



Università  
Ca'Foscari  
Venezia

Corso di Laurea magistrale  
in Lingue e letterature  
europee, americane e  
postcoloniali

Tesi di Laurea

**Estudio sobre la novela  
“Juego de Cartas” de Max Aub:  
el carácter interactivo e  
intertextual de la obra  
como consecuencia de su  
estructura lúdica**

**Relatore**

Ch. Prof. Enric Bou

**Correlatore**

Ch. Prof. Alessandro Mistrorigo

**Laureanda**

Sara Foresto

Matricola

867866

**Anno Accademico**

2021 / 2022

Alla mia famiglia,  
per avermi sostenuto ed aver  
sempre creduto in me.  
Alle mie amiche,  
per aver alleggerito questo mio  
lungo viaggio.  
Ed infine a Te,  
per essermi sempre stato accanto  
incondizionatamente.

## ABSTRACT

*Juego de cartas* (1964) è una delle opere più sperimentali realizzate dallo scrittore spagnolo Max Aub. La storia della pubblicazione e difficile diffusione di questo romanzo-gioco ha inciso per anni sulla scarsa ricezione di cui ha goduto, fino a quando dopo la morte dell'autore, l'opera è tornata a riscuotere interesse soprattutto tra gli studiosi di Max Aub, i quali hanno cominciato a studiarla lasciando però degli spazi di investigazione che possono ancora essere approfonditi. L'obbiettivo che si propone questa tesi è proprio quello di approfondire il carattere intertestuale e interattivo dell'opera. Lo studio è stato organizzato partendo da un'analisi più generale dell'opera che serve ad introdurla nella dimensione letteraria dell'autore, per procedere poi verso uno studio specifico della struttura e del contenuto, e terminare esplicitando quali sono le relazioni intertestuali che quest'opera mantiene con *Rayuela* di Cortázar (1963). A questo scopo, il lavoro è stato suddiviso in tre capitoli. Nel primo vengono presentati i concetti di apocrifo e di gioco e la loro funzione all'interno dell'opera di Aub. Il secondo capitolo, invece, offre un'analisi approfondita delle caratteristiche interne dell'opera, le quali la inseriscono nel panorama della letteratura potenziale. Ed infine il terzo capitolo tratta la relazione di intertestualità presente tra *Juego de cartas* e *Rayuela*, ponendo particolare attenzione al grado di interattività che presentano, il quale le porta ad essere considerate le precursore dell'ipertesto.

## RESUMEN

*Juegos de cartas* (1964) es una de las obras más experimentales realizadas por el autor español Max Aub. El proceso de publicación y difícil difusión de la novela-juego ha afectado su recepción externa durante años, hasta cuando después de la muerte del autor los estudiosos de la obra aubiana han empezado a reconsiderar su estudio publicando varios trabajos que, sin embargo, dejan abiertos varios espacios de investigación. El objetivo del presente estudio es el de profundizar el rasgo intertextual e interactivo de la obra. A este propósito el trabajo ha sido estructurado partiendo de un análisis general de la novela para introducirla en el contexto literario del autor, para seguir después con el estudio específico sobre la estructura y el contenido, y terminar con la presentación de las relaciones intertextuales que *Juego de cartas* mantiene con la novela de Cortázar *Rayuela* (1963). A este propósito el trabajo ha sido dividido en tres capítulos. El primero trata de presentar los conceptos de apócrifo y de juego y dar cuenta de la función que tienen dentro de la obra de Aub. El segundo, en cambio, analiza las características internas de la obra, las cuales la insertan en el panorama de la literatura potencial. Y, finalmente, el tercero se ocupa de presentar la relación de intertextualidad presente entre las dos novelas, focalizando la atención sobre el rasgo de interactividad que comparten y que les permite ser incluidas dentro de las precursoras del hipertexto.

## ÍNDICE

<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	6
<b>Capítulo 1</b> .....	10
<b>MAX AUB Y LA FALSIFICACIÓN COMO JUEGO DE DENUNCIA</b> .....	10
1.1 El concepto de ‘falso’ y su aplicación en la obra de Max Aub.....	10
1.2 Jusep Torres Campalans: entre el compromiso y el juego.....	22
1.3 El juego en la literatura y la dimensión lúdica en la narrativa aubiana.....	29
<b>Capítulo 2</b> .....	38
<b>JUEGO DE CARTAS, UNA NOVELA DE CARTAS EN UN JUEGO DE NAIPES</b> .....	38
2.1 La doble acepción del término ‘carta’ y el juego de mesa y lenguaje que surgen de esta dicotomía.....	38
2.2 Análisis del contenido de la novela.....	44
2.3 Las estrategias narrativas subyacentes a la obra.....	58
<b>Capítulo 3</b> .....	68
<b>LA NOVELA-JUEGO DE AUB Y SU RELACIÓN INTERTEXTUAL CON RAYUELA DE CORTÁZAR</b> .....	68
3.1 Cortázar y el juego de la <i>Rayuela</i> .....	68
3.2 La noción de intertextualidad como método de comparación entre las novelas de <i>Juego de cartas</i> y <i>Rayuela</i> .....	80
3.3 La interactividad, el hipertexto y el juego virtual de <i>Juego de cartas</i> .....	92
3.3.1 El concepto de hipertexto, su origen y su aportación a la literatura.....	93
3.3.2 <i>Rayuela</i> y <i>Juego de cartas</i> : de precursoras del hipertexto a ejemplos de novelas hipertextuales e hipermediales.....	100
<b>CONCLUSIONES</b> .....	105
<b>BIBLIOGRAFÍA</b> .....	109
Fuentes bibliográficas.....	109
Sitografía.....	111

## INTRODUCCIÓN

El presente trabajo nace de la voluntad de investigar y por tanto valorizar el carácter interactivo e intertextual de una de las obras más experimentales del autor español Max Aub, o sea, *Juego de cartas*. Esta novela, compuesta por el autor en los años sesenta del siglo XX, es un perfecto ejemplo de aplicación del juego a la literatura puesto que el autor logra fusionar la pasión para el juego con el compromiso moral que subyace a su literatura, construyendo una novela en una baraja de naipes. En concreto, el juego, cuyo recurso se hace patente en esta obra, se manifiesta no solo en la finalidad de la novela, debido a que la lectura tiene que estar desarrollada según una modalidad aleatoria con el objetivo de ganar sobre el adversario, sino también y sobre todo en la estructura lúdica de la misma dado que está compuesta por unos juegos o estrategias narrativas entre las cuales aquella de la interactividad. Este rasgo además de presentar la obra como una novela anticonvencional, le permite primero establecer unas relaciones intertextuales y, en segunda instancia, ser considerada como precursora del hipertexto.

La razón de la elección del tema se debe en primer lugar a un interés personal surgido durante las clases de un curso de literatura española en las cuales, tratando el análisis de la biografía sobre el pintor apócrifo Jusep Torres Campalans, se presentó *Juego de cartas* como el segundo gran proyecto o, mejor dicho, juego realizado por Max Aub. Empezando, pues, la investigación a partir de una curiosidad personal he descubierto en realidad la necesidad de concentrar el estudio sobre un aspecto que todavía, a mi juicio, no ha sido suficientemente investigado y que tiene que ver con la escasa difusión de la que ha disfrutado la obra. De hecho, la novela-juego compuesta por Aub durante su exilio voluntario en México, emprendido como consecuencia de la huida de los campos de encarcelamiento en los cuales había sido prisionero en París a causa

de su alineación con el bando republicano durante la Guerra Civil, no disfrutó de mucho éxito y hoy todavía sigue siendo poco conocida. Esta condición se debe particularmente a dos razones: la primera se relaciona con las condiciones bajo las cuales fue editada puesto que limitaron su difusión. En concreto, la novela fue publicada en México por el editor Alejandro Finisterre en 1964, el cual permitió la publicación a condición de que Aub firmara un contrato en el cual se prometía no publicar la obra con otro editor y con el cual Finisterre obtenía la totalidad de los derechos de producción de la obra hasta 1969. Con la consecuencia de que no fue reeditada hasta 2010. La segunda razón, en cambio, se puede asociar al contexto cultural y literario en el cual se publica la novela, puesto que los años sesenta representan la década en la cual la literatura hispanoamericana empieza a ser revaluada y a entrar en la literatura mundial, y por consiguiente, son los años en que se comenzaba a desarrollar el aparato editorial, algo que, en Europa en cambio, ya se había afirmado. Las condiciones de publicación implicaron, por tanto, la escasa difusión de la novela y por consiguiente el escaso interés crítico hacia la misma. El hecho de no haber sido objeto de numerosos estudios crea las premisas para que existan, a mi parecer, unos espacios de investigación que aún hay que recorrer de forma exhaustiva. Uno entre estos, y es lo que interesa este trabajo, está representado por el estudio intertextual de la obra. En concreto, el objetivo que se propone la tesis en cuestión es investigar cuáles son las relaciones intertextuales que *Juego de cartas* mantiene con la novela experimental de Cortázar, *Rayuela* (1963).

A este respecto, se han definido una serie de objetivos intermedios necesarios para llegar a alcanzar el fin último del estudio. Antes que todo, se empieza definiendo cuál es el lugar que ocupa la novela-juego dentro de la producción aubiana y con este cuáles son los principios fundantes de la obra. En segundo lugar, el trabajo apunta a investigar la estructura y el contenido de la novela para definir cuál es el género literario al cual se puede adscribir la obra y el lugar

que ocupa dentro la dimensión literaria global. Y, por fin, el tercer y último objetivo se propone investigar el carácter interactivo e intertextual de *Juego de cartas*.

Desde el punto de vista metodológico, para cumplir con el propósito del trabajo, se ha desarrollado un recorrido que se mueve de lo general a lo específico. La investigación parte del estudio genérico de la obra apócrifa de Aub realizado a través de la lectura e interpretación del trabajo elaborado por la profesora Rosell intitulado “Max Aub y la falsificación en la narrativa contemporánea” (2017), el cual, ofreciendo una panorámica sobre la historia de la práctica apócrifa, da cuenta de las varias tipologías de falso utilizados en literatura y en concreto por Aub. Después se pasa al estudio específico de la novela en cuestión desarrollando un análisis estructural y literario basado principalmente sobre los artículos de Valles Calatrava “Los juegos narrativos en de Max Aub en *Juego de cartas*” (2007) que investiga las estrategias narrativas implementadas por el autor dentro de la novela y que hacen que la obra asuma un carácter experimental, y el artículo de Santiáñez-Tió “Max Aub, *homo ludens*” (1995) el cual proporciona una ayuda en la clasificación del género literario de la novela en cuestión. Por último, entrando en el meollo de la cuestión, se investiga el carácter intertextual de la obra desarrollando un análisis comparativo basado sobre el concepto de intertextualidad concebido por el filólogo francés Michael Riffaterre, el cual muestra que tanto *Juego de cartas* como *Rayuela* poseen una fuerte interactividad la cual le lleva a ser consideradas anticipadoras del hipertexto.

En conclusión, como anticipado, en la presente tesis se realizará un análisis de las relaciones intertextuales que *Juego de cartas* mantiene con *Rayuela* de Cortázar, el cual llevará a subrayar el potencial interactivo que comparten. Para ello, el estudio ha sido dividido en tres capítulos. El primero introduce los principios subyacentes a la obra apócrifa de Aub, en la cual se inscribe también la novela en cuestión, ofreciendo una panorámica sobre el argumento de la falsificación literaria aclarando cuál es la tipología de falso que adopta Aub en sus obras y por consiguiente



qué tipo de apócrifo representa *Juego de cartas* y concluye subrayando cuál es la finalidad lúdica y moral que se sitúa detrás de los falsos aubianos. Planteadas las premisas generales, se pasa al segundo capítulo que, en cambio, se dedica expresamente al análisis de la novela, a partir de la estructura que aclara la dicotomía que surge del término “novela”, siguiendo con el contenido y terminando con el análisis literario de la obra, el cual se necesita para determinar el género literario de la obra. Por último, presentadas las características fundantes de *Juego de cartas*, se procede con la parte central del trabajo que se desarrolla en el tercer capítulo, el cual analiza las relaciones intertextuales que esta novela mantiene con *Rayuela* de Cortázar y, basándose en la fuerte interactividad que interconecta ambas las obras, presenta las dos como precursoras del hipertexto.

## Capítulo 1

### MAX AUB Y LA FALSIFICACIÓN COMO JUEGO DE DENUNCIA

Este capítulo tiene como objetivo plantear las premisas necesarias para abordar una investigación sobre *Juego de cartas* (1964), obra central de mi trabajo. Su estructura está compuesta por tres subcapítulos donde el primero introduce la práctica apócrifa y los falsos aubianos; el segundo aspira a presentar *Jusep Torres Campalans* (1958) como ejemplo de falso aubiano y como modelo en el cual se sintetizan los dos objetivos de la obra de Aub que son el compromiso moral y el intento lúdico. Y, por fin, el tercero plantea un excursus sobre el mundo del juego, discute la relación que mantienen el juego y la literatura y el significado que tiene el juego en la obra del autor.

#### 1.1 El concepto de ‘falso’ y su aplicación en la obra de Max Aub

Max Aub Mohrenwitz, mejor conocido como Max Aub, ha pasado a la historia como un autor poliédrico por su capacidad de ser escritor, narrador, dramaturgo, poeta, crítico e intelectual español y por tanto creador de una obra muy amplia. Nació en París en 1903 de madre francesa y padre alemán y murió, después de pasar 30 años como exiliado, en Ciudad de México en 1972. A pesar de haber nacido en Francia, fue España la patria que le acogió muy pronto a la edad de 12 años cuando con el estallido de la Primera Guerra Mundial su familia decidió trasladarse en Valencia, y la misma que lo forjó como intelectual y escritor.

La vida del autor fue caracterizada por una existencia agitada y marcada por dos eventos en particular que son su encarcelamiento en un campo de prisioneros en París, donde huyó a final de la Guerra Civil española para escapar a los franquistas en cuanto se había alineado con los

republicanos y donde fue acusado de ser un militante comunista. Y el exilio voluntario en México en 1942, resultante de su huida del campo de encarcelamiento, donde se quedó exiliado hasta su muerte como acto de rechazo hacía las sociedades y los gobiernos europeos del siglo XX, pero sobre todo como denegación de una civilidad constituida por el hombre contemporáneo: un hombre capaz de cometer crímenes contra la humanidad.

Son estos eventos dramáticos que influyen en la obra literaria de Max Aub marcándola con la componente del compromiso que llega a ser omnipresente en toda su producción del exilio. A este respecto, es imprescindible indicar que para el escritor el compromiso no implica la toma de partido por una ideología política u otra, sino como sugiere Bowie (2003) se trata de un compromiso de tipo humanista, o sea, la toma de conciencia por parte de la figura del intelectual sobre la complejidad de la realidad, el cual debe observarla con ojo crítico y frente a la imposibilidad de comprenderla denunciar su absurdidad. Este concepto de compromiso que Aub adopta, transforma el autor en testigo y sus obras en testimonios de la incertidumbre, la angustia y la fragilidad que ha causado la dura realidad histórica del siglo XX en el hombre contemporáneo.

Paralelamente a estas obras literarias más comprometidas, hay otra tipología de textos que el escritor produce, los cuales tienen que ver con su actitud lúdica, o sea, con la otra faceta de la personalidad de Max Aub y que muy a menudo convive con aquella comprometida. De hecho, el autor mostrando su pasión por el juego, la ilusión, la broma, y mezclando el intento lúdico con su conciencia y responsabilidad como intelectual, lleva a cabo unos apócrifos que parecen reales. Es precisamente sobre el mundo del falso aubiano que se detendrá la primera parte de este capítulo, la cual sentará las bases para la comprensión del apócrifo objeto de mi estudio, es decir, *Juego de cartas*.

Antes de adentrarse en la dimensión del apócrifo en Max Aub, es necesario proporcionar una pequeña introducción al tema en cuestión. El ámbito del falso, de hecho, es muy amplio y abarca contenidos y por tanto tipologías diferentes dependiendo del origen de los objetos de la falsificación. Para introducir las diferentes categorías se hace necesario aportar primero una definición del concepto de falso. Definir que es un ‘falso’ no es tarea fácil debido a la utilización que se ha hecho del término y a los ámbitos hacia los cuales su uso se ha extendido. Lo que está claro es que su denotación se ha ido conformando a lo largo de los años como antítesis del adjetivo ‘verdadero’ entendido como el juicio de autenticidad que reciben los objetos o las obras al ser genuinos. Es cierto que la atribución de autenticidad o de falsedad, que puede estar direccionada tanto a un objeto como a una persona, está vinculada en nuestra cultura con una serie de normas sociales que valoran positivamente todas las conductas que reflejan la sinceridad y la honestad, y juzgan negativamente aquellas que abarcan el campo de la mentira y la superchería. Por consiguiente, estos valores en cuanto constructos sociales se consideran relativos y como tales pueden cambiar de sociedad en sociedad y sobre todo son variables con el paso del tiempo, o sea, están sometidos a los cambios de las condiciones económicas, culturales y sociales de la época. Por lo tanto, las normas sociales que critican las conductas negativas junto con el sentido moral propio de la persona, el cual la ayuda a distinguir lo que es correcto de lo que es incorrecto, siempre han buscado exaltar el ideal de verdad como una conducta ejemplar:

[...] Existía, de este modo, una voz interior capaz de guiarnos sobre lo correcto y lo incorrecto, así como sobre lo auténtico y lo inauténtico, para conducirnos hacia el ideal de verdad, puesto que lo verdadero, hasta hoy, ha sido elevado a un estatus canónico (Rosell 2017, p.13).

Una vez presentada la relación contradictoria que presenta el falso con la autenticidad, se puede intentar una definición. Es imprescindible para este propósito mencionar la existencia de una terminología muy variada dentro del campo del falso que tiene que ver precisamente con

las técnicas empleadas para la práctica de falsificación. Como explica Rosell (2017), unos de los términos más comunes utilizados para referirse a este ámbito son: “espurio”, “falsificación”, “impostura”, “superchería”, “fraude”, “mistificación”, y su significado (más o menos específico) tiene que ver en términos generales con el acto de falsificar, deformar, imitar al objeto original, dando forma a un producto no auténtico, es decir, espurio con el objetivo de hacerlo pasar por auténtico (p. 13). El aspecto que distingue los diferentes tipos de falso es la finalidad. De hecho, en el caso del fraude como de la mistificación el fin último es de tipo económico: los falsificadores se comprometen con estas acciones fraudulentas modificando, alterando informaciones u objetos reales para obtener un provecho económico. Son ejemplos de fraudes el fenómeno de la falsificación de obras de arte, como las monedas contrahechas o cualquier tipología de fraude fiscal. En cambio, la superchería y la impostura hacen referencia a la conducta de las personas que falsifican datos, hechos u objetos haciendo creer al destinatario de la falsificación que son auténticos, o bien omitiendo cual es la verdad o bien alterándola, para propósitos diferentes que están relacionados tanto con la pura broma, como con el intento crítico del autor hacia la sociedad, la política o los hechos históricos como en el caso de las obras literarias y artísticas, y más en general con la persuasión del destinatario de la acción. En referencia a este último aspecto es más común que se hable de superchería, la cual se utiliza principalmente en ámbitos donde hay intereses económicos. Ejemplos de estas prácticas son varios, se pasa del chiste de un amigo que organiza una falsa cita, a la realización de una obra apócrifa como puede ser una biografía, o la manipulación de la fotografía.

Como se desprende de esta breve descripción de la terminología relacionada con el falso, son dos los conceptos que comparten estos términos y que hacen que pertenezcan al mismo campo semántico y son: la noción de mentira y aquella de engaño. Por lo que concierne a la mentira, el Diccionario de la lengua española devuelve su definición como la expresión de una información contraria a lo que la persona que ha mentado sabe, piensa o siente (DLE, 23ª ed.).

Y según Cesaro (1995) puede ser de dos tipologías, la primera es la disimulación y ocurre cuando la persona que miente oculta unas informaciones y por tanto no dice algo falso, sino simplemente afirma parcialmente la verdad. La segunda, en cambio, es la falsificación que tiene que ver con el hecho de presentar una información falsa como verdadera. Mientras por lo que respecta a la definición de engaño, siempre Cesaro explica que esto no solo indica una falta de verdad, sino que es realizado por parte del autor con el objetivo de alterar la percepción de la realidad en el destinatario y condicionar su conducta hacia los intentos del engañador (“Il gioco della menzogna”).

Ahora bien, dependiendo de cuál sea el objeto de la falsificación y el ámbito donde se desarrolla esta práctica, se pueden vislumbrar diferentes tipologías de falso. Una entre las más difusas es el falso artístico. En el campo del arte la falsificación es una práctica muy antigua, sin embargo, el fenómeno se intensifica solo en el siglo XIX cuando empiezan a surgir los primeros museos nacionales públicos como por ejemplo el museo del Louvre de París (1793), el Museo del Prado de Madrid (1819), y la National Gallery de Londres (1824). El surgimiento de los museos como lugar de colección del patrimonio cultural de un país, junto con la exigencia de los coleccionistas nobles y burgueses de poseer pinturas maestras, incrementan la demanda de piezas artísticas alimentando una verdadera industria del arte a la cual contribuyen también figuras como los vendedores, los críticos y especialistas de arte con sus revistas, artículos y publicaciones accesibles a todo tipo de público, en los cuales las obras de artes eran objeto de discusión, análisis y de comparación. Según Rosell (2017), son precisamente estos materiales que permitieron a los falsificadores fundar un nuevo mercado que cumpliera con una demanda siempre mayor de los museos y de los coleccionistas, y que las obras auténticas solas no podían satisfacer. De hecho, los defraudadores a través de las informaciones obtenidas de las revistas de críticas y de otros materiales públicos lograron construir sus supercherías y hacerse más famosos que los mismos artistas (p.46). Los autores que sobresalieron en la práctica de la

falsificación artística son muchos sobre todo pertenecientes al siglo XX como por ejemplo Tom Keating, John Myatt, Wolfgang Beltracchi, entre estos los casos más interesantes y conocidos son aquellos representados por Han Van Meegeren y Elmyr de Hory. Los dos falsarios al haber obtenido poco éxito como pintores auténticos comenzaron a falsificar las telas de importantes pintores como Vermeer y Caravaggio, el primero, y obras de pintores vanguardistas como Picasso, Matisse y Modigliani, el segundo. Gracias a estos trabajos de falsificación desarrollaron un verdadero mercado de arte falso y lograron obtener un enorme beneficio económico, sin mencionar la fama que alcanzaron una vez descubiertos y sancionados por la ley. Por lo tanto, está claro como las supercherías en ámbito artístico tienen que ver con las grandes sumas del capital económico involucradas en el mundo del arte y que rodean tanto los artistas, como los museos, los coleccionistas y los falsarios, las cuales han hecho posible que el mercado del arte se convirtiera en una herramienta apta para el enriquecimiento personal y donde las falsificaciones representan la manera más exitosa para cumplir con este propósito.

Otra tipología que pertenece al ámbito de la falsificación es el falso literario. Cuando los falsos pertenecen al campo de la literatura se suele hablar de superchería literaria, aunque el aprovechamiento económico no supone la misma cantidad de dinero implicada en el mercado del arte. De todas formas, en este ámbito sobre todo entre los siglos XIX y XX los géneros más utilizados son el biográfico y el autobiográfico a través de los cuales los autores falsarios pueden escribir sobre la vida de personas que nunca existieron o redactar biografías y autobiografías alterando u ocultando los hechos históricos o informaciones sobre el sujeto. Los creadores de estas falsificaciones toman el nombre de “autores apócrifos”, es decir, que no están identificados como los autores originales de la obra, y esta condición tiene que ver con el empleo de los seudónimos y los heterónimos (Rosell 2017, p. 33). El uso del seudónimo es una práctica muy difusa entre los escritores, sobre todo del siglo XIX, y hace referencia al hecho de utilizar un nombre ficticio o de otra persona en lugar del nombre auténtico del autor. Esta utilización puede

darse por varias razones entre las cuales el mantenimiento de la privacidad como en el caso de las mujeres, las cuales para ocultar su género en sociedades donde no le estaba permitido dedicarse a la escritura se hacían pasar por hombres. Un ejemplo muy famoso es aquel de la escritora Charlotte Brontë que publicó la novela *Jane Eyre* con el seudónimo de Currer Bell. Por motivos familiares como en el caso de Pablo Neruda que se cambió su nombre original Ricardo Eliécer Neftalí Reyes Basoalto para no molestar a su padre, el cual no quería un hijo poeta. O también por razones editoriales como relata la escritora J.K Rowling, la cual fue aconsejada por la editorial que aceptó publicar su primer libro de la saga de *Harry Potter* que cambiara su nombre porque los adolescentes masculinos no comprarían libros escritos por una mujer, razón por la cual camufló el nombre Joanne con una sigla. En cambio, el heterónimo no se refiere simplemente al empleo de un nombre diferente del original, sino que en esta práctica el nombre refleja una identidad que coexiste con aquella del autor, pero no es el autor, y pertenece a un personaje que tiene una propia personalidad, historia y estilo narrativo. En otras palabras, el heterónimo representa otra individualidad que vive en el autor y que en las novelas se transforma en un personaje que tiene vida propia y existe por sí mismo. El ejemplo más famoso en el ámbito de la heteronimia está representado por Fernando Pessoa que, conocido por sus numerosos heterónimos entre los cuales los famosos: Álvaro de Campos, Alberto Caeiro y Ricardo Reis, es considerado por Borés Ricart (2017) el fundador de esta práctica, la cual afirma: “[...] la idea de la heteronimia en Pessoa existe antes de haber fijado el término” (p. 6). Hay además otros dos autores que con tal maestría han logrado tomar una faceta de su propia personalidad y plasmarla en un personaje y son Antonio Machado con Juan de Mairena, y el aquí autor central Max Aub con Jusep Torres Campalans.



La característica que comparten tanto los falsos artísticos como los literarios es que son posibles gracias a la existencia de una identidad que está atestiguada por la firma<sup>1</sup>. El autógrafo personal se ha convertido en los años en un signo de identidad que tiene valor jurídico. De hecho, con el surgimiento del capitalismo en Europa y la necesidad de un mayor control sobre los productos y los productores se hizo necesario un medio para el control de las personas y su conducta, lo cual lleva a la utilización de un signo de identificación para detectar a la persona y al mismo tiempo atribuirle la responsabilidad jurídica de sus actos. La firma, por tanto, llega a representar una marca legal a través de la cual se certifica la propia identidad, aún más cuando su uso se inserta en el ámbito artístico y literario, donde se utiliza para atribuir la autoría y el mérito al autor por la obra realizada. Por esta razón, las falsificaciones en el ámbito artístico no prevén solamente la copia de las cualidades y de los rasgos técnicos del autor original, sino también el ejercicio de la copia de su firma en cuanto es este signo que pasa a ser considerado el marco que atestigua la autenticidad de una obra. Del mismo modo, en el ámbito literario las firmas son expresión de la identidad de los escritores y en el campo del apócrifo los seudónimos como los heterónimos existen precisamente gracias a la firma, o sea, un nombre y un apellido que concretan la existencia de una identidad (diferente de aquella del autor) ficticia utilizada para mantener el anonimato en el caso del seudónimo, mientras que tiene personalidad y vida propia, y por tanto se emancipa del autor, en el caso del heterónimo. Es precisamente la firma uno de los elementos que hace posible que exista el pintor Jusep Torres Campalans y que este pueda dibujar los naipes del juego de cartas más experimental de la literatura del siglo XX.

Después de haber presentado los aspectos esenciales y necesarios relativos al ámbito de la falsificación, se puede ahora entrar e investigar la dimensión del falso en Max Aub. Por lo que

---

<sup>1</sup> La firma como los sellos, las insignias y las armerías fueron utilizados entre los siglos VI y XVI como signos de identidad, o sea, símbolos que demostraban el grupo de pertenencia, la nacionalidad, el oficio etc. Posteriormente, a partir del siglo XVI estos signos empezaron a personalizarse para representar con ellos la identidad de cada persona. Desde este momento la firma empezó a tener valor de “validación” de un documento, transformándolo así en acto jurídico (Rosell 2017, pp. 41-45).

concierno a su producción literaria, las tipologías de apócrifos que ha experimentado el autor son múltiples. Lo que está claro es que entre las falsificaciones que realiza en ningún caso se puede hablar de obras falsas concebidas como una imitación de algo ya existente, sean estas una biografía, una novela o un cuadro, realizadas con el fin de hacer creer que son originales. Aunque estas líneas remitan a la definición de ‘falso’ presentada previamente y representen el objetivo más común de las falsificaciones, no reflejan el intento del autor. De hecho, los “falsos aubianos” pertenecen a la categoría de los falsos “ex - nihilo”, cuyo término está utilizado para referirse a las falsificaciones que no tienen una obra original de partida que puede ser consultada por los falsarios en su ejercicio de contrafacción, con lo cual los autores de esta tipología de falso aspiran a copiar un modelo o un género como puede ser la biografía sobre la cual construir de manera creativa sus falsificaciones (Grillo 1995, “Falso e dintorni”).

Para realizar sus apócrifos Aub adopta diferentes grados de credibilidad y lo hace a través de la utilización de técnicas que confieren verosimilitud a los hechos narrados. Estas se pueden considerar como sugiere Bowie (1995) “mecanismos productores de realidad”, los cuales tienen que ver en primer lugar con el empleo de un paratexto del que se sirve el autor para insertar introducciones, prólogos, notas de comentario, bibliografías y apartados destinados a los comentarios de los críticos, a los testimonios o a las ilustraciones (“Desficcionalización versus desrealización en la narrativa de Max Aub”). Es a través de esta técnica que el autor puede alejarse del rol de creador y asumir el papel de editor, antologista, traductor asegurando así al lector sobre la validez de las fuentes utilizadas. Además, es la manera en la que está conformado el paratexto que permite a la obra poseer una materialidad, o sea, tomar la forma de una monografía de arte de un pintor como en el caso de *Jusep Torres Campalans*, o de una biografía de un escritor, es este el caso de *Vida y obra de Luis Álvarez Petreña* (1934), o también de una antología como demuestra por ejemplo *Antología traducida* (1963). En segundo lugar, se puede individuar otro mecanismo implementado por Aub que confiere realismo a la obra y tiene que

ver con el uso combinado de datos, informaciones cronológicas y espaciales, y personajes históricos reales y otros distorsionados y por tanto falsificados. De este modo, el autor logra por un lado garantizar al lector sobre la credibilidad de la obra, y del otro lado a través de la mezcla de informaciones auténticas y otras ficticias consigue que las noticias falsas parezcan auténticas o sean verosímiles, por lo menos. A través de la fusión entre hechos que remiten a la realidad factual y otros que representan una realidad ficticia Aub logra confundir al lector, el cual puede darse cuenta del engaño solo si es un lector activo que conoce los hechos reales. Después, otra técnica muy utilizada es la estructura polifónica de la obra construida a través de la inserción de datos, testimonios, documentos de todo tipo que se transforman en voces auténticas dentro del texto y que son capaces de “neutralizar la voz del autor”, el cual se transforma en un simple investigador y transmisor objetivo de informaciones. Por lo tanto, esta labor de búsqueda y acopio de documentos convierte al autor en un historiador al cual los lectores están propensos a creer (Bowie 1995, “Desficcionalización versus desrealización en la narrativa de Max Aub”). Por último, otro expediente implementado es aquel de la traducción que logra transformar la obra del autor en una versión traducida de un texto ya existente como demuestra *Manuscrito Cuervo* (1955), donde la técnica utilizada remite al tópico del manuscrito encontrado.

Por lo tanto, dependiendo del modo en que el autor emplea estas técnicas, las cuales como ha sido explicado antes son recursos que confieren realismo a la obra, se pueden distinguir varias tipologías de falsos realizados por Aub tanto de acuerdo con el grado de credibilidad de las obras, como en función del objeto sometido a la falsificación. Por lo que concierne al primer grupo, la profesora Orazi (2011) reúne bajo la categoría de “falsificazioni perfettamente credibili” y falsificaciones “potenzialmente smascherabili” los textos que reflejan la capacidad o, mejor dicho, la voluntad del Aub de esconder su trampa y hacer pasar como creíbles los hechos relatados y toda la obra. Esto se realiza por ejemplo cuando se mezclan informaciones

reales con aquellas ficticias o falsificadas y que por tanto exigen, para que la trampa sea descubierta, o bien un previo conocimiento de la historia por parte del lector, o bien una búsqueda de datos que puede comprobar su autenticidad o falsedad. En cambio, otras obras están compuestas por el autor con el intento de realizar un falso explícito y por tanto desenmascarado, las cuales están clasificadas por la profesora como “falsi scoperti” (p. 402). Esta tipología de falsificaciones presenta informaciones irreales o distorsionadas que son muy fáciles de interceptar porque se acercan al absurdo o al inverosímil. O además porque el contexto espacial o temporal en el cual están insertados los hechos narrados es irreal.

En cambio, con respecto al objeto utilizado para la falsificación se pueden distinguir tres categorías de falsos entre las cuales se suele dividir la obra apócrifa de Aub. La modalidad más utilizada por el autor es el apócrifo literario, cuyo ejemplo más celebre es *Vida y obra de Luis Álvarez Petreña*<sup>2</sup>. La obra publicada por primera vez en 1934, se suele definir una biografía-antología por la estructura que tiene. De hecho, está compuesta por una antología de textos y obras atribuidas al escritor apócrifo que se suicidó y que se va ampliando en las ediciones sucesivas de 1965 y 1971, la cual constituye el texto. Y por una biografía enriquecida con datos, noticias, notas de comentario redactadas por personajes reales, comentarios, y un retrato de Luis Álvarez Petreña dibujado por Aub, la cual constituye el paratexto. La obra es, por tanto, un ejemplo muy claro de falso aubiano, clasificado por Orazi (2011) como un falso creíble, en cuanto ha sido construido a través de la utilización de un paratexto desviante que junto al texto confieren realidad a la obra y dan vida a un personaje que nunca existió. En segundo lugar, hay otra tipología de falso realizada por el autor que es el falso histórico. A esta categoría pertenece

---

<sup>2</sup> Las informaciones aportadas en el texto sobre *Luis Álvarez Petreña y Teatro español sacado a la luz de las tinieblas de nuestro tiempo*, son el resultado de una atenta lectura, análisis y síntesis de los trabajos mencionados a continuación: M. Rosell, *Max Aub y la falsificación en la narrativa contemporánea*, Salamanca, Ediciones Universidad Salamanca, 2017, pp. 122-140; V. Orazi, *Max Aub ovvero le strategie del falso*, *Ogni onda si rinnova. Studi di ispanistica offerti a G. Caravaggi*, 2, pp. 394-403; y R. M. Grillo (1995). Falso e dintorni. In R. M. Grillo (A cura di), *La poetica del falso: Max Aub tra gioco ed impegno*. [Atti del Convegno Salerno, 14-15 marzo 1994]. Edizioni Scientifiche Italiane.

por ejemplo *Teatro español sacado a la luz de las tinieblas de nuestro tiempo* (1971) que fue publicado como número especial en *El Correo de Euclides* (1959), periódico apócrifo realizado por el escritor. La obra se presenta estéticamente como un verdadero prospecto que tiene el sello de la Academia y su estructura imita sus publicaciones. Está ambientada en 1956 y se compone de tres partes que son primero el discurso de ingreso a la Academia Española de Max Aub, seguido por la segunda sección que está compuesta por la respuesta de Juan Chabás (evidentemente falsa en cuanto Chabás como Aub nunca fueron académicos) a su discurso y que es en realidad una adaptación de otro escrito redactado por el mismo Chabás, donde expresaría su opinión en relación con el *Proyecto para un Teatro Nacional y Escuela Nacional de Baile* escrito por Max Aub en 1936. Y termina con la tercera parte que se compone de una lista de nombres de académicos presentes a la supuesta ceremonia, entre los cuales muchos nunca fueron académicos. Sin embargo, si los elementos presentados oscilan entre la dimensión real y aquella ficticia, uno de los elementos que explicita la naturaleza falsificadora de la obra es el hecho de que está forjada en un contexto temporal donde la guerra civil nunca había pasado y la actualidad que se vive está representada por un clima de democracia que ve los académicos comprometidos a discutir sobre el nuevo teatro español nacido en la década de los 30 del siglo XX. Esta es una de las obras clasificadas por la profesora Orazi como un falso explícito y que no necesita de ser desenmascarado en cuanto se presenta asimismo como inverosímil al contextualizar la obra en un tiempo donde la Guerra Civil no se ha desarrollado y, por tanto, en un tiempo irreal. Por último, hay una tercera tipología que corresponde al apócrifo artístico, entre cuya categoría se incluye una de las obras que más respeta el concepto de falso, así como está concebido por Aub, y que precisamente por esta razón se ha convertido en uno de los falsos más exitosos y es *Jusep Torres Campalans*. Además, otra obra que se distingue por ser un apócrifo artístico y que se puede definir la secuela de J. T. C. es *Juego de cartas*. De todas formas, estas dos falsificaciones serán ampliamente analizadas más adelante.

Ahora bien, discutido el concepto de falso y la interpretación que le da Aub en su obra, teniendo en cuenta las estrategias o recursos que emplea el autor para llevar a cabo sus falsificaciones y presentadas las diferentes tipologías de falsos que ha realizado, falta un último elemento para considerar exhaustivas las argumentaciones proporcionadas sobre la dimensión del falso en la obra del artista. Este aspecto que queda no mencionado es precisamente la razón por la cual Aub crea estas falsificaciones. Es indudable el hecho de que el autor a través de sus apócrifos juega con el lector ofreciéndole una visión distorsionada de la realidad confundiendo su percepción del mundo real y que, por tanto, Aub a través de sus falsificaciones ex - nihilo crea juegos de alusiones donde el lector es invitado a adivinar cual es la realidad y cual la mentira. Pero detrás de este intento lúdico se esconde su mayor objetivo que tiene que ver con el compromiso moral del escritor, el cual lo lleva a utilizar sus obras como verdaderos testigos de la época en la que vive, lanzando mediante estas una crítica contra los eventos históricos que lo han conducido al destierro, lo cuales han representado un ataque directo a la democracia, al derecho a la vida y a la libertad. De hecho, sus falsos al presentar una realidad alterada, compuesta por acontecimientos históricos irreales, informaciones distorsionadas, y personajes ficticios, se convierten en símbolos de transgresión en cuanto presentan una subversión del orden de los hechos y de la historia. Esta alteración del orden natural se convierte en una crítica hacia la sociedad y las instituciones literaria y artística que, al basarse sobre una serie de convenciones y modelos preestablecidos, presentan un orden intrínseco que el autor aspira a invertir con la irracionalidad, el sinsentido, la ironía y la burla para intentar dar un sentido a la complicada y absurda realidad en la que vive.

## **1.2 Jusep Torres Campalans: entre el compromiso y el juego**

Como se ha dicho en el subcapítulo precedente Max Aub es autor de numerosos apócrifos que se diferencian entre sí por el grado de credibilidad que adquieren y por el objeto sometido a la falsificación, en función del cual la obra puede tomar la forma de una monografía de arte, o de una antología o también de una biografía. Sin embargo, entre estas falsificaciones que el autor construye, hay una que se suele considerar el falso aubiano más logrado de la entera obra, la cual recibe el nombre de *Jusep Torres Campalans*.

Las razones por las cuales esta obra está considerada un apócrifo exitoso son principalmente dos y están relacionadas por un lado con el hecho de que respeta el concepto de falso adoptado por el autor, o sea, es una falsificación creativa que trata de imitar un género literario que es en este caso el de la biografía. De hecho, J. T. C. presenta un asunto inventado (lo que hace que se pueda definir la obra como una novela) que tiene que ver con la existencia de Jusep Torres Campalans, un pintor vanguardista catalán que después de haber vivido en Barcelona donde entabló amistad con Picasso y en París donde respiró el clima cultural y artístico de las vanguardias del siglo XX, decidió dejar la pintura exiliándose en México a comienzos de la Primera Guerra Mundial y desaparecer. Mientras por lo que concierne a la imitación de un modelo se puede afirmar que el autor relata la vida del misterioso pintor como una biografía, pero en el proceso de construcción de este personaje Aub inserta documentos y materiales de diversa natura que sirven para atestiguar la existencia de Torres Campalans, lo cual hace difícil su clasificación como género. De hecho, la obra gracias a su estructura híbrida formada por la alternancia de palabras e imágenes adopta la forma de una monografía artística que trata de manera específica la vida del pintor y los aspectos que lo conciernen tanto en relación con el arte como con la política, enriqueciendo el relato a través del empleo de testimonios visuales. En suma, *Jusep Torres Campalans* se presenta como un conjunto o, mejor dicho, una mezcla de géneros de los cuales se sirve el autor para desarrollar su asunto inventado, pero de ninguna manera se puede considerarlo un falso en cuanto copia de una obra auténtica. Por otro lado, la

segunda razón que ha permitido un tal éxito a la obra tiene que ver con el utilizzo de un paratexto engañoso que se convierte en testimonio de la autenticidad y real existencia del personaje. Y, además, con el empleo de unos elementos accesorios como las dos exposiciones de pinturas y dibujos del pintor apócrifo organizadas por Aub en la galería Excelsior de Ciudad de México en 1958, la primera, la cual coincidió con la fecha de publicación del libro, y la segunda en la galería Bodley de Nueva York en 1962 en paralelo con la aparición de la edición americana de J. T. C. Las dos llevaron la trampa al extremo en cuanto se revelaron determinantes a la hora de convencer y captar la atención del público y aún más de algunos críticos de arte.

El expediente del paratexto es el único elemento que tiene la capacidad por sí mismo de conferir la credibilidad máxima a la biografía. Para ver cómo está compuesto se hace necesario analizar la estructura de la obra. El libro consta de siete secciones autónomas. Empieza por el *Prólogo indispensable*<sup>3</sup> que es la sección donde el autor introduce la figura del pintor, indicando que lo conoció casualmente mientras se encontraba en Chiapas (estado de México) para dar una conferencia sobre el Quijote en ocasión del centenario de la fecha de publicación del primer libro del *Quijote*. Añade además que tipo de persona era Torres Campalans y lo hace con la ayuda de las opiniones ficticias de los ciudadanos que lo habían conocido, los cuales lo describen como un hombre raro que vivía retirado en los montes y que no quería hablar de su pasado. Y, por fin, presenta como ha sido conformada la biografía, o sea, enfocando al biografiado desde distintas perspectivas. En segundo lugar, hay la sección de los *Agradecimientos* donde Aub menciona los nombres de los historiadores e intelectuales que le ayudaron en su labor de investigación y de construcción de la biografía, en la cual se encuentran

---

<sup>3</sup> Las informaciones sobre la estructura de la obra y el contenido de sus secciones han sido tomadas de los siguientes trabajos: M. Rosell, *Max Aub y la falsificación en la narrativa contemporánea*, Salamanca, Ediciones Universidad Salamanca, 2017, pp. 61-87; R. M. Grillo (1995). Falso e dintorni. In R. M. Grillo (A cura di), *La poetica del falso: Max Aub tra gioco ed impegno*. [Atti del Convegno Salerno, 14-15 marzo 1994]. Edizioni Scientifiche Italiane; y V. Orazi (2018). Prefazione: Apocrifi, maschere e altre mistificazioni aubiane. In B. Greco (A cura di), *Max Aub: Apocrifi e maschere letterarie*. Edizioni dell'Orso, Studi e Ricerche 161, pp. IX-XII.



nombres auténticos como el crítico Alfonso Reyes, el experto e investigador de Picasso Jean Cassou, el pintor cubista George Braque, y junto con estos incluye además muchos nombres de teóricos e historiadores inexistentes entre los cuales se alternan nombres irreales con nombres más verosímiles que es posible remitan a personas que existieron como en caso de Juvenal R. Román que podría evocar el nombre del escritor Romain Rolland, o también Miguel Gasch Guardia que recuerda al crítico de arte Sebastià Gasch Carreras. Después, el tercer apartado es aquel de los *Anales* y representa la sección más fiable en cuanto consiste en una enumeración de los hechos históricos que abarcan el periodo entre 1886, fecha de nacimiento de Torres Campalans, y 1914 que es el año del traslado del pintor a México. A continuación, se encuentra la *Biografía* en la que Aub relata la vida del personaje, seguida por tres apéndices de los cuales se sirve el autor para completar tanto el personaje como la broma literaria. El primer apéndice se intitula *Cuaderno Verde* y adopta la forma de un diario donde se encuentran reflexiones, notas y aforismas de Torres Campalans sobre el arte contemporánea. El segundo lleva como título *Las conversaciones de San Cristóbal* y contiene dos diálogos entre el biografiado y Aub ocurridos en Chiapas. Y finalmente se encuentra el tercer apéndice que es el *Catálogo*, o sea, una colección de 60 entre cuadros y dibujos del propio Torres Campalans. Además, al final de cada sección hay unas notas que representan verdaderos discursos sobre el arte, la historia y la política y que enriquecen el punto de vista del personaje y su personalidad no solo artística sino como intelectual de una época.

Una vez presentada la estructura se puede comprender el porqué de la valoración de *Jusep Torres Campalans* como un falso exitoso. De hecho, Aub implementa en su construcción del falso todas las prácticas de falsificación que han sido discutidas anteriormente. En primer lugar, el escritor utiliza el expediente del paratexto desviante, a través del cual logra ante todo dar la forma a la obra de una biografía, valiéndose de secciones como el prólogo donde presenta la novela como la biografía de un pintor desconocido. Y al mismo tiempo de una monografía,

gracias a la inserción del *Catálogo* en el paratexto y de dibujos dentro del texto. Pero, sobre todo, y este es un aspecto fundamental, como explica Orazi (2018) a través de las secciones que constituyen el paratexto el autor logra realizar diferentes tipologías de falso en un solo apócrifo. De hecho, el *Cuaderno Verde* es un falso literario en cuanto presenta unos escritos atribuidos a Torres Campalans, al igual que los cuadros del *Catálogo* y los dibujos que representan un falso artístico al ser dibujados por el pintor apócrifo, hay además un falso periodístico representado por las dos conversaciones-entrevistas de Aub con Torres Campalans, y un falso histórico desarrollado a través de los *Anales* (pp. X-XI). En segundo lugar, Aub emplea el uso de datos, informaciones cronológicas y personajes verdaderos como también alterados o inexistentes. La sección donde la utilización de esta técnica se hace más patente es sin duda la de los *Agradecimientos* donde el autor inserta tanto nombres de historiadores, escritores y críticos realmente existidos como nombres inexistentes o falsificados que remiten a personajes auténticos, como se vio antes en el caso de Juvenal R. Román y Miguel Gasch Guardia. Sin embargo, también la sección de los *Anales* lleva en sí misma una mezcla entre datos auténticos y equivocados. Por ejemplo, la fecha de nacimiento del poeta Nicolás Guillén se encuentra dos veces en el texto y está indicada con dos años diferentes, o además la inserción de la fecha de nacimiento de Luis Álvarez Petreña que indica una fecha irreal puesto que es uno de los personajes ficticios creados por Max Aub. Después, otro mecanismo falsificador implementado por el autor es la estructura polifónica de la obra, la cual está construida a través de la inserción de datos históricos ofrecidos por los *Anales*, de los testigos y todas las personas que han contribuido a la labor de investigación sobre la vida del pintor que encontramos en los *Agradecimientos*, y de los documentos a partir de las reflexiones del cuaderno de Torres Campalans, a las conversaciones entre el artista y Aub, y a terminar con el catálogo de cuadros y dibujos del pintor apócrifo. Es precisamente la presencia de todo este material que expresa la multiplicidad de voces (y por tanto de puntos de vista) involucradas en la construcción de la

identidad de Torres Campalans, las cuales sirven para conformar una visión objetiva y realista de los hechos narrados y del artista catalán, y hacen que la voz del autor sea neutralizada y este se transforme en un investigador y transmisor objetivo de la información. Por último, en relación con lo que se acaba de decir, el escritor aquí, aunque no se transforme en traductor de materiales y obras existentes, lo cual coincidiría con la última técnica de falsificación tratada, si qué se limita a introducir el supuesto material apócrifo ya existente como el cuaderno de escritos o el catálogo de cuadros y por tanto en cierto sentido sí que abandona el rol de autor para hacer el papel de editor.

Como se desprende de lo anterior, la biografía está estructurada como un collage tanto en la forma como en el contenido. La forma fragmentaria se debe a varios elementos que son ante todo la mezcla entre el elemento escrito y visual, es decir, el relato escrito está interrumpido por la inserción de dibujos y cuadros. Después, la ausencia de una narración linear que está interrumpida propio por la presencia de imágenes, como por la inclusión de diálogos, notas a pie de páginas, y reflexiones. Asimismo, la polifonía de voces introducidas a través de los materiales documentales que se entrecruzan con la voz del autor y la voz del propio Torres Campalans. Y, por fin, el hecho de que el libro mismo es una mezcla de géneros. En cambio, en cuanto al contenido Aub no solo da cuenta del pintor y todos los aspectos que conciernen su vida artística y política, sino que además introduce los acontecimientos políticos e históricos ocurridos desde 1886 hasta 1914, proporciona también la descripción del clima político y cultural de principios del siglo XX, e inserta también una mezcla entre contenidos e informaciones auténticas y falsas. Max Aub de este modo lo que hace es descomponer el discurso narrativo a la manera de un cuadro cubista. De hecho, como explica González Sanchis, la obra está estructurada como un mosaico donde la función del autor es la de buscar y recomponer todos los pequeños trozos que dan forma a la figura de Jusep Torres Campalans:

Aunque aparentemente no es el más importante, [el autor] en el fondo no sólo hace de hilo conductor sino que es la base del libro. Su función es complementaria y de fusión. Indaga, realiza conjeturas, engarza, recompone el mosaico y retablo de Josep Torres y su entorno. Quizá resida en ello, la maestría de Max como fabulador (González Sanchis 1995, “Cubismo en el planteamiento narrativo”).

El objetivo del empleo de la técnica cubista en la construcción del relato en cuestión es aquel de retraer el sujeto, o sea el protagonista, desde distintas perspectivas e intentar de este modo proporcionar al lector una visión completa de Torres Campalans. Esta elección se debe a los fundamentos teóricos del cubismo, un movimiento artístico surgido entre 1907 y 1914 gracias a la colaboración entre los pintores Picasso y Braque. De hecho, el cubismo surge revolucionando la manera en la que los sujetos o los objetos se representaban a través de la pintura y por tanto cambia la representación de la realidad. Los cubistas abandonan la concepción renacentista de arte según la cual esta disciplina tenía que representar fielmente la naturaleza y enfatizan la visión subjetiva. En otras palabras, estos artistas no siguen las reglas de la perspectiva y del color y por tanto rechazan el canon clásico. Se asiste por ejemplo a la descomposición del objeto en todas las posibles perspectivas mediante las cuales se puede observarlo y la recomposición de estas últimas que da como resultado una figura con todas sus distintas facetas representadas simultáneamente, lo cual da lugar a un objeto poliédrico. Y propio a la manera de un objeto cubista, Aub desarrolla su personaje. Lo construye a través de múltiples facetas que caracterizan la personalidad del pintor, convirtiéndolo en un artista contradictorio que ama al arte, pero no quiere vender sus cuadros porque no le importa tener éxito, y en un pintor que no quiere mezclar la pintura con la política, pero es un firme anarquista que cree que las obras artísticas deben tener el mismo impacto que la explosión de una bomba. A través de la técnica de la fragmentación típica del cubismo, el autor no solo logra proporcionar una multiplicidad de voces que permiten valorar la autenticidad de Torres Campalans, sino que consigue representar la fragmentación del hombre contemporáneo.

En conclusión, *Jusep Torres Campalans* se puede considerar un falso bien logrado, no solo por todas las razones ampliamente discutidas, sino sobre todo porque es capaz de resumir las dos facetas que caracterizan la entera obra apócrifa de Max Aub. De hecho, por un lado, la novela refleja el compromiso intelectual del autor, puesto que él se sirve del heterónimo de Torres Campalans para representar la figura del exiliado, símbolo del rechazo hacía un mundo europeo que había adoptado unos valores e ideales absurdos relacionados exclusivamente con la guerra y la superioridad de la nación. Y, por tanto, lo utiliza para dar cuenta de la problemática del hombre contemporáneo que sufre por los eventos históricos, así como de la irracionalidad y complejidad del ser humano. Y también porque se sirve del apócrifo artístico para lanzar una crítica hacía el arte y los críticos de arte que no saben distinguir un cuadro auténtico de uno falso. Por otro lado, la obra representa por fin el intento lúdico del escritor que se aventura en un juego creativo que lo lleva a dejar el rol de autor para convertirse en un pintor que parodia a los grandes artistas, así como en un historiador y en un editor.

### **1.3 El juego en la literatura y la dimensión lúdica en la narrativa aubiana**

Como se acaba de ver, Max Aub a través de las falsificaciones que lleva a cabo en sus obras lo que demuestra es su habilidad como jugador. El juego es un punto central dentro de su narrativa y lo demuestran, entre otras cosas, las hechicerías que crea a través de la construcción de informaciones ficticias o alteradas y de la utilización de las múltiples perspectivas, tal y como lo demuestra *Jusep Torres Campalans*.

La importancia que tiene el elemento lúdico para el autor se puede explicar determinando cual es el lugar que ocupa la dimensión del juego dentro de la historia del hombre y de la literatura. Como afirma el historiador y lingüista holandés Johan Huizinga en *Homo Ludens* (1939) el juego nació antes de cualquier tipo de civilización en cuanto los animales (donde con

el término ‘animal’ se hace referencia aquí a los mamíferos y algunos tipos de aves) juegan como los hombres, los hombres jugaban cuando eran niños y todavía siguen jugando. De hecho, los críos de animales, así como los niños al principio no aprenden a jugar, este deseo lúdico simplemente se manifiesta como una necesidad, un impulso que responde a varias razones que en temprana edad corresponden a la necesidad de interactuar, comunicar y explorar el entorno, y cuando crecen, en cambio, estas se transforman en otros motivos más conscientes como por ejemplo el relajamiento que el juego les causa, o el divertimento, o también para el gusto del desafío personal o con los demás. Dirigiendo la mirada al ser humano, las múltiples razones por las cuales las personas juegan remiten a la existencia de varias tipologías de actividades lúdicas. Para referirse a estas últimas es necesario ante todo analizar el significado de la palabra ‘juego’. Es difícil a la hora de proporcionar un significado para este término contar con una única definición. De hecho, si se consulta el término en el Diccionario de la lengua española los resultados que se obtienen de la búsqueda son múltiples y a continuación se devuelven tres de las nociones más comunes: “acción y efecto de jugar por entretenimiento”, “ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas y en el cual se gana o se pierde”, “habilidad o astucia para conseguir algo” (DLE, 23ª ed.). Lo que resulta es que todas las voces recogen o bien una característica del juego o bien otra, pero no las recogen juntas. A este respecto, se hace necesario recurrir a la definición dada por Huizinga, el cual define el juego como:

[...] un’azione libera: conscia di non essere presa “sul serio” e situata al di fuori della vita consueta, che nondimeno può impossessarsi totalmente del giocatore; azione a cui in sé non è congiunto un interesse materiale, da cui non proviene vantaggio, che si compie entro un tempo e uno spazio definiti di proposito, che si svolge con ordine secondo date regole, e suscita rapporti sociali che facilmente si ammantano di mistero o accentuano mediante travestimento la loro diversità dal mondo solito (Huizinga 2002, p. 17).

Lo que hace el autor es resumir una serie de características que definen la actividad lúdica. El primer adjetivo con el cual describe el juego se refiere a la libertad, o sea, Huizinga remite a la práctica lúdica como una acción espontánea, libre de constricciones, que no es una obligación ni tampoco una necesidad física como lo es comer. Por eso se puede afirmar que el juego pertenece a la dimensión del ocio donde es el jugador que manifiesta el deseo de jugar y sobre todo decide cuándo y cómo hacerlo. En segundo lugar, Huizinga considera esta práctica como una actividad ligera que el jugador puede no tomar en serio. Es precisamente el confín entre seriedad y entretenimiento que caracteriza el espacio del juego, puesto que describe la posibilidad para esta actividad de ser real y ficticia al mismo tiempo. De hecho, el juego puede ser una simulación de la realidad o algo totalmente irreal, pero en ambos casos se puede jugar tanto con una intención seria como solo con el objetivo de divertirse. En relación con esta última característica, el autor lo presenta también como una actividad que se desarrolla fuera de los confines de la vida real en cuanto un jugador cuando juega entra en una dimensión alternativa a la realidad que puede ser más o menos concreta según la tipología de juego, pero queda a lado de la vida real. Y considerando la actividad lúdica como algo irreal, está claro que esta no puede tener consecuencias que afectan la imagen social de la persona y su credibilidad, por tanto, el jugador es libre de cometer errores y corregirlos sin correr el riesgo de ser juzgado como en la vida real. A continuación, el autor pasa a definir el juego como una actividad no rentable, de la cual no se saca provecho material y haciendo alusión, por tanto, al hecho de que no es una práctica que se cumple con fines de lucro, sino para otras motivaciones que abarcan la dimensión de la diversión. Por otra parte, Huizinga describe el juego como una actividad limitada en el espacio y en el tiempo. Esta característica tiene que ver con la dimensión de alteridad en la que entran los jugadores cuando juegan. En otras palabras, esta práctica se desarrolla en un espacio determinado que se sitúa fuera de la realidad y tiene que ver con la imaginación, durante un tiempo que empieza y acaba. Es más, estos límites se ajustan según las

reglas del juego que establecen una serie de condiciones como el número de jugadores, el tiempo límite de cada partida, el material necesario etc. que se tienen que respetar para que el juego pueda desarrollarse. En definitiva, son las reglas que permiten a este de existir. Por último, el autor describe esta práctica también como una actividad que facilita las relaciones sociales y, por tanto, como una ‘actividad social’ que permite conocer a otras personas y además conocerlas en maneras diferentes puesto que, dependiendo de cuál sea el objetivo del juego, cada persona puede mostrar varios aspectos del propio carácter.

De todas formas, a la hora de analizar la relación disyuntiva que mantienen las características mencionadas, es curioso observar cómo esta definición pueda resultar incompleta tanto como las precedentes proporcionadas por el Diccionario de la lengua española. De hecho, según explica Ballerio (2009), si se considera que los juegos no son actividades de las cuales se puede sacar provecho, se excluirían de esta categoría los juegos de azar, entre los cuales se insertan por ejemplo la lotería, los juegos de naipes, y los juegos de casino como el póker. Asimismo, si se define esta práctica como una actividad social, se descartan los juegos solitarios desarrollados tanto con las cartas como con los videojuegos. Y, por último, definir las reglas como fundamento del juego hace implícitamente que se anulen dentro de esta categoría los juegos infantiles como por ejemplo saltar a la comba o los juegos con la pelota y con la cometa (p. 6). Como se desprende de lo antes mencionado, la relación que mantienen las palabras dentro de la definición de Huizinga es de tipo disyuntivo, lo cual no permite determinar la categoría del juego a través de una serie de propiedades comunes a las diferentes tipologías, sin que de este grupo no se excluyan a otros tipos.

Es evidente, por tanto, que la multiplicidad de juegos existentes, cada uno con sus propiedades, complica el proceso de identificación de unas características comunes que permitan reconocerlos como pertenecientes a la clase de juego, en cuanto con el término ‘clase’ se hace referencia a un conjunto de atributos que todos los elementos que le pertenecen



comparten necesariamente entre ellos. Por esta razón Ballerio propone definir la categoría del juego como un “campo semántico” donde los elementos pueden ser considerados parte de este campo al compartir unas propiedades con los otros, sin que sea necesario que todos compartan todas las características. Una palabra, de hecho, puede relacionarse con otra al intercambiar solo uno de estos atributos (2009, pp. 8-9). Por consiguiente, dentro de este campo se van creando grupos de significado donde los elementos son agrupados por rasgos similares, y mientras algunos compartirán la mayoría de las propiedades, otros intercambiarán entre ellos solo algunas de estas.

Dentro de estos grupos se pueden así identificar varias tipologías de juegos dependiendo de cuál sea su finalidad. El antropólogo y sociólogo Caillois en *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine* (1958) simplifica el proceso de identificación de estas tipologías subdividiendo los juegos en cuatro categorías en función del principio sobre el cual se fundan. La primera clasificación recoge bajo el nombre de “agon” todas las actividades lúdicas que se basan en la competición. Esto es, todos los deportes que implican un desafío como por ejemplo el partido de fútbol, o la carrera de natación, o también el duelo con espadas. En otras palabras, a este grupo pertenece todo tipo de práctica lúdica cuyo desarrollo y triunfo depende de las habilidades físicas y mentales del jugador, y cuya finalidad es la victoria sobre el adversario. La segunda tipología está definida por el sociólogo con el nombre de “alea”, conjunto en el cual inserta todos los juegos que se fundan en la apuesta. Son ejemplos: la lotería, la ruleta, las apuestas de caballos etc. Por tanto, a diferencia de la categoría antes presentada, estos son juegos donde el jugador tiene un rol pasivo frente al protagonismo del destino, y el triunfo no depende de la destreza del jugador, sino de la suerte. Después hay una tercera categoría que está representada por las actividades que conciernen la actuación y la simulación llamadas por Caillois juegos de “mimicry”, muy comunes entre los niños cuando por ejemplo juegan a los médicos, o a policías y ladrones, o también a las casitas y pretenden ser otras personas. Y, por fin, la última tipología

que distingue al antropólogo es el “ilinx”, el conjunto de prácticas que tienen como finalidad el vértigo, como por ejemplo la velocidad, el esquí y las acrobacias.

De todas formas, cualquiera sea la tipología y por tanto la finalidad del juego, son dos las funciones que desarrolla la práctica lúdica y que acomunan todos los juegos a pesar de sus peculiaridades. Por un lado, como afirma Ballerio (2009), esta actividad se presenta como una ocasión de aprendizaje en varios frentes. Primero porque las personas antes de jugar aprenden las reglas del juego que son aquellas que reglamentan el espacio, el tiempo de desarrollo de la práctica lúdica y sobre todo la interacción entre los participantes. Por esto se puede decir que los jugadores aprenden a socializar según unas normas que describen la conducta correcta. Por ejemplo, si se toma como referencia el juego del fútbol una de las conductas normativas es el saludo antes del partido, cuya acción se refleja también en la vida cotidiana donde es buena educación saludar antes de empezar cualquier tipo de interacción con el interlocutor. En segundo lugar, habida cuenta de que el juego es simulación, jugando se aprenden unas técnicas y unos comportamientos que pueden resultar útiles en la vida real. En el caso del juego de lucha los animales como las personas pretenden pelear con el propósito de ganar para demostrar su superioridad frente al adversario, pero las acciones que desarrollan este tipo de interacción no están hechas con el propósito de herir o causar la ira en el otro, la cual puede llevar a consecuencias irreparables. Por tanto, en este caso las personas comprometidas actúan a través de una serie de comportamientos convencionales los cuales pueden llevar al aprendizaje de técnicas de defensa y ataque, de las cuales pueden necesitar en la vida real, pero que en esta interacción lúdica no traen las mismas consecuencias que en la vida cotidiana. Y, por último, es imprescindible mencionar que a través del juego los individuos exploran entornos, situaciones, objetos, y comportamientos nuevos. En relación con este último punto, han sido precisamente los estudios en ámbito psicológico, entre los cuales los de Piaget, el cual teorizó la importancia de la exploración del entorno en el niño a través del juego para desarrollar las

habilidades psicomotoras. Por tanto, el juego se convierte aquí en un instrumento para explorar no solo dimensiones nuevas, sino también nuevas capacidades.

Por otro lado, el aprendizaje no es la única función del juego. De hecho, como señala Caillois: “[lo] scopo del gioco è il gioco stesso”, con lo cual se puede afirmar que las personas juegan también y quizás sobre todo para el gusto de hacerlo, o sea, para el divertimento o la emoción positiva que esta actividad les hace experimentar (2017, p. 195). Al reflexionar sobre esta afirmación resulta claro que el juego antes que educación y aprendizaje es diversión. Si una persona se acerca a esta actividad lúdica y vuelve a repetirla en el tiempo es primariamente por la sensación de diversión, o de alegría, o de ligereza que ha sentido el jugador durante su desarrollo. En este caso los juegos se convierten en expresiones de libertad y espontaneidad que se oponen al sentimiento de opresión y control que puede provocar, en cambio, el trabajo en las personas:

*Emerge qui un altro ruolo che spesso il gioco assume, quello di antitesi al lavoro: da una parte, necessità, produzione e forse fatica e alienazione; dall'altra, libertà, gratuità, leggerezza e spontaneità. [...] questo equivale a dire che può essere esperienza di liberazione e alterità contrapposta all'uso della norma sociale, ma anche mera compensazione per lo scontento generato dalla vita quotidiana (Ballerio 2017, pp. 16-17).*

De hecho, el trabajo en cuanto norma establecida por el mundo capitalista y medio para ganar dinero, representa la obligación moral, la disciplina, el esfuerzo y a veces la monotonía. Por las características mencionadas el trabajo se pone en contraposición con la práctica lúdica que, en cambio, es actividad libre y cautivadora donde es el jugador que tiene el poder de elegir cuando empezar y cuando terminar esta actividad. Con respecto a lo dicho, hay que mencionar un fenómeno siempre más generalizado que tiene que ver con los jugadores de los juegos de azar que prefiriendo traer ganancia económica de juegos como las apuestas de animales, o las tarjetas de rascar, o los juegos de casino, en lugar de cobrar dinero a través del arduo trabajo,

acaban volviéndose adictos a la magia del juego, en la cual encuentran un refugio seguro donde pueden escapar de la realidad que los oprime. En este sentido, por tanto, el juego se convierte en un tentativo de evasión de las normas que rigen la vida y la existencia humana. Por esta razón la práctica lúdica puede inducir el hombre a escapar de una vida que no le satisface y llevarlo a una condición de liberación.

Dicho esto, resulta más fácil describir cual es la relación que mantiene el juego con la literatura. Como cuando se juega, también cuando se lee la persona involucrada en el acto entra en otra dimensión paralela a la de la realidad y de la cual puede en cualquier momento decidirse a salir. Por tanto, al igual que el juego, la literatura ofrece una experiencia libre, de entretenimiento, diversión y aprendizaje donde es el individuo el verdadero protagonista en cuanto puede elegir la entrada y la salida de esta dimensión y sobre todo en el caso del juego puede controlar su evolución gracias al empleo de sus habilidades o, por el contrario, puede decidir dejarse guiar por el azar. Pero también en el caso de la literatura es otra vez el lector quien determina el desarrollo de la lectura en cuanto es él que decide como interpretar los hechos narrados y si aceptar el pacto narrativo o no.

La relación que entrelaza el juego con la literatura hace referencia a estas últimas características. De hecho, el juego como la literatura son ocasiones que se buscan en momentos de ocio cuando uno se siente libre de las obligaciones de la vida cotidiana, o cuando uno quiere alejarse de las constricciones y de los problemas que le afligen en la vida real. Por eso la práctica lúdica y la literatura se pueden considerar momentos de suspensión de la vida ordinaria y de evasión de una realidad pesada y agobiante, para buscar en la diversión un consuelo.

Es precisamente esta sensación de huida y rechazo de las convenciones y de las reglas sociales ofrecida por estas dos actividades, que se refleja en la narrativa de Max Aub. El autor, de hecho, accede a la dimensión lúdica para alejarse de la cotidianidad, o sea, de una sociedad

y cultura gobernadas por normas estrictas que no permiten al individuo expresarse libremente, y proporcionar a través de sus mentiras y falsificaciones una perspectiva diferente que abarca mundos irreales, pero quizás más deseables que la realidad en la que le tocó vivir al escritor. Aub utiliza el juego con la incertidumbre, la aleatoriedad y la relatividad que este conlleva, para jugar con el lector y su percepción, al tiempo que se sirve del carácter relativo e inseguro de la modalidad lúdica para dar cuenta y denunciar la incertidumbre del mundo y del hombre contemporáneo causada por los eventos históricos del siglo XX.

En resumen, Aub inserta en su narrativa el elemento lúdico, es decir, construye apócrifos, trampas, mentiras, como medio de denuncia relacionado a su compromiso moral, pero lo hace además para invitar al lector en esta dimensión de alteridad que le permite alejarse de la realidad opresora y desafiarlo a desvelar la trampa construida por el autor. Es precisamente la habilidad de Aub en el juego que está llevada al extremo en *Juego de cartas*, obra que ya a partir del título declara su naturaleza, esto es, un juego de naipes que busca la participación del lector o jugador para desarrollar el intento lúdico de la misma, y de la cual se da cuenta a continuación.

## Capítulo 2

### ***JUEGO DE CARTAS, UNA NOVELA DE CARTAS EN UN JUEGO DE NAIPES***

Después de haber analizado los principios subyacentes a la obra apócrifa de Max Aub, los cuales resultan necesarios para abordar la investigación de *Juego de cartas*, se pasa ahora al análisis de la obra desde el punto de vista estructural, temático y literario. A este propósito se organiza el capítulo en tres secciones. El primer apartado trata de dar cuenta de la peculiar estructura del juego que lleva la obra a ser considerada tanto un juego de naipes como una novela epistolar y, por tanto, a desarrollar al mismo tiempo un juego de mesa y un juego de lenguaje. El segundo subcapítulo, en cambio, analiza el contenido de la novela mediante la agrupación de las misivas por características comunes. Por fin, el tercer apartado abarca el montaje de la novela-juego y, tomando en consideración el estudio sobre los juegos narrativos realizado por Valles Calatrava (2007), analiza los mecanismos narrativos implementados por el autor en la realización de la obra. Mecanismos que permiten, al fin, definir el lugar que ocupa esta creación tanto dentro de la producción literaria del autor como en el panorama literario global.

#### **2.1 La doble acepción del término ‘carta’ y el juego de mesa y lenguaje que surgen de esta dicotomía**

La historia del heterónimo Josep Torres Campalans no se acaba con la biografía apócrifa. De hecho, el pintor catalán vuelve a ser protagonista de otra serie de dibujos que realiza en colaboración con su autor Max Aub dando lugar a *Juego de cartas*, obra que fue publicada por primera vez en México en 1964 por el editor Alejandro Finisterre. Con esta edición que vio la publicación de trecientos ejemplares, según explica Rosell (2017), el editor obtuvo todos los

derechos de autor y de producción de la obra a través de la formalización de un contrato con Aub en el que se prohibía al autor la publicación de copias de la obra-juego o de ejemplares similares sin la autorización de Finisterre (pp.110-111). Esta condición dificultó la impresión y por tanto la difusión de la obra que quedó y todavía queda, por consiguiente, poco conocida y analizada. Asimismo, su escasa recepción se justifica aún más si se considera que hasta el año 2010 no se volvió a editar. Ahora bien, pese al poco éxito que tuvo durante los primeros años, en las últimas décadas, después de la muerte de Aub, la obra despertó mucho interés sobre todo entre los estudiosos de Max Aub, los cuales llegan a definir *Juego de cartas* como una de las obras más experimentales e icónicas de la producción aubiana. La razón por la cual ha sido considerada así reside en el tipo de literatura que representa, cuestión por la cual va a empezar el análisis.

Hablar de *Juego de cartas* en términos literarios no es un asunto fácil, especialmente cuando se trata de categorizar la obra dentro de un género literario, y eso se debe sobre todo a su peculiar estructura. De hecho, el juego se compone de 108 naipes<sup>4</sup> divididos en dos barajas una azul y una roja de 54 cartas cada una incluso los cuatro comodines. Aparentemente, pues, podría dar la ilusión de ser una baraja tradicional, pero tan pronto como se observan atentamente los naipes, estos revelan de inmediato su peculiaridad. El rasgo que los hace tan singulares es ante todo el hecho de presentar en el anverso la mezcla de los palos franceses y españoles. Esto es, cada naipe lleva dos símbolos impresos, con lo cual las cartas del palo de corazones pertenecen también al palo de copas, las de picas al de oros, las de diamantes al de bastos y las de tréboles al de espadas. Es más, los naipes están decorados también con dibujos ajenos a los diseños tradicionales de las cartas como por ejemplo las partes del cuerpo, a saber, los ojos, la boca, los

---

<sup>4</sup> La presentación de la estructura hace referencia a la edición de *Juego de cartas* de 2010 publicada por la editorial Cuadernos de Vigía. De hecho, en esta última edición se encuentran 108 naipes divididos en dos barajas de 54 cartas cada una y con cuatro comodines. Sin embargo, según explica Valles Calatrava (2007), este número de cartas no es el original dado que en la primera versión aparecieron 106 naipes ya divididos en dos barajas, pero de 53 cartas cada una y con solo dos comodines (p.545).

rostros y otros más creativos como las flores y los frutos. Hay además unos diseños más abstractos en correspondencia de los comodines que llevan también la firma en sigla del pintor apócrifo Torres Campalans, la cual le atribuye la autoría de la parte gráfica. Otra característica que hace estos naipes todavía más auténticos es la composición del dorso de cada carta, en cuanto está compuesto por una breve epístola enviada por un personaje y dirigida a otro, por un total de 108 misivas que relatan acontecimientos sobre un tal Máximo Ballesteros, opiniones sobre quién fue esta persona e hipótesis sobre la causa de su muerte, a través de las cuales el jugador debe adivinar quien fue realmente el señor Ballesteros.

Por tanto, como se desprende de la peculiarísima estructura, *Juego de cartas* se presenta al principio como un juego de naipes, premisa que parece evidente ante todo por el título que lo categoriza como tal y, en segundo lugar, por la materialidad de la obra-objeto, puesto que está desarrollada en forma de cartas de juego. Aunque los elementos arriba mencionados creen unas expectativas sobre el lector, estas no tardan en chocar con la real esencia de la obra que está revelada al jugador nada más observar ambas caras de las tarjetas. Esto es, su doble identidad tanto como juego de mesa que como novela epistolar. Por esta razón insertar la obra dentro de un género literario no es tarea simple y para acercarse a este intento es necesario empezar por el análisis de la tipología de juego que implementa Aub en su creación.

Se puede afirmar que *Juego de cartas* es un juego en varios sentidos. En primer lugar, se considera tal por su denominación con la cual el autor lo presenta como un juego de cartas donde la doble acepción del término ‘carta’ le permite crear toda la máquina del juego. De hecho, la obra se compone tanto de cartas en el sentido de naipes, como de cartas en cuanto misivas. La doble utilización del término hace posible desarrollar un juego de lenguaje dentro de un juego de mesa. En segundo lugar, se puede definir un juego por la materialidad y el formato de la obra, la cual está realizada como una baraja de naipes de papel contenidos en una funda y con unas dimensiones de 17X11 centímetros, donde las tarjetas son cartas de juego, por



un lado, y misivas por otro. En tercer término, se considera una obra lúdica por naturaleza en cuanto su propio mecanismo interno está construido a través de múltiples estrategias o juegos narrativos de los que se sirve Aub para realizar su creación y sobre los cuales se detendrá la atención más adelante. Y, por último, aunque no menos importante, la obra-juego se califica como tal porque presenta unas reglas a las que está sometida y que son las que establecen el espacio, el tiempo y las modalidades entre las cuales esta se desarrolla. A este respecto se presenta el contenido de las instrucciones impresas en la parte posterior de la cajita que contiene los naipes:

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, le 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. [...] Permite, además, toda clase de solitarios. Gana el que adivine quién fue Máximo Ballesteros (Aub 2010).

Si se analizan las reglas presentadas por el autor, se desprende de inmediato la finalidad del juego que es adivinar quien fue Máximo Ballesteros, un hombre que por causas desconocidas al lector acaba de fallecer. Para atraer el jugador en el desafío, Aub ofrece unas pistas que toman la forma de unas misivas dirigidas a múltiples destinatarios en las cuales se ofrecen distintas informaciones o, mejor dicho, perspectivas sobre el personaje misterioso según sean los recuerdos u opiniones de las personas que lo han conocido.

Ahora bien, la insólita configuración del texto que implica: por un lado, el hecho de ser repartido entre las varias cartas y no unitario y, por otro, su tamaño reducido de manera que resulte adecuado para las dimensiones de los naipes; junto con la modalidad del juego que como se desprende de las reglas es totalmente aleatoria, lo cual hace que dependiendo del número de jugadores a cada participante le pueda tocar una variable infinita de cartas, lo que hacen es dar

autonomía a las cartas. De hecho, cada naípe tiene su propio texto más bien breve y es independiente de los demás, lo cual permite que el juego tenga una variante elevada de soluciones que dependen de las cartas que le tocan a cada jugador y, por tanto, de las informaciones y opiniones que recibe, y sobre las cuales este debe formular una hipótesis. El resultado conseguido por el jugador dependerá, así pues, de las combinaciones más lógicas y plausibles posibles que logra establecer entre las cartas que ha recibido por azar. Por consiguiente, teniendo unos números tan altos de emisores y destinatarios que la mayoría de las veces no coinciden en el intercambio y un número tan diverso de informaciones que dependen de la experiencia subjetiva que estos personajes han tenido con Ballesteros, es evidente que “el resultado será siempre diferente”, con lo cual es imposible ganar o, mejor dicho, tener una única solución que sea más válida que las demás, a mayor razón por el hecho de que tampoco el autor deja claro cuál es la solución definitiva (Aub 2010, Reglas del juego).

Supuestamente lo que hace que un jugador pueda ganar sobre los demás es su capacidad de convencer a los adversarios de la propia versión sobre la identidad de Ballesteros a la cual llega a través de la construcción de nexos entre las informaciones de que dispone. O de otro modo, la segunda posibilidad de ganar en este juego está representada por otra pista dada por el autor en las reglas, quien sugiere también la posibilidad de realizar con los mismos naipes “toda clase de solitarios” (Aub 2010, Reglas del juego). Cuando se utilicen las cartas para jugar a distintos juegos como brigde, póker, o canasta, está claro que las reglas que rigen el juego habrán de ser las del juego elegido y, por tanto, lo que ocurre es que a cada carta se atribuye un valor diferente según el código de valor del juego y en este caso al final las cartas ganadoras serán las que determinan quien fue Máximo Ballesteros sin que el jugador necesite utilizar su capacidad lógica y racional para buscar nexos plausibles que proporcionen una explicación coherente sobre la identidad del personaje. De hecho, como afirma Santiáñez-Tió (1995): “[...] no ganará el jugador que persuade a los otros, sino el que consiga reunir las cartas más valiosas y, por lo

tanto, aquéllas que determinan quién es Máximo Ballesteros, independientemente de su plausibilidad racional” (I).

En vista de ello, considerando las categorías lúdicas establecidas por Caillois, las cuales han sido ampliamente discutidas en el capítulo anterior, se puede afirmar que *Juego de cartas* se inserta en primer lugar en la clase de los juegos de azar, puesto que en ambas las modalidades de juego (la original sobre la cual se basa el juego y la alternativa que propone utilizar los naipes según las reglas de otros juegos de cartas) es el destino que domina y decide cuáles serán las cartas que van a tocar al jugador y con las cuales él debe trabajar para encontrar una solución lógica. Y, en segundo lugar, se puede incluir también dentro de los juegos de competencia porque junto con el azar, cuenta también la destreza y la habilidad del participante en aprovechar la carta que la suerte le ha asignado, tanto en el caso en que se juegue según las reglas de Aub, con lo cual el talento del jugador consiste en persuadir a los otros competidores sobre la verdad de su hipótesis, como en el caso en que se siga el reglamento de otros juegos donde el participante demuestra su capacidad aprovechando las cartas que le han tocado combinándolas de una manera exitosa, ganando entonces la partida y demostrando que son sus cartas las más valientes.

Además de juego en sentido lúdico del término, la novela en cuestión es también juego de lenguaje. Con esta expresión se hace referencia a la teoría de los juegos de lenguaje de Ludwig Wittgenstein, quien teoriza que las palabras tienen un significado variable que depende del contexto de uso. O sea, según el filósofo, las emisiones lingüísticas no tienen un significado por sí mismas, sino que lo adquieren en un determinado contexto y por lo tanto pueden adoptar diferentes sentidos y dar lugar a diferentes interpretaciones, habida cuenta, por supuesto, de las condiciones adecuadas de uso de esta palabra o emisión lingüística reconocidas por la comunidad lingüística de referencia. De acuerdo con esta teoría, entonces, las palabras dependiendo del contexto dentro del que se utilizan, la posición que toman dentro del texto y

las oraciones con la cuales se relacionan pueden tomar valores y acepciones diferentes. Por esta razón, en la novela en cuestión tanto por el número de correspondientes de las misivas, como por las tipologías de asuntos tratados, de los cuales se da cuenta a continuación, no es posible llegar a una solución unívoca en cuanto el texto puede tomar diferentes significados según cuales sean las claves de lectura utilizadas y las interpretaciones dadas por los jugadores. Es más, dependiendo también de cuál sea el número de jugadores, depende también el número de cartas que uno recibe y, por tanto, la cantidad y el tipo de informaciones que obtiene y sobre las cuales puede trabajar intentando realizar combinaciones que sean consistentes. En definitiva, como bien explica Santiáñez-Tió (1995), al multiplicar los potenciales significados de las misivas y por tanto las interpretaciones, cada jugador rescribe un texto diferente multiplicando de esta forma también los órdenes narrativos, con lo cual se puede hablar también de juego de lenguaje: “[...] la intención del texto consiste en la multiplicación tanto de los órdenes narrativos como de las lecturas posibles derivadas de dichas ordenaciones” (I).

## **2.2 Análisis del contenido de la novela**

Como se acaba de ver en el subcapítulo precedente, *Juego de cartas* está construido sobre una red de posibilidades de interpretación acerca de la identidad y la vida de Máximo Ballesteros, quien ha muerto y sobre el cual hay 108 misivas que proporcionan unas perspectivas diferentes y a veces contradictorias. El hecho de que la obra y por tanto el juego estén contruidos mediante unas cartas que tienen sus propios emisores y destinatarios hace que *Juego de cartas* se pueda considerar una novela epistolar. Sin embargo, a la hora de considerarla como tal hay que tener en consideración una serie de características que le pertenecen que son insólitas para el género literario en cuestión y que la hacen tan peculiar como obra. De hecho, dentro del juego no está presente un intercambio típico de los relatos

epistolares, puesto que hay un número considerable de emisores que supuestamente escriben estas misivas y muy pocas veces ocurre que estas reciban una respuesta, con lo cual, el texto de las cartas resulta independiente.

Para demostrar, en consecuencia, que las misivas no están vinculadas entre sí y que de su autonomía deriva la posibilidad de interpretar las informaciones en varios modos y tener por lo tanto resultados relativos que solo dependen de la capacidad del jugador de persuadir al otro o ganar sobre el otro, se analiza el contenido de las epístolas<sup>5</sup>.

Antes de empezar con el análisis es necesario señalar que, aunque los textos de las cartas sean autónomos y no tengan ningún tipo de conexión entre ellos, excepto raros casos, si se pueden individuar unas características comunes a las misivas. Es precisamente el vínculo temático el punto de partida por el cual empieza el estudio del contenido.

En primer lugar, hay que mencionar el hecho de que las misivas están escritas con motivo de dar informaciones sobre el difunto Máximo, ofrecer opiniones sobre la causa de la muerte y emitir juicios sobre el tipo de persona que era. Por esta razón y por la impostación que llevan los textos contenidos en las tarjetas se puede decir, como declara Rodríguez (2002), que las cartas “parecen estar escritas *in medias res*”, o sea, que el texto de cada una de ellas parece configurado como una respuesta a una demanda previa que sería la razón por la cual todas estas personas habrían escrito el considerable número de 108 misivas y que supuestamente podría ser: ¿quién era Máximo Ballesteros? (p.184). Para dar prueba de cuanto dicho se reproducen a continuación algunos de los textos donde la naturaleza del intercambio epistolar resulta más evidente.

---

<sup>5</sup> Por lo que concierne el análisis del contenido, es necesario explicar que se ha demostrado necesario transcribir los textos de las misivas tomadas en consideración a fin de aclarar los argumentos expuestos y que para citar las cartas-fuentes han sido utilizados los números o figuras identificativos junto con los palos de la baraja francesa y cuando necesario los nombres de los emisores y los destinatarios.

El primer ejemplo que se ofrece está representado por una epístola escrita por un emisor anónimo y dirigida a Tita: “Te has echado encima una tarea imposible. ¿Cómo era Máximo? De una sola manera: como creías que era. ¿Qué los lunes lo veías azul, y verde los martes? [...]. Ya sé que conformarse con los recuerdos no es cosa fácil. Prueba. Te quiere” (siete de picas azul). En este primer texto se hace patente la razón por la cual ha sido compuesta la carta, la cual está explicitada en la pregunta de Tita “¿Cómo era Máximo?” y a la cual este emisor anónimo intenta responder.

Otro texto donde se hace todavía más evidente que la misiva enviada nace por dar una respuesta a una pregunta inicial es el siguiente:

¿Qué quieres que te diga? Le conocí al poco de casarse con Carmen. Era un matrimonio feliz; pasaron algunos años y, me parece, que lo siguió siendo. Comía de vez en cuando en su casa, venían a la mía. Luego me trasladaron; nos felicitábamos las Pascuas. No supe más. Me pareció siempre un hombre equilibrado, un tanto reaccionario, como yo, sin interés especial por nada preciso (Rubén a Álex, cuatro de tréboles rojo).

En la carta de Rubén se desprende muy claramente que el texto es una respuesta a una demanda puesta, aunque de manera más implícita con respecto al ejemplo precedente, por un interlocutor muy interesado en saber qué tipo de persona era Máximo y, como se deduce del texto, la respuesta adaptándose a la pregunta ofrece una serie de informaciones que logran retratar a Ballesteros desde un punto de vista caracterial que abarca su esfera privada.

Por último, otro ejemplo que se ofrece es el siguiente: “Tuvo muchas mujeres pero jamás se le ocurrió que le podían costar dinero. Le molestó; creo que esta fue la razón principal de su desencanto. No sé si te servirá este rasgo para su retrato” (Gaspar a Pequeñarra, cinco de diamantes rojo). En este caso el texto proporciona una información adicional dejando entender cuál es el objetivo último de este asiduo intercambio epistolar. De hecho, la misiva de Gaspar resulta muy explícita cerca el motivo por el cual hay una cantidad elevada de corresponsales

que se interesan por formular y contestar preguntas concernientes a la identidad de Máximo Ballesteros, o sea, dibujar a través de las múltiples informaciones obtenidas (que en este caso específico abarcan el ámbito sentimental) un “retrato” sobre este personaje.

En definitiva, a pesar de los diferentes aspectos caracteriales que cada carta profundiza a partir de las preguntas, lo que importa es dejar claro que todas las misivas, tanto si lo manifiestan de forma explícita como implícita, tienen un origen común. Esto es, responder a una pregunta originaria sobre qué persona era Ballesteros para poder retratar su identidad. Lo cual resulta ser nada menos que el objetivo final del juego y que además no es tan fácil de cumplir por una serie de razones que tienen que ver con las estrategias narrativas empleadas por el autor y que se van presentando en el próximo subcapítulo.

La segunda característica que tienen en común las misivas de esta novela-juego es el hecho de no tener un intercambio concreto típico del género epistolar y esto ocurre porque hay un número muy elevado de corresponsales. De hecho, puesto que las cartas son 108, eso significaría tener supuestamente 108 emisores y por consiguiente 108 destinatarios. Considerando que dentro de estos son muy pocos los que escriben más de una misiva, la consecuencia que se produce es, como explica Rodríguez (2002), una “multiplicación de los corresponsales” hacia un total de “ciento ochenta y seis” (p.186). Con lo cual, se puede afirmar que las cartas tienen destinatarios muy diferentes que raramente vuelven a contestar. Es raro, entonces, que haya misivas que son respuestas a otras cartas y esto hace difícil trazar un hilo discursivo lógico. Esta condición se complica todavía más si se considera que tres de las misivas están escritas de forma anónima y cuatro cartas en correspondencia de los comodines representan frases sueltas aparentemente fuera de contexto que ni siquiera tienen significado y que podrían representar unas misivas engañosas insertadas por el autor con la finalidad de despistar al jugador.

En definitiva, dado el número elevado de emisores, y por supuesto de opiniones, y el intercambio casi ausente dentro de la obra, los momentos en los cuales se puede establecer un nexo entre las cartas se reducen considerablemente. Por esta razón se puede constatar la ausencia de una relación de causa y efecto que ayude al lector a interpretar las cartas, lo cual hace que puedan ser concebidas como fragmentos de una imagen caleidoscópica que individualmente no tienen valor y que, en cambio, adquieren sentido en su conjunto. Además, la inexistencia de fechas de envío de las misivas y por tanto de orden cronológico aumenta de forma exponencial la posibilidad de interpretar las cartas de manera subjetiva, según sean las hipótesis más plausibles y lógicas para el jugador, y subraya asimismo la independencia textual de estas tarjetas.

Otra característica compartida es la falta de relación entre los símbolos de las cartas y el texto contenido en las misivas. De hecho, el contenido de las epístolas no mantiene ningún tipo de conexión ni con los palos de las cartas, ni con las figuras más relevantes de las barajas como los ases o los reyes. Se puede afirmar, por tanto, que entre las cartas y las misivas no existe una relación de tipo temático, o sea, la interpretación de las cartas no puede desarrollarse mediante la asociación entre los varios palos de las cartas y el texto en ellas contenido; ni tampoco de tipo valorativo según la cual se podrían interpretar los textos escritos detrás de las cartas que tienen más valor dentro de la baraja, como los textos más importantes. De ahí que, como está bien explicado también por Rodríguez (2002), la asociación entre naipes y texto sea puramente casual y el hecho de no tener un nexo temático hace difícil, para no decir imposible, cumplir con el objetivo del juego que invita al jugador a averiguar quien fue Ballesteros en cuanto solo es posible hacer unas hipótesis:

“[...] si hubiese alguna relación temática entre los diferentes palos y el texto de las cartas -si las cartas de corazones hablaran de amores o las de diamantes de dinero, por poner un ejemplo banal- todavía tendríamos alguna posibilidad de jugar. Pero no



sucede de esa manera y la relación que mantienen naipes y texto es, como corresponde a un juego de esta índole, puramente azarosa” (p.185).

Por último, la cuarta característica compartida concierne la posibilidad de dividir las cartas en cuatro grupos de macro temas que ayudan al jugador a adquirir informaciones de distinto tipo sobre el protagonista.

El primer tema identificable reagrupa diez cartas-naipes que tratan la muerte de Máximo Ballesteros. Dentro de este grupo es posible señalar seis cartas cuyos emisores de manera más o menos explícita individualizan en el suicidio la causa de su muerte, aunque la razón que supuestamente lo llevó a suicidarse no está compartida por todos los remitentes. De hecho, hay opiniones diferentes: según Carlos el señor Ballesteros se mató después de haber tocado la lotería porque estaba constantemente insatisfecho: “Se suicidó porque le tocó la lotería. No lo creerás, allá tú. Había jurado y perjurado que no cambiaría nunca, que siempre sería el mismo. «Solo los que se hacen ricos varían de ideas [...]». [...] La insatisfacción era la raíz misma de su ser” (Carlos a Nicolás, siete de corazones rojo); Gloria, en cambio, opina que se suicidó por la condición de profunda tristeza y desesperación en la que vivía: “[...] no me cabe la menor duda de que Máximo se suicidó. [...] sé lo que sé y lo desesperado que estaba el último día que estuvimos juntos” (Gloria a Lola, reina de tréboles rojo); por el contrario, según Miguel Ángel se quitó la vida para protesta contra la condición hodierna en la que los hombres se ven obligados a trabajar, o sea, alienados, en cuanto a causa del capitalismo el trabajador se ha convertido en una máquina productora donde se le valora solo como productor de bienes vendibles: “Máximo se suicidó porque no pudo resistir esa distancia que crece cada día entre el trabajo y el hombre. Los entendidos hablan de alienación” (Miguel Ángel a Augusto, nueve de diamantes rojo).

Dentro de este grupo hay, en cambio, tres cartas que apoyan la idea del asesinato cometido por su mujer Carmen, aunque no tengan pruebas de lo que afirman. Entre estas hay una misiva particular escrita por Modesto en la cual el emisor acusa a Carmen de ser la causa de la muerte de su marido, no tanto por ser la que actuó el crimen, sino por su ser demasiado celosa en cuanto, consciente de que su marido la traicionaba, dudaba de la cualquiera y lo acusaba constantemente llevándolo a una condición de exasperación: “¿Qué yo propalé que Carmen mató a Máximo? ¡Claro que sí! Y lo puedo demostrar. Desde luego no usó el cianuro. Le bastó la mala leche, el infundio diario, la suspicción [...] el acusar constante [...] porque nunca tuvo le menor idea de quiénes fueron las queridas de su marido” (Modesto a Alfredo, as de corazones rojo).

Por fin, hay una sola carta dentro de este grupo escrita por Gregorio Roca, el médico de Máximo, que declara el fallecimiento por muerte natural, desmintiendo de este modo las conjeturas expresas por los otros corresponsales, puesto que en cuanto medico su afirmación debería tener más veracidad: “Firmé el acta de defunción y puedo asegurarle que Máximo Ballesteros falleció de muerte natural. Fue una trombosis coronaria contra la que fue inútil luchar.” (Gregorio Roca a Ambrosio Mundet, ocho de corazones rojo).

Además de las cartas que acabamos de ver y que tratan el asunto de la muerte del personaje, hay otras que se pueden unir en un segundo grupo por el tema que tratan, esto es, la reconstrucción a través de opiniones subjetivas de la personalidad de Ballesteros. Dentro de esta categoría se individualizan dos subgrupos que conciernen las cartas que tienen emisores femeninos, por un lado, y las escritas por los hombres, por otro. A este propósito es importante mencionar que el número de corresponsales es en su mayoría femenino y eso determina también los rasgos caracteriales del personaje que más sobresalen. De hecho, dependiendo del género de los emisores, las cartas pueden tratar cuestiones sobre la vida privada e íntima de Máximo, es este el caso de las misivas escritas por mujeres, o asuntos más públicos que tienen que ver

con las creencias, las inclinaciones y las pasiones del personaje, y que ven como protagonistas las amistades masculinas.

Con respecto a los corresponsales femeninos, el rasgo que está mayormente citado y acomuna las misivas es el hecho de ser mujeriego. De hecho, a pesar de las diferentes opiniones que retratan al personaje, las cuales dependen de la tipología de amistad o relación que tenían estas mujeres con el personaje, su personalidad de Don Juan está reconocida al unísono por las diferentes damas y también por los corresponsales masculinos. Y eso a pesar de estar casado con Carmen, lo cual nos indica que son relaciones extraconyugales. Para dar demostración de cuanto dicho se presentan a continuación unos ejemplos que testimonian de manera directa, algunos, e indirecta, otros, la actitud de Máximo con las mujeres.

El primer ejemplo se da a través de la carta escrita por Rosa, la cual declara conocerle muy bien, que lo retrata como un hombre que estaba interesado solamente en el acto sexual y, como se entiende de sus palabras, que la trató como si fuera un objeto del deseo: “[...] el hombre no valía la pena. Nadie le conoció como yo. Iba a lo suyo, que eran las demás. Cuantas más, mejor, sin importarles los medios. Fue en lo único que nos entendimos [...]. Quisiera no acordarme de él, te aseguro que lo conseguiré sin dificultad” (Rosa a Manuela, cinco de tréboles rojo).

Otro ejemplo que se ofrece es la misiva escrita por Marisol. Este caso representa un testimonio indirecto en cuanto las afirmaciones no son frutos de una experiencia que la emisora vivió en primera persona como en el ejemplo precedente, sino más bien sintetizan unas conjeturas compartidas entre las amistades de Máximo, las cuales lo retratan como una persona presumida e insatisfecha. Además, las palabras de Marisol ofrecen al lector también otra información que concierne Carmen, la mujer de Máximo, quien supuestamente sabía que su marido la traicionaba:

Murió Ballesteros: todos hemos de pasar por ahí. Lo que importa es Carmen, que se queda. Tú no sabes lo que ha padecido toda su vida por culpa del desgraciado de su

marido. ¿Te das cuenta de lo que es vivir años y años al lado de una persona que si abre la boca es únicamente para regañar o pedir lo que le hace falta? Sin contar que, aparte de las precauciones, ella tuvo que saber de sus cien aventuras. (Marisol a Clarita, jota de corazones azul)

Por último, otro ejemplo que esta vez tiene que ver directamente con Carmen, está representado por la carta que la viuda escribe a Aurora, la cual como se desprende del texto tuvo que ser una de las amantes del defunto de quien Carmen era consciente:

Máximo ha muerto. Prefiero decírtelo así, de pronto, y con las menos palabras posibles. [...] lo habrás olvidado, no era, ni fue, más que mi marido. Quisiste arrebátarmelo antes y después de mi matrimonio. No lo lograste. (Carmen a Aurora, cuatro de corazones azul).

Ahora bien, pese a que el rasgo de la personalidad de Ballesteros que sobresale de los ejemplos aquí presentados es seguramente el de ser mujeriego, hay otras cartas que lo describen como una persona amable y pura. Es este el caso de la misiva enviada por María Rosa a su amiga Fina, en la cual la emisora describe a Máximo como el amor juvenil, un amor fuerte que no se basaba solamente en la pasión. A través de las palabras de la mujer el lector descubre también a un hombre romántico, así como lo describe ella, capaz de hacer cualquier cosa por su amada: “Nunca hubo nada entre nosotros [...]. Era muy joven cuando se enamoró de mí. Era el gran amor: o todo o nada. Capaz de cualquier cosa, hasta de no acostarse conmigo [...]. Me escribió cartas formidables [...]. Era un romántico” (María Rosa a Fina, diez de diamantes azul).

Otro ejemplo se da mediante la misiva de Linda que proporciona al lector la imagen de un Máximo completamente nuevo y desconocido. Lo presenta como un hombre galante, deseoso de cortejarla, atento a respetar las exigencias de su amada sin resultar molesto (característica esta que contrasta fuertemente con la descripción de Máximo dada por Rosa) y muy enamorado, tal vez más que la misma dama:

Anduvo tras mis años, no de una manera seguida como puedes suponer. Al azar de nuestros encuentros hacíamos una cita para uno o dos días después, nos veíamos, me «hacía la corte»; lo que me quería y había querido, lo que representaba para él: diluvio corriente de alabanzas [...]. Una tarde en que yo estaba de humor le dije: - Bueno: me acuesto contigo ahora, pero punto y ya. No me vuelvas a dar la lata. Dijo que sí, quedó bastante mal y yo sorprendida. (Linda a Graciela, jota de picas azul).

Por lo tanto, los rasgos caracteriales del personaje que han sido planteados hasta ahora por los corresponsales tomados en consideración resultan bastante contradictorios al presentar por un lado un hombre con un talante mujeriego, así como dan prueba las misivas de Rosa, Marisol y Carmen, y por otro un perfecto romántico y un hombre muy atento a sus relaciones, como se desprende de las cartas escritas por María Rosa y Linda. Con lo cual se puede decir que la fama de Don Juan es en cierto modo desacreditada y no solo por las experiencias románticas que las dos mujeres han tenido con Ballesteros, sino también por la presencia de dos epístolas en las cuales unos emisores masculinos hacen alusiones a los gustos sexuales de Máximo mostrándose sorprendidos de que tantas mujeres hayan tenido relaciones con él.

El primero que se toma en consideración es Marcelino, un amigo de infancia del difunto, el cual declara su incredulidad frente al hecho de que los demás lo retraten como un mujeriego, puesto que cuando era joven parecía más bien que le gustaran los hombres: “No me sorprendió su fallecimiento -trance normal- sino lo que me dice Gustavo de su gusto muy multiplicado de las féminas. Cuando dormíamos juntos parecía ir por muy distinto camino” (Marcelino a Javier, reina de diamantes rojo).

Otro ejemplo que refuerza la idea de la homosexualidad de Ballesteros está proporcionado por la misiva enviada por un anónimo firmado “M.” a un destinatario anónimo “L.”, el cual alude, a través de la metáfora de los géneros de los libros, que Máximo era un hombre que no tenía los mismos gustos en mujeres que todos los demás hombres: “[...] lo único que une a los

hombres es que le gusten los mismos libros. Que, en general, creyeran que las preferencias de Máximo eran otras...” (cuatro de corazones rojo).

Con respecto a las misivas enviadas por los emittentes masculinos, en cambio, hay algunas que ofrecen unas informaciones sobre la vida académica y profesional del personaje. De hecho, gracias a la carta de Luis el lector logra saber que Máximo estudió en la universidad solo por tres años porque después dejó la carrera: “Estudié con él tres años de la carrera; luego la dejó” (Luis a Enrique, as de diamantes azul) y gracias a la carta de José Rafael T. el jugador tiene noticia de que Ballesteros trabajaba como funcionario: “No creo que le diera vergüenza ser funcionario” (José Rafael T. a Portilla, dos de picas azul). Estas son entre las pocas informaciones que se recogen sobre las ocupaciones profesionales de este hombre.

Mientras que por lo que concierne las otras cartas, que son la mayoría, los rasgos más llamativos que sobresalen abarcan principalmente la personalidad de Ballesteros: su carácter y sus creencias. Por lo general todos los hombres concuerdan en describirlo como una persona misteriosa: “Máximo no era hombre fácil de descifrar” (as de diamantes azul), que nunca hablaba de sí mismo: “Nunca declaró sus pensamientos” (as de diamantes rojo) y que la única pasión que compartía con sus amigos era la pasión por el juego, en particular por el dominó y el ajedrez: “[...] le gustaba [...] a lo sumo jugar al dominó y al ajedrez” (cuatro de diamantes rojo). Es más, era tan confidencial que Antonio lo paragona a un político, o sea, una persona desconfiada, callada y con poca o demasiada ambición para expresarse: “Le faltó ambición o era tan enorme que jamás la hizo patente” (tres de picas azul).

En definitiva, se pueden individuar dos versiones de Ballesteros que se adaptan a los diferentes contextos. La primera ofrecida por las mujeres, lo retrata como un hombre más bien abierto en su vida privada y sobre todo muy tenaz en alcanzar sus objetivos. La segunda, en

cambio, proporcionada por las amistades masculinas, es una imagen muy distinta que describe el personaje como una persona cerrada, muy individual y callada en la vida pública.

Se sigue ahora con la presentación del tercer grupo de cartas donde se insertan las que ofrecen pistas para la lectura y la interpretación de la obra. Según el análisis hecho, es posible individuar seis cartas que de manera implícita ayudan al lector a comprender la real esencia del juego. Entre estas una de las misivas más llamativa es la enviada por José, quien pregunta a su destinatario lo siguiente: “¿Por qué te empeñas en saber cómo son -o eran- los demás? ¿Qué te importa? Sin contar lo imposible. Puedes figurártelo, pero siempre entrará en la apreciación tanto de ti como de los otros. En estos menesteres se equivoca uno constantemente” (José a Arturo, diez de corazones rojo). Estas preguntas, las cuales se pueden interpretar también como demandas dirigidas al lector o jugador, lo que provocan en el destinatario es una reflexión sobre la imposibilidad de saber cómo es realmente una persona y entonces la incapacidad para los hombres de conocer profundamente a los que nos rodean. Por lo tanto, se puede afirmar que son preguntas cuya función es hacer reflexionar al lector sobre la insensatez de emitir juicios sobre alguien, puesto que estos al estar influenciados por la manera que uno tiene de ver al otro, la cual depende fuertemente también de la relación que una persona mantiene con la otra, resultarán ser juicios meramente subjetivos que no retraen completamente la identidad de una persona, sino solo uno de los tantos rasgos caracteriales que pertenecen a un individuo.

A esta primera pista se añade también otra carta que refuerza cuanto dicho. Es este el caso de la misiva escrita por Ludwig, cuyas palabras resultan muy prudentes: “¿No te has fijado que se es de una manera distinta según quién tienes delante? No me porto igual con mi suegra que con mi cuñado [...]. Cada interlocutor te hace seguir un camino distinto” (Ludwig a Ladis, reina de tréboles azul). Se hace patente en este ejemplo como una persona no puede ser de una manera solamente y tiene, en cambio, diferentes facetas que muestra dependiendo del interlocutor con el cual se relaciona y por tanto de: el grado de conocimiento, la tipología de sexo, la edad, la

vinculación que los une, el cargo que ocupa. En definitiva, se muestra una vez más como es difícil definir una persona con su personalidad y su carácter debido a que muchas veces nuestra actitud y nuestras acciones dependen de unos factores contextuales.

El concepto de hombre multifacético está bien explicado por Gerarda que en su carta dirigida a Lea expresa su duda acerca de un estereotipo: “No sé quién inventó que los hombres son de una pieza. Los hombres son un «puzzle», un juego difícil de componer -y más de recomponer” (Gerarda a Lea, cuatro de diamantes azul). Estas palabras, además de respaldar la idea de que los seres humanos tenemos una personalidad compleja que no se agota en una única manera de ser, pensar, razonar y sentir; sino que por lo contrario cambiamos al cambiar la circunstancia, puesto que en cuanto seres sociales tenemos unas conductas que respetar. Lo que las palabras de Gerarda ofrecen es también una perspectiva para resolver el juego/enigma propuesto por el autor. De hecho, mediante la metáfora del puzzle se entiende muy bien que el propósito de recomponer la personalidad de Máximo y determinar qué persona era es una tarea complicada, dado que al igual que con los puzzles, también el personaje en cuestión en cuanto persona, está hecho de varias facetas que uno tiene que recomponer para verlo en su totalidad, por lo que el resultado no puede ser uno solo.

Por último, hay otras tres cartas que insisten sobre la imposibilidad de definir como es o no es una persona realmente. Aspecto que por un lado está expresado por Francisco: “[...] Además, no te preocupes: uno es como es y nadie sabe cómo” (Francisco a Benito, jota de diamantes azul). Por otro, no solo se confirma esta tesis, sino que se hace también una crítica a la sociedad hodierna que muere por poner etiquetas a la gente: “Desde el primer día te retratan y a unos aparecen según Memling o Durero, a otros según Velázquez o Rubens [...]. Ninguno eres tú” (R. a Rufina, ocho de picas azul); y condenar sus acciones cuando poco convencionales: “[...] ¿Quién te autoriza decir que Máximo era así o así? Das asco con tu manera de catalogar” (Emmanuel a Doroteo, seis de tréboles rojo).



Para terminar, el cuarto grupo de cartas que se puede encontrar en esta baraja pertenece a las misivas desviantes. Esto es, cartas que poco tienen que ver con las demás y que muy poco se relacionan con el conjunto de intercambios, que han sido insertadas por el autor con el propósito de desviar al jugador y dificultar el proceso de conocimiento del protagonista. El primer de los ejemplos está ofrecido por los cuatros comodines (dos de la baraja azul y dos de la baraja roja), cuyas misivas están compuestas de una frase suelta de la cual es imposible recuperar el contexto dentro del cual han sido escritas y a que se refieren. Y el segundo ejemplo está proporcionado por la misiva enviada por Ramona a Pura donde la emisora habla de su propia concepción de amor: “No puedo hacer el amor al azar [...]. No concibo el amor de otra manera: mi dormitorio, mis sábanas, mi alfombra, mi radio, mi cuarto de baño, mi calentador, hasta mi cocina...” (dos de tréboles azul).

En conclusión, la imagen que estas cartas proporcionan de Máximo Ballesteros es una imagen poliédrica por el hecho de que presentan unos rasgos caracteriales muy diferentes entre sí, hasta el punto de que el protagonista parece tener distintas personalidades. Eso se hace posible principalmente porque las misivas vehiculan unas opiniones subjetivas propias de las varias personas que conocieron a Ballesteros y que dependen fuertemente del tipo de relación que entrelazaron con él. De hecho, a través de la lectura de estas cartas lo que aparece no es un retrato claro de la persona de Máximo, sino una imagen más bien contradictoria y lo demuestra tanto el hecho de que este hombre sea catalogado al mismo tiempo como un mujeriego seductor y un hombre bueno y romántico, o además que esté presentado como un funcionario diligente a la vez que un político desinteresado y desilusionado; como el hecho de que también las causas de la muerte sean misteriosas y generen contradicción entre los interlocutores, puesto que para algunos emisores Máximo se ha quitado la vida, mientras que para otros ha sido matado. Este retrato multifacético que resulta de la lectura de todas las misivas está bien resumido en la carta de Felisa: “Máximo fue inteligente y tonto, sensible e insensible, agradable y desagradable,

silencioso y parlanchín [...] según las horas, los minutos o los segundos y el humor con que se soporta a los demás” (Felisa a Manuela, as de tréboles rojo).

En conclusión, habida cuenta del análisis hecho sobre el contenido, se puede afirmar que el objetivo del juego planteado por Aub es muy difícil de alcanzar para no decir imposible. Esta condición se da precisamente por el hecho de que la personalidad de este personaje no se agota en la interpretación de algunas características, sino por el contrario, es la suma de todos los rasgos descritos por los varios emisores. De manera que lo que se va formando es un retrato de tipo cubista, donde cada fragmento corresponde a un aspecto de la personalidad de Máximo Ballesteros y no tiene necesariamente que excluir a otra característica. Es precisamente la suma de estos aspectos contradictorios que logra explicitar la complejidad del protagonista y con este, en realidad, logra testimoniar la complejidad que acomuna a todos los seres humanos. Por esta razón, la metáfora del puzle expresada por Gerarda no solo recoge muy bien la imagen que representa la personalidad fragmentaria y varia del hombre, sino que ofrece también una pista para interpretar ante todo el juego. De hecho, es más verosímil que Máximo encarne todos los rasgos presentados por los emisores que lo han conocido y que él los ponga de manifiesto dependiendo de la circunstancia, antes que representar una sola característica. Y, en segundo lugar, simboliza también una pista para interpretar la obra, puesto que la imposibilidad de llegar a una única solución expresa la fragmentación del ser humano que determina la imposibilidad de llegar a comprender una persona en su totalidad y por lo tanto denuncia la relatividad del conocimiento humano.

### **2.3 Las estrategias narrativas subyacentes a la obra**

Después de haber presentado y analizado el contenido, se tienen las premisas necesarias para discutir sobre una cuestión dejada irresuelta al principio del capítulo, o sea, cuál es el género

de la obra y, por consiguiente, cuál es el lugar que esta novela-juego ocupa en la obra literaria del autor y más en general en la literatura. Para empezar cabe decir que la categorización de la obra como género literario está estrechamente relacionada con el montaje que se presenta en seguida.

Ante todo, se puede afirmar que si *Juego de cartas* es por un lado un juego de naipes y por otro una novela epistolar al presentar en la parte posterior de las cartas unas misivas, sin embargo, son las reglas que rigen un juego las que lo definen, puesto que determinan el espacio, el tiempo, las modalidades entre las cuales se desarrolla y el objetivo que mueve la máquina del juego. Entonces, puesto que en el caso en cuestión el reglamento está basado sobre el contenido de las misivas, se podría afirmar que esta creación lúdica pertenece al género de la novela epistolar.

Ahora bien, como anticipado al principio, la dificultad de identificar el género de la obra se debe principalmente a la doble identidad que esta presenta (baraja de naipes y misivas a la vez) y, en segunda instancia, a la peculiar estructura que la caracteriza porque la llevan a alejarse del género epistolar. Para demostrar en qué sentido *Juego de cartas* se distancia de la definición de ‘novela epistolar’ hay que tomar en consideración el estudio realizado por Valles Calatrava (2007) en el que el autor analiza cuáles han sido las cuatro estrategias o juegos narrativos implementados por Aub en el montaje de su creación lúdica.

En primer lugar, la obra no se puede considerar enteramente una novela epistolar por la estructura textual que lleva. De hecho, es inusual dentro de este género que el texto se encuentre impreso detrás de unos naipes. Esta condición pues influye en la longitud de las misivas llevando de tal manera el texto a ser muy reducido y, por el hecho de presentar las informaciones esenciales, poco detallado. Además, en relación con cuanto se acaba de decir, hay otras dos condiciones que se dan que son insólitas por una novela epistolar y que imposibilitan la

categorización de la obra como tal y son: por un lado, el hecho de que los textos no presentan un orden cronológico. Esto es, las cartas no llevan escritas ninguna fecha que identifique el orden de envío; y por otro, la ausencia en las misivas de un número que identifique la secuencia en la que van leídas y que en el caso de una novela tradicional podría corresponder con el número de las páginas. Estas circunstancias arriba mencionadas hacen que el texto de las cartas resulte individual, dado que se encuentra materialmente separado, y fragmentario porque lleva escritas informaciones concisas y que no presentan nexos explícitos. De allí la expresión de “texto diseminado” utilizada por Valles Calatrava con la cual el profesor identifica una de las estrategias narrativas implementadas por Aub en la construcción de esta obra, subrayando de este modo la técnica de composición del texto a modo de puzle que debe ser recompuesto. Además, es imprescindible mencionar que la utilización de este juego narrativo está justificado por las reglas del juego en las que el autor expresa la voluntad de que el texto se lea de forma azarosa, condición que comporta también que los textos se transformen a cada partida en múltiples lecturas diferentes de la misma historia dando lugar así al “montaje inacabable” (pp.551-552).

La individualidad del texto, así como la ausencia de un orden cronológico y causal que permita una lectura convencional, sirven al objetivo final del juego, el cual a partir de la distribución aleatoria de las cartas requiere el empleo de una lectura combinatoria que se desarrolla a través del número y la cualidad de asociaciones y combinaciones que un jugador logra establecer entre un texto y otro, hasta el momento en que este encuentre una solución que considere lógica. Este ejercicio combinatorio apunta a un tipo de experimentalismo ya realizado cuatro años antes de la publicación de *Juego de cartas* por un grupo de matemáticos y literatos vanguardistas cuyo nombre es conocido como ‘OULIPO’. La literatura que propone OULIPO es de tipo experimental y se basa en la utilización del lenguaje como maquina combinatoria. Sus miembros, de hecho, se proponen generar nuevos textos a partir de composiciones ya

existentes mediante la aplicación de unas constricciones lingüísticas que se aplican como leyes matemáticas. La utilización de estas reglas permite la descomposición del texto en elementos bases que combinándose pueden producir textos nuevos, dando lugar a una serie de ejercicios creativos que demuestran la relatividad del significado de las palabras, pero también el potencial combinatorio que lleva ínsita la lengua. De hecho, como explica Calvino: “Ogni esempio di testo costruito secondo regole precise apre la molteplicità «potenziale» di tutti i testi virtualmente scrivibili secondo quelle regole, e di tutte le letture virtuali di quei testi” (Albani 2004).

En *Juegos de cartas*, al mismo modo que en los experimentos de OULIPO, se pide al lector o jugador que, a partir de textos ya existentes, los cuales en el caso en cuestión están representados por las cartas que el azar le ha asignado, establezca nuevas combinaciones y asociaciones e intente dar un nuevo significado en contexto. Con lo cual en ambos casos los que se van creando son textos potenciales generados por la combinación de material ya existente. Puesto que tanto en los experimentos de OULIPO como en la obra-juego de Aub se trabaja con la potencialidad de significado que la lengua puede expresar según sean las combinaciones de sus elementos, se puede afirmar que también *Juego de cartas* se inserta en el ámbito de la literatura potencial.

En segundo lugar, la obra no puede considerarse completamente una novela epistolar por el número elevado de corresponsales que presenta y que hace imposible cumplir con el primer requisito del género epistolar, o sea, el hecho de tener emisores y receptores en diálogo entre ellos. Esta condición no se cumple en el juego de Max Aub porque, como explica Rodríguez (2002), los 186 corresponsales que participan en el intercambio de misivas hacen imposible la construcción de un argumento coherente que enlace todos los diferentes textos, puesto que como ya ha sido discutido son escasas las ocasiones en que las cartas tienen el mismo escritor o receptor, y menos todavía para no decir ausentes son las epístolas que reciben una respuesta.

Con lo cual es improbable que el lector pueda reconstruir un único argumento sobre la vida de Máximo Ballesteros, especialmente por el hecho de que las misivas son subjetivas. Es decir, presentan opiniones, juicios y valoraciones sobre el personaje, y no se limitan a recoger hechos de la vida de Ballesteros sobre los cuales no se puede opinar (p.186).

Por tanto, lo que estas cartas proporcionan es, como señala Valles Calatrava, “una imagen múltiple y diseminada, plural y multiplicada, diversa y en ocasiones contradictoria, una imagen surgida de las voces directas de los distintos firmantes de las cartas” (p.554). En otras palabras, se puede afirmar que el retrato del personaje al que aspira el objetivo del juego no se puede reconstruir a través de la reordenación lógica de las misivas porque las informaciones ofertadas por las cartas no son objetivas, sino por el contrario se va construyendo de manera subjetiva mediante las voces de los personajes a medida que cada participante va leyendo las epístolas, y al mismo tiempo a través de las opiniones e interpretaciones que ofrecen los jugadores al leerlas.

Como ha sido señalado en el subcapítulo anterior, la utilización de esta polifonía de voces remite al empleo de la técnica de la “representación caleidoscópica” mencionada por Valles Calatrava, puesto que las voces directas de los emisores van construyendo un relato dialógico donde se mezclan opiniones, juicios y asuntos formando de esta manera una imagen poliédrica del personaje, donde ninguna información tiene más valor que otra y todas son igualmente importantes. Por tanto, más que de personajes se puede hablar de una colectividad, es decir, de un personaje colectivo que da lugar no a una personalidad sino a múltiples personalidades de Máximo que son igualmente verídicas y parciales al mismo tiempo.

La tercera razón por la cual no se puede afirmar que la novela de Aub pertenezca al género epistolar convencional es una consecuencia de las dos estrategias narrativas que se acaban de presentar. De hecho, la estructura diseminada del texto que lleva las cartas a tomar la forma de microrrelatos independientes, así como la ausencia de un único argumento que relacione las

diferentes misivas y que haga de hilo conductor de la novela, hacen que el texto pueda ser interpretados ilimitadas veces. Esta condición se hace posible además por la modalidad aleatoria en la que se desarrolla el juego y por la falta de una solución final que permita a cada jugador averiguar la exactitud de sus hipótesis. De este modo el lector es libre de interpretar las informaciones que recibe de manera diferente según sean las cartas que le tocan y sobre las cuales puede trabajar y, por consiguiente, dependiendo de las combinaciones y los nexos que logra establecer entre una carta y otra.

Esta libertad de interpretación permite al jugador ser el verdadero protagonista de la obra, aquel que lleva las riendas del juego. Por esta razón Valles Calatrava habla de una “interactividad acentuada” (p.552), estrategia que, como se acaba de decir, permite al jugador una interpretación autónoma de las misivas, pero también la libertad de jugar con las cartas en diferentes modalidades obteniendo la posibilidad de llegar a la solución final siguiendo un código de reglas y valores propio de otros solitarios. Toda esta interactividad no está permitida en una tradicional novela epistolar dado que habitualmente la historia se desarrolla entre los emisores y los destinatarios y el lector es pasivo frente al relato. En cambio, en la obra de Aub, el lector tiene un rol activo y esto no solo representa otro motivo por el cual esta novela se considera distante del género epistolar, sino que permite además pensar en la obra como una variante más moderna de dicho género.

He aquí entonces la posibilidad de clasificar *Juego de cartas* como una obra abierta, o sea, una obra que es posible interpretar como el receptor considere conveniente, donde el lector es autónomo en su capacidad de juicio y no está influenciado por ninguna pista predominante dejada por el autor. En este caso, de hecho, Aub deja libre el lector o jugador de interpretar la obra como mejor considere correcto. Al mismo tiempo estas interpretaciones son provisorias y parciales porque siempre pueden ser desacreditadas por otro jugador o modificadas por el propio lector y nunca llegan a una interpretación definitiva.

Por último, la cuarta estrategia narrativa que emplea el autor según Valles Calatrava es la “disociación autorial” (p.548). Pero esta vez el juego narrativo no influye en el alejamiento de la obra del género epistolar, aunque el hecho de que una novela esté escrita por un heterónimo no es algo usual, sino más bien tiene que ver con la clasificación de la obra-juego como falso literario, lo cual permite investigar no solo el género, sino también cuál es el espacio que ocupa la obra en la dimensión literaria del autor.

*Juego de cartas*, como se ha anticipado, ve como protagonista el famoso pintor apócrifo que en este juego vuelve a aparecer como diseñador de los naipes. Torres Campalans, de hecho, según indica la portada de los naipes, es el responsable de la parte gráfica de la obra que realiza en colaboración con Max Aub que es, en cambio, autor del texto. Puesto que los dibujos serían obra de este heterónimo, se puede entonces insertar la obra dentro de los falsos aubianos y por tanto clasificarla como un apócrifo.

Las razones por las cuales se puede definir un falso son varias y van más allá del hecho de que las ilustraciones de la obra estén realizadas por el pintor apócrifo cuyo nombre aparece en la portada de la funda de los naipes bajo el título de diseñador, lo cual lleva la creación a ser considerada un falso descubierto. De hecho, incluso si se quiere asumir que Torres Campalans haya sido autor de los cuadros presentados en su biografía, eso no parece posible por lo que concierne a los dibujos presentes en el anverso de los naipes de *Juego de cartas*, y eso porque hay una incongruencia cronológica entre la publicación de la obra-juego que resulta haber ocurrido en 1964, fecha en que según indica la biografía el pintor catalán ya había fallecido, y su muerte que se fecha en 1956. Puesto que parece imposible la reaparición de un personaje difunto, se puede considerar ficticia la autoría de los dibujos y por tanto una obra apócrifa.

Pero la cuestión sobre la caracterización de la novela-juego como apócrifo aubiano es más compleja en cuanto los motivos de la atribución de “falso artístico” abarcan además algunos de



los mecanismos de realidad presentados en el capítulo anterior. El primero en cuestión es el paratexto desviante. Se trata en este caso de un paratexto muy peculiar en cuanto si se considera que las componentes paratextuales sirven al lector como guías de lectura para predecir el contenido textual, se descubre que en esta obra hay dos tipos de elementos paratextuales que dan dos formas distintas a la obra llevándola a ser clasificada bajo dos géneros diferentes. De hecho, dependiendo de cuál es el elemento dentro de la obra que se considera paratexto, se obtienen dos resultados diferentes. Si por un lado se asume que el paratexto de la obra está constituido por la componente figurativa de los naipes, esto es: las ilustraciones y los palos de la baraja, lo que resulta es que la obra toma la forma de un juego de naipes. Por otro lado, si se considera el paratexto como el conjunto de la componente textual, en este caso la obra se clasifica más bien como una novela epistolar. Es precisamente la utilización de un paratexto tan peculiar que permite al autor insertar una novela ‘epistolar’ en un juego de cartas. Además, puesto que las dos componentes, es decir, la parte literaria y aquella figurativa, conviven en esta obra y son las que le permiten tomar una estructura tan singular, se puede afirmar que *Juego de cartas* es un falso artístico.

En segundo lugar, otra técnica utilizada es la estructura polifónica. De hecho, la novela está realizada a través de varias misivas concernientes mensajes escritos por unos interlocutores que conocieron a Máximo Ballesteros y sobre los cuales no se puede dudar, primero porque la creación abarca la dimensión del juego y por tanto para que el juego se pueda desarrollar tenemos que aceptar las informaciones como verdaderas en la dimensión lúdica y, en segundo lugar, porque las informaciones proporcionadas por los emisores representan unos testimonios directos, puesto que son palabras escritas directamente por los personajes sin la función intermediaria del autor.

Por último, otro mecanismo que emplea y está relacionado con lo antedicho es el tópico de la traducción no tanto porque las misivas sean traducciones de obras existentes, sino porque se

trata de conversaciones, confesiones y consideraciones hechas por los emisores en primera persona, con lo cual la labor que supuestamente hace aquí el autor es transcribir estas noticias sin añadir ningún tipo de interpretación o paráfrasis.

Sin embargo, la característica que más categoriza la obra como un falso es su clasificación como juego. No solamente porque el hecho de desarrollar una obra-juego explicita el intento lúdico que se sitúa detrás de esta creación y, por tanto, la dimensión ficticia en la que se desarrolla. Sino también por la utilización que hace Aub de la creación lúdica en sus apócrifos. De hecho, como ha sido discutido en el primer capítulo, el gusto por la falsificación, la burla y el juego siempre han tenido en la dimensión literaria del autor un segundo fin que trasciende la simple diversión, y que tiene que ver con el compromiso moral que él expresa mediante la denuncia hacia la sociedad y las instituciones literarias y artísticas. *Juego de cartas* no es la excepción y eso se desprende si se analiza la obra a partir de la imposibilidad de cumplir con el objetivo del juego. Es decir, si se reflexiona sobre la dificultad de llegar a conocer enteramente este Máximo Ballesteros porque solo aparece como un conjunto de retratos realizados desde distintas perspectivas, se llega a comprender que los seres humanos solo logramos conocer una versión o un aspecto de las personalidades de los demás. Por tanto, el procedimiento de búsqueda de la identidad de este personaje lleva el jugador a descubrir la relatividad del conocimiento humano y por tanto el intento último del autor de denuncia hacía la superficialidad de la sociedad hodierna que solo se interesa por dar juicios y opiniones sobre los demás, los cuales como bien demuestra Aub mediante su juego, ni siquiera podemos conocer. Asimismo, alejándose de la estructura y la lectura convencional del texto mediante el empleo de una excesiva desarticulación de la componente textual, el autor lanza una crítica hacía la literatura y la crítica literaria demostrando que cada acto interpretativo, a causa de la relatividad del significado de las palabras, las cuales cambian sentido dependiendo del contexto,

es un intento de alteración de la obra misma, puesto que cada persona puede interpretar la obra de manera diferente sin llegar a comprender el verdadero significado de la creación.

En conclusión, para hablar del género y por tanto del tipo de literatura que representa *Juego de cartas*, es necesario tomar en consideración la totalidad de los aspectos analizados hasta ahora. Con todos estos en mente se puede llegar a la conclusión de que la obra dentro de la producción literaria del autor se inserta en la colección de apócrifos y se categoriza pues como un falso artístico. Esta en cuanto tal tiene una finalidad lúdica como toda la obra apócrifa de Aub y a través de la diversión que desata aspira a un intento crítico de denuncia hacia todo tipo de dogmatismo filosófico y propone, en cambio, un pensamiento siempre crítico que en este caso específico tiene que ver con la toma de conciencia por parte del lector de la relatividad de todo conocimiento humano. Aub logra articular esta crítica mediante la construcción de un juego basado en la propiedad combinatoria del lenguaje, la cual permite la creación de todos textos posibles a partir de la combinación de las misivas de las cuales el jugador dispone, y que en su intento remite a los experimentos realizados precedentemente por OULIPO. De este modo, se puede concluir afirmando que en el panorama literario global la novela-juego de Aub se inserta como una obra experimental y más en lo específico como una novela a mitad entre realista y experimental que sintetiza todo el experimentalismo típico de la literatura vanguardista que rechaza las convenciones literarias cerca del texto tradicional, lineal y cerrado para proponer obras nuevas realizadas a través de la descomposición del texto, la combinación de sus elementos y la interpretación abierta, y asimismo abrirse hacia la literatura potencial.

### Capítulo 3

#### LA NOVELA-JUEGO DE AUB Y SU RELACIÓN INTERTEXTUAL CON *RAYUELA* DE CORTÁZAR

El análisis sobre la novela-juego de Aub ha sacado a la luz las características estructurales de la obra, entre las cuales se destaca la fuerte interactividad que la caracteriza y que hace que pueda insertarse en el panorama de la literatura potencial. Es precisamente este el rasgo que permite poner en relación *Juego de cartas* con la obra del escritor argentino Julio Cortázar titulada *Rayuela* (1963). En este capítulo, de hecho, se aspira a investigar los nexos que mantienen las dos obras entre sí adoptando como método de comparación el concepto de intertextualidad desarrollado por el lingüista y filólogo francés Michael Riffaterre, hasta llegar a considerar las dos novelas como precursoras de la narrativa hipertextual. A este propósito se organiza el capítulo en tres secciones. En el primer apartado se introduce a Cortázar con sus etapas literarias y *Rayuela*. Después, en la segunda sección, se desarrolla el análisis comparativo entre las dos obras mencionadas anteriormente, el cual está basado sobre el concepto de intertextualidad propuesto por Riffaterre. Y, por fin, el tercer subcapítulo se divide en dos ulteriores secciones donde la primera, empezando por el rasgo de interactividad que acomuna las dos novelas, discute el concepto de hipertexto, su origen y su aportación a la literatura; y la segunda, en cambio, explica cuáles son las razones por las cuales las dos novelas deberían ser consideradas precursoras del hipertexto, proporcionando a prueba de su potencial interactivo e hipertextual, dos propuestas virtuales desarrolladas años después con el éxito de la tecnología.

#### 3.1 Cortázar y el juego de la *Rayuela*

Antes de seguir con el propósito del capítulo, cabe presentar una de las novelas más célebres de la literatura hispanoamericana y mundial, o sea, *Rayuela*. La obra fue realizada por el escritor

argentino Julio Cortázar durante su periodo de estancia parisina y fue publicada en Buenos Aires en 1963. El autor, nacido en Bruselas en los albores del primer conflicto global en 1914, se trasladó a Argentina muy pronto a la edad de cuatro años, aquí fue Buenos Aires el lugar que forjó su persona como intelectual y escritor, aunque fue después de su mudanza a Francia como consecuencia de sus divergencias con el gobierno peronista, que Cortázar dio lugar a la obra literaria de mayor relevancia, lo cual lo llevó a ser un autor prolífico en los varios géneros literarios, en concreto, el cuento breve, el ensayo, el soneto, la pieza teatral y la novela. Además, hace falta decir que toda su obra se vio afectada, como explica el autor mismo en *Clases de literatura Berkeley, 1980* (2013), por las tres etapas existenciales que él experimentó a lo largo de su vida y que afectaron inevitablemente a su escritura influyendo en la cualidad y el carácter de los textos que realizó. De hecho, si las primeras obras que publicó se clasifican dentro de la etapa que Cortázar denomina “estética” en cuanto tienen en cuenta las obras canónicas de toda literatura e intentan alcanzar la perfección estilística (p.16); con la obra *El perseguidor* (1959), en cambio, empieza otro tipo de literatura que se podría describir como autorreflexiva en cuanto deja mucho espacio a las reflexiones, pensamientos y angustias de los personajes sobre cuestiones como el hombre y la experiencia existencial, y que el autor nombra “metafísica” precisamente por señalar como los personajes emprendan en estas obras unos caminos de búsqueda personal:

Por este camino entré en eso que con un poco de pedantería he calificado de etapa metafísica, es decir una autoindagación lenta, difícil y muy primaria — porque yo no soy un filósofo ni estoy dotado para la filosofía— sobre el hombre, no como simple ser viviente y actuante sino como ser humano, como ser en el sentido filosófico, como destino, como camino dentro de un itinerario misterioso (Cortázar 2013, p. 20).

Es importante además mencionar que esta sensibilidad que el autor trasmite en sus textos hacia las cuestiones más universales coincide con la importancia que va tomando en aquellos años la

doctrina filosófica del existencialismo, la cual enfatiza la necesidad de reflexionar sobre la condición humana y la responsabilidad que cada individuo tiene en cuanto ser pensante. Finalmente, la otra y última etapa que Cortázar va experimentando, la cual se puede apreciar como el paso siguiente a la reflexión filosófica acerca del hombre y el contexto en el que vive, surge a medida que el autor va interesándose por los eventos históricos que ocurren en Latinoamérica sobre todo en relación con la Revolución cubana estallada para derrocar a la dictadura de Fulgencio Batista. Es más, las décadas de los 50 y los 60 supusieron un periodo de cambio histórico y social, de hecho, eran los mismos años en que se ponía fin a los regímenes coloniales, surgían los movimientos de protesta contra la guerra de Vietnam y se combatía la lucha por los derechos de igualdad racial en Estados Unidos. En suma, estos años fueron revolucionarios por Latinoamérica y condicionaron fuertemente el panorama cultural de la época. El mismo Cortázar describe este periodo literario como una “etapa histórica” de su vida como escritor, durante la cual dio lugar a obras en las que se aprecia prevalentemente su rol como narrador comprometido, en las cuales el autor pone en discusión la realidad y no se limita a aceptarla tal como se presenta (p. 24).

Aun así, las tres etapas de las que se viene hablando no han de considerarse categorías cerradas a las cuales un texto pertenece totalmente. O sea, a medida que su experiencia como escritor se volvía más madura, los tres rasgos, a saber, el estético, el metafísico y el histórico, se mezclaban entre sí dando a la luz obras muy completas:

Es por eso que, cuando hablo de etapas en mi camino, no hay que entenderlas nunca de una manera excesivamente compartimentada: me estaba moviendo en esa época en un mundo estético y estetizante pero creo que ya tenía en las manos o en la imaginación elementos que venían de otros lados (Cortázar 2013, p. 18).

Dentro de estos rasgos, sobre todo dos juegan un papel central en la novela más famosa de Cortázar, es decir, *Rayuela*. La que se acaba de mencionar es una obra muy peculiar que se puede resumir describiéndola como una verdadera reflexión filosófica sobre la condición y la

conciencia humana, la cual es fruto de los tiempos inciertos, anteriormente comentados, en los que vive el autor y que son los mismos en los que surge esta creación. Por tanto, por un lado, hay este elemento metafísico de reflexión que toma vida gracias al personaje principal Horacio Oliveira; y, por el otro, las angustias existenciales que el protagonista experimenta se configuran dentro de un panorama histórico de incertidumbre y de profundo cambio social que surgen como consecuencia también de las atrocidades vividas durante la Segunda Guerra Mundial:

Oliveira [...] simplemente se hace las preguntas que nacen de lo más hondo de la angustia. Se pregunta muchas veces cómo es posible que el hombre como género, como especie, como conjunto de civilizaciones, haya llegado a los tiempos actuales siguiendo un camino [...] lleno de azares, injusticias y catástrofes en que el hombre es el lobo del hombre, en que unos hombres atacan y destrozan a otros (Cortázar 2013, p. 22).

Ahora bien, como ya se ha comentado antes, *Rayuela* es una obra muy singular tanto por su estructura como por el argumento que especialmente a causa de la modalidad en la que está construida es difícil de delinear. De hecho, esta novela no presenta la historia de un personaje, sino más bien se configura como el conjunto de numerosas historias que van entrelazándose entre sí, exactamente como ocurre en *Juego de cartas* donde el hilo argumentativo no es único y se desarrolla como una intrincada red de historias o, mejor dicho, puntos de vistas que a diferencia de *Rayuela* aquí intentan dar cuenta de la vida de una sola persona, es decir, Máximo Ballesteros, conformando la obra como una imagen caleidoscópica hecha de múltiples fragmentos. Pese a esto, a la hora de presentar la novela de Cortázar si se puede, generalizando, encontrar un hilo común y fundamental.

*Rayuela* cuenta la historia de Horacio Oliveira, un hombre argentino de unos cuarenta años, y de su historia de amor con Lucía, una chica uruguaya y madre de un niño llamado

Rocamadour, que será apodada por toda la novela con el nombre de “la Maga”. La historia empieza en París, ciudad donde ambos se han mudado y la cual hace de telón de fondo a los vagabundeos, sobre todo nocturnos, que emprende el protagonista tanto a solas como en compañía de sus amigos intelectuales que forman el “Club de la Serpiente” de los cuales surgen constantes reflexiones sobre la vida y la experiencia metafísica de los eventos. El protagonista, como ha sido anticipado antes, es un intelectual a toda regla, muy aculturado y al cual le gusta filosofar acerca de la existencia humana como experiencia real, y es precisamente este rasgo de su carácter que lo lleva a entrar en conflicto intelectual con su amada, puesto que la Maga no comparte las mismas aficiones, ni tampoco las mismas inquietudes y por tanto no tiene la misma sensibilidad mental que Horacio. En contra, la chica es una persona que vive por la música, por la experiencia plena y que, por mucho que lo intente, no comprende la necesidad que siente Oliveira de tener cultura. Por lo tanto, después de unos acontecimientos, la relación acaba fracasando y con la vuelta de Horacio a Buenos Aires, ciudad que ocupa el segundo lugar de acción de la historia y el cual será protagonista del conflicto entre Horacio, sus creencias y su conciencia.

A pesar de esta breve y parcial presentación del argumento de la obra, el hilo narrativo de la novela nada tiene de fluido y convencional y esto se debe a la peculiarísima estructura definida por Cortázar mismo ‘contra novela’ puesto que representa un tentativo de ruptura con la novela tradicional y cuya intención está revelada a partir de su construcción, la cual se va presentando en seguida. Para definir la estructura de la novela se puede hablar, citando las palabras del profesor Montoya Juárez, de “artefacto narrativo<sup>6</sup>”. Con el término “artefacto”, de hecho, si se considera la definición oferta por el Diccionario de la lengua española, se hace referencia a un

---

<sup>6</sup> La citación del término está tomada de la video presentación hecha por el profesor Jesús Montoya Juárez sobre la estructura de Rayuela cargada en la página web de la Universidad Internacional de la Rioja. El título de la presentación es “Estructura narrativa de Rayuela”, la fecha de subida no está presente y la parte interesada se encuentra desde el minuto 11.50 hasta el minuto 14.22 del video.



“objeto, especialmente una máquina o un aparato, construido con una cierta técnica para un determinado fin” (DLE, 23ª ed.). La definición dada encaja muy bien dentro del análisis sobre la estructura porque abre una reflexión sobre al menos dos aspectos.

En primer lugar, el hecho de comparar una novela con una máquina o aparato significa atribuirle una serie de propiedades y características que posee este dispositivo como por ejemplo la estructura combinatoria, o sea, su montaje realizado a través de la combinación de varios aparados y partes que juntos sirven a su funcionamiento. Esta asociación ofrece la posibilidad de considerar la novela como un objeto hecho de varias partes o piezas, concepto esto que se ajusta perfectamente a la estructura a collage de *Rayuela*, la cual se refleja en la organización tanto externa como interna que resulta de este modo muy fragmentaria.

Para dar prueba de lo expresado, se proporciona primero el análisis de la estructura externa de la obra. La novela está organizada en 155 capítulos, los cuales están a su vez divididos en tres secciones donde la primera intitulada “Del lado de allá” abarca los primeros 36 capítulos; la segunda, en cambio, que lleva el nombre “Del lado de acá” se desarrolla desde el capítulo 37 hasta el 56; y la tercera y última parte intitulada “De otros lados” que es la más consistente, se desarrolla desde el capítulo 57 hasta el capítulo 155. Mas allá de esta primera división del texto que ya contribuye a presentar la fragmentariedad de la obra, hay otra sección en la que está organizada la obra que es el prólogo intitulado “Tablero de dirección” (Cortázar 2020, pp. 3, 9, 279, 443). Este título muy peculiar recoge la real esencia de ese texto y por tanto su función, de hecho, este último tiene un carácter prescriptivo en la medida en que presenta la obra explicando con la célebre frase “[...] este libro es muchos libros, pero sobre todo es dos libros” como *Rayuela* no sea una novela convencional, sino por lo contrario abierta a las interpretaciones del lector que puede decidir por sí mismo como aproximarse a la lectura (Cortázar 2020, p. 3). Siempre, sin embargo, teniendo en consideración que son dos las modalidades que propone Cortázar y entre estas una es la que aconseja. Por un lado, el autor propone al destinatario la

modalidad tradicional, es decir, la lectura ordinaria y secuencial que requiere, por tanto, que el lector lea los capítulos de manera lineal desde el primero hasta el 56, dejando de lado los demás capítulos que se convierten en prescindibles precisamente por su falta de significado al desarrollar la lectura secuencial. Por otro lado, Cortázar propone una segunda modalidad de lectura que es la que aconseja y es más azarosa porque empieza por el capítulo 73 e invita al lector a avanzar en los capítulos siguiendo el orden indicado por el Tablero de dirección, o sea, una tabla donde el autor ha organizado las varias secciones según un orden que considera significativo para abarcar la lectura global de la obra y comprender el significado de la última. A través de esta modalidad el lector procede de manera desordenada de un capítulo a otro siguiendo las remisiones puestas a final de cada sección y, al contrario de la primera modalidad donde el lector tiene un rol pasivo y se limita a recorrer las páginas como siempre ha hecho, en la segunda el papel del lector se transforma en activo y es cómplice del autor saltando de un capítulo a otro y de una página a otra como en el juego de la rayuela, de aquí el título, emprendiendo de este modo un recorrido que lo lleva a desarrollar también un viaje de búsqueda personal, tras las huellas de las reflexiones del protagonista, proporcionando de este modo sus propias interpretaciones y consideraciones sobre la obra. Cabe mencionar, sin embargo, que las dos modalidades presentadas no son las únicas posibilidades de lectura en cuanto el lector podría también leerla de manera totalmente casual decidiendo él mismo como proceder, cual orden seguir y cual modalidad implementar para arreglarlo, una de las cuales podría ser el lanzamiento de los dados. Por último, otro elemento que contribuye a que la obra tome la estructura de un collage es la fragmentación material, característica que se observa sobre todo en la tercera sección del libro. De hecho, no solo los textos tienen extensiones diferentes, con algunos que constan también solo de pocas líneas, sino que también pertenecen a géneros distintos. En concreto, hay textos narrativos, extractos de artículos de periódicos, versos de poesías, fragmentos de escritos de otros autores y sobre todo reflexiones literarias y filosóficas

sobre la condición humana realizadas por el escritor apócrifo Morelli. Es interesante entonces, subrayar como la fragmentariedad de la estructura analizada en *Rayuela* tenga mucho en común con aquella presentada en *Juego de cartas* aunque en la novela de Aub se trate de una ruptura del texto aún más material puesto que los fragmentos narrativos están realmente separados físicamente entre sí.

La fragmentariedad de la estructura externa de *Rayuela* que se acaba de presentar se refleja también en la estructura interna sobre todo gracias a las indicaciones del prólogo que rompen la linealidad de la acción transformando potencialmente los varios capítulos en textos aislados, es decir, en fragmentos autónomos que para tener sentido tienen que ser combinados entre sí según una serie de modalidades decididas por el lector que en este tentativo se transforma en coautor. Ciertamente esta libertad de combinación se hace posible por la falta de cohesión textual que se da también por la fragmentación espacial y temporal.

Por lo que concierne la división espacial, hay que decir que las tres secciones en las que está dividida la obra no solo subdividen físicamente el texto narrativo en tres macro partes, sino que también proporcionan tres espacios distintos dentro de los cuales se desarrolla la historia. De hecho, en la sección “Del lado de allá” el lugar de acción es la ciudad de París, con lo cual el espacio donde se desarrolla la primera parte de la historia es Francia; en cambio, en la segunda parte, “Del lado de acá”, la acción se traslada a Buenos Aires; y por último, en “De otros lados” no hay un espacio definido dado que está compuesta por textos distintos que a veces son complementarios a la narración mientras que en otras ocasiones se configuran como fragmentos desatados que aportan reflexiones sobre la literatura y la experiencia existencial y que por esta razón se colocan en un espacio más metafísico. Además de esta subdivisión espacial hay también una fragmentariedad temporal causada primariamente por el mismo lector que se enfrenta a la lectura siguiendo el Tablero de dirección en cuanto con el salto de un capítulo a otro provoca la ruptura de la linealidad de la acción como consecuencia de la digresión temporal

que él implementa. Y, en segundo lugar, por los propios pensamientos de los personajes que regresan en el tiempo trasladando el tiempo presente de la acción en el pasado.

Volviendo a la definición de artefacto, como ha sido anteriormente mencionado con ese término se hace referencia a una máquina que ha sido creada con genio para lograr un fin. Es aquí sobre la cuestión de la función de un artefacto que surge el segundo aspecto de reflexión. En este caso específico se habla pues de artefacto narrativo precisamente porque, como se ha observado en la presentación del prólogo, esta novela ha sido diseñada como una máquina que tiene el objetivo de crear narraciones. De hecho, en función de la manera con la cual se desarrolla la lectura, aunque no cambie el argumento central, se van formando historias diferentes que dependen de las combinaciones que el lector realiza, las cuales pueden llevar a un orden diferente de conocimiento de los eventos y de los personajes, y a un grado diferente de comprensión de los mismos, dependiendo de sí el lector ha pasado por alto los capítulos prescindibles o si, por lo contrario, ha desarrollado una lectura global, es decir, que ha leído todos los textos y ha comprendido por tanto la intención del autor.

Por lo tanto, a la luz de lo anterior, si con el término ‘estructura’ se suele hacer referencia a un orden según el cual están organizadas las varias partes de un conjunto, condición que determina una cierta estabilidad, en esta obra sería entonces más correcto hablar de antiestructura, puesto que la forma de la novela es totalmente fragmentaria tanto en su estructura interna como externa como ya se ha comentado, cuya configuración se debe a la voluntad del autor de presentar los capítulos como unidades autónomas que pueden ser combinadas, a modo de juego, de forma distinta llevando el lector a obtener resultados diversos según sean las combinaciones que realiza y, por supuesto, el rol que asume en la lectura, si activo o pasivo.

Precisamente a causa de su antiestructura los críticos se han referido a esta como una antinovela para subrayar el tentativo de ruptura que esta obra representa con un modelo

tradicional, puesto que se deshace de la linealidad temporal en favor del desorden cronológico, favorece el espacio interior otorgando un papel central a los pensamientos y reflexiones subjetivas de los personajes, y disminuye la importancia del argumento para, en contra, focalizar la atención sobre la técnica a través de la cual se desarrolla la narración que en este caso específico está implementada a través de la libre construcción del orden narrativo por parte del lector. En suma, es la falta de cohesión entre un texto y el otro que permite a los lectores que procedan por unidades significativas y construyan su propio orden, es decir, sus propias historias.

Aunque el término ‘antinovela’ ya había sido implementado, primariamente por el escritor francés Charles Sorel en 1633 con el propósito de referirse a una novela que tenía un fuerte sentido irónico o, más bien, paródico hacia algunos rasgos de obras ya existentes como el argumento o la escritura utilizada, es con el escritor y filósofo francés Jean-Paul Sartre que este término experimenta un significado adicional, o sea, se reconsidera su precedente significación para remplazarla con una nueva que limitaría su referencia a la novela experimental. Entre las décadas de los años 50 y 70 este término sería utilizado para referirse a una verdadera renovación del género literario de la novela y, por supuesto, al nacimiento de un nuevo subgénero que mucho tenía que ver con los experimentos narrativos implementados por las vanguardias. De hecho, como bien explica la profesora Espinosa Berrocal, Sartre comentando el prólogo de *Portrait d'un inconnu* (1948) avisa del nacimiento de una “nueva novela” que: “niega [la novela clásica] a pesar de crearla aparentemente: es el juego metaficcional el que convierte la novela en un instrumento de reflexión sobre sí misma, lo que en cierta manera la destruye<sup>7</sup>” (2015, p. 5).

---

<sup>7</sup> La citación insertada en el texto está tomada de la aportación escrita por la profesora Marta Espinosa Berrocal bajo la entrada de ‘antinovela’ en el “Diccionario Español de Términos Literarios Internacionales”.

Por lo tanto, según comenta la profesora, con el surgimiento de este nuevo género, es decir, el de la antinovela contemporánea, se asiste a la destrucción, por lo que concierne a la novela del Boom hispanoamericano, de la narración, poniendo de relieve como se articula la construcción del discurso narrativo y dando menor importancia al argumento de la obra: “El discurso literario se convierte en protagonista [...]. La selección de los hechos narrados desconcierta al lector, que asiste a la narración (detenida por múltiples descripciones) de capítulos aislados, desconcertantes e insignificantes en ocasiones” (2015, p. 6). Frente a lo dicho, se hace patente como *Rayuela* se inserta a la perfección dentro de esta categorización, sobre todo a la hora de considerarla una antinovela por el rasgo metaficcional que la caracteriza, esto es, el tipo de recurso literario utilizado que muestra los mecanismos a través de los cuales está creada. De hecho, la tercera sección que contiene los capítulos prescindibles se muestra más bien como el laboratorio de la novela, en cuanto recoge los materiales que son reflexiones del escritor apócrifo Morelli sobre el rol del lector y de la literatura, y pensamientos de los personajes sobre cuestiones universales que conciernen el ser humano y a partir de los cuales se van planteando ideas y percepciones que desembocan en el surgimiento de la obra. Por estas razones es correcto pensar en *Rayuela* como una antinovela, o como dice Cortázar contranovela, en cuanto su estructura y su lectura suponen una ruptura con la mecánica de la novela tradicional que en cambio trata de hacer creer al lector que la novela, así como normalmente se presenta, es la realidad. Por tanto, es en este sentido que se escribe destruyéndola puesto que para recorrerla y comprenderla es necesario descomponerla considerando las varias partes, es decir, los varios capítulos como unidades significativas a partir de las cuales el lector tiene que buscar la conexión lógica que permita conectarlas y crear de este modo su propia historia.

La consecuencia que deriva de esta antiestructura es claramente la libre interpretación de la obra por parte del lector que, en este proceso combinatorio al cual se acerca de manera lúdica, se convierte en coautor. En otras palabras, el lector de la obra sobrepasa la autoridad del creador

y es libre de llegar a interpretaciones y reflexiones diferentes según sea su modalidad de lectura y según sean sus experiencias y creencias. Por esta razón los críticos definen *Rayuela* una obra abierta, cuyo concepto, como ya se ha comentado en el primer capítulo en el cual se ha asociado la misma característica a *Juego de cartas*, no hace más que clasificarla como una obra sumamente actual gracias a los potenciales significados inacabables que surgen de la voluntad del autor de tener un lector con un rol activo, o como bien declara Morelli en el capítulo 79 de la novela: “[...] un cómplice, un camarada de camino” que pueda interactuar con el texto narrativo utilizando sus propias visiones del mundo hasta llegar, a través de las varias interpretaciones, a la creación de múltiples narraciones que proponen una visión diferente de la historia con respecto a la que ofrece Cortázar (2020, p. 497).

La novela toda, de hecho, es una protesta filosófica contra la aceptación de la realidad tal y como se presenta, basta con pensar al papel que desempeña Horacio Oliveira en cuanto cuestionador de la experiencia existencial, el cual invita también al lector en este camino de búsqueda personal que surge de las preguntas incesantes sobre las cuales los personajes se encuentran a reflexionar, y donde la toma de conciencia hacia la condición del hombre y su responsabilidad se hace necesaria. Es más, precisamente por dos razones donde una tiene que ver con la estructura cíclica de la obra que no tiene principio ni fin, en cuanto puede empezar a leerse de donde uno quiere y no tiene un final cerrado, y la otra con el carácter metafísico de *Rayuela* que abarca cuestiones del macrocosmo, la intención inicial del autor era la de titular la obra ‘Mandala’ en referencia al dibujo circular típico de las religiones budistas e hinduistas que representa el macrocosmo a través de una estructura laberíntica, el cual sirve durante la meditación para alcanzar el equilibrio espiritual, y en este tentativo recuerda al objetivo de Cortázar de presentar un laberinto en lugar de una estructura a través del cual el lector debe pasar intentando responder a estas preguntas existenciales propuestas por Oliveira procurando no perderse para encontrar a sí mismo:

[...] en *Rayuela* [...] traté de volcar hasta sus últimas consecuencias una experiencia muy existencial de alguien que está frente a la realidad y frente a la vida y no la acepta tal como quieren dársela, como quieren “vendérsela” diría un francés, expresión que usan con frecuencia: es alguien que no acepta que le vendan nada de antemano [...] [*Rayuela*] abrió todos esos cuestionamientos, hizo todas esas infinitas preguntas que se hacen a lo largo del libro y no dio ninguna respuesta: no la dio porque el autor no se sentía capaz, se sentía muy capaz de hacer preguntas pero no de dar respuestas y de alguna manera tenía la impresión de que el hecho de hacer la pregunta tenía en sí mismo un valor frente a los lectores, les daba a ellos las opciones necesarias para que buscaran las respuestas (Cortázar 2013, pp. 223-224).

En definitiva, se puede afirmar que *Rayuela* no respeta las pautas de una novela tradicional tanto por la estructura combinatoria que presenta, como por la doble propuesta de lectura que el autor ofrece y que se hace posible precisamente por su estructura anticonvencional, las cuales hacen que la obra pueda ser considerada una antinovela, o contranovela así como la define el mismo Cortázar, cuya categorización implica el hecho de que sea una obra abierta y pueda tener ilimitadas interpretaciones.

### **3.2 La noción de intertextualidad como método de comparación entre las novelas de *Juego de cartas* y *Rayuela***

Después de haber presentado *Rayuela* con sus principales características, se puede ahora pasar a compararlas basando este análisis sobre el concepto de intertextualidad desarrollado por el lingüista y filólogo francés Michael Riffaterre. Teniendo por tanto como referencia la definición de intertextualidad concebida por Riffaterre y recuperada por Sanz Cabrerizo en su trabajo “La noción de intertextualidad hoy” (1995), se puede asumir que las obras literarias son el resultado de la lectura y la consecuente respuesta a otro texto preexistente, con lo cual cuando se habla de intertextualidad se hace referencia a las relaciones que mantienen dos textos o más entre sí. De hecho, según opina Sanz Cabrerizo, el lingüista Riffaterre considera este recurso



“la percepción por parte del lector de las relaciones entre una obra y otras que la preceden” (p. 346).

Como es lógico, el vínculo dialógico que se forma entre un conjunto de obras está basado sobre una serie de características que estas comparten como por ejemplo la estructura, la temática, el registro etc., y permite que un texto sea asociado a un determinado género literario o inscrito dentro de una determinada tradición literaria. Esta relación puede ser básicamente de dos tipos, esto es, explícita y ocurre cuando un texto presenta unas citas o hace explícitamente referencia a unas frases o versos utilizados por otro autor en otro texto, o implícita cuando un texto lleva una serie de rasgos comunes a otras obras como pueden ser el contexto en el que ha sido realizado, la estructura, la temática o también la intención.

Es esta última la tipología de relación que se considera para desarrollar en este capítulo el análisis comparativo entre *Juego de cartas* y *Rayuela*. En el caso en cuestión, poner en relación las dos obras según la intertextualidad implícita que estas presentan significa investigar las relaciones que la novela de Aub, en cuanto ha sido publicada con posterioridad, mantiene con la obra de Cortázar. De hecho, *Rayuela* puede considerarse como una obra inspiradora para *Juego de cartas*, no porque la segunda remita de manera explícita a la novela de Cortázar, es decir, que no presenta frases o elementos textuales tomados de la obra de Cortázar, sino más bien porque ambas son fruto de un periodo histórico de cambio tanto político como social, el cual está reflejado por las novelas que surgen en esta ola de novedad y lo manifiestan rompiendo en la forma con el modelo novelesco convencional. En suma, el vínculo que *Juego de cartas* establece con *Rayuela* concierne ante todo la intención con la cual han sido compuestas las dos y que después se refleja en otras características comunes que son una serie de elementos conceptuales y formales que ahora se van presentando.

Ante todo, hablar de relaciones intertextuales significa explicitar cuales son los nexos o las características comunes que permiten a dos obras mantener una relación. En este caso específico, para investigar cuales conexiones establece *Juego de cartas* con *Rayuela* hay que empezar por la centralidad del elemento lúdico que ambas las obras comparten. De hecho, el concepto de juego y la modalidad aleatoria que el juego requiere son elementos fundantes de estas dos novelas a partir de los cuales se puede trazar toda una telaraña de relaciones y vínculos que empieza ya desde el título.

Es curioso, efectivamente, notar como las obras en cuestión lleven como títulos nombres de juegos. En el caso de la novela de Cortázar, esta lleva como nombre un juego popular jugado por los niños y muy conocido en todo el mundo, el cual en el caso español es conocido generalmente como “Rayuela” y aunque en los varios países se juegue tradicionalmente de la misma forma esto lleva un elevado número de nombres que no solo varía de país en país como por ejemplo en Italia donde generalmente se le conoce como el juego de la Campana o en los países anglófonos donde se hace referencia a este juego con el nombre de “Hopscotch”, sino que cambia de nombre también al variar la región. En concreto, en los países hispanófonos se le conoce también como “Golosa” en Colombia, “Avión” en México, “La Semana” en Venezuela o “Tuncuna” en Bolivia, pero tiene también unas variantes regionales y provinciales como por ejemplo “Sambori” en Valencia (España), “Guiso” en Málaga (España), o “Pati” en Salamanca (España); en cambio, en Italia aunque se le conozca generalmente como Gioco della Settimana, Campana, Riga o Paradiso, al igual que en el caso de los países hispanófonos tiene también unas variantes regionales como por ejemplo juego del Scalóne en Véneto, Pàmpano en Liguria o Pisincheddu en Cerdeña<sup>8</sup>.

---

<sup>8</sup> Todos los nombres que han sido mencionados entre comillas y que se refieren a las variantes nacionales o regionales del juego de la “Rayuela” son el resultado de una mezcla entre conocimientos personales, en concreto por lo que concierne a las variantes italianas, y búsquedas en la red. Con respecto a los nombres del juego utilizados en los países hispanófonos se han recuperado las informaciones del artículo “Juego de la Rayuela” publicado en el blog “Juegos Tradicionales”.

A pesar de todas estas maneras distintas de referirse a este juego de niños, todos los países en el que se juega reconocen y comparten una manera tradicional de jugar que se realiza dibujando en el suelo, a través de una tiza o una pequeña vara de madera, un esquema hecho de cuadrados iguales que están dibujados de forma alterna individuales y dobles uno detrás de otro, los cuales llevan pintados por encima un número por cada uno que va del uno al diez. Una vez completado el esquema, el juego consiste tradicionalmente en recurrir la rayuela a través del lanzo de una piedrita sobre una caja del esquema y, evitando el cuadrado que lleva la piedra, el jugador debe ir saltando de caja en caja con un pie cuando la casilla es una y a pies pares cuando los cuadrados dibujados son dos de lado (sin perder el equilibrio) hasta la última casilla que es llamada el ‘Cielo’. En cambio, la novela de Aub, como ha sido ampliamente discutido en los capítulos anteriores y motivo por el cual no se detendrá más la atención en estos juegos, lleva el nombre de una clase de juegos que son precisamente los juegos de cartas, los cuales a diferencia del juego precedente nacen no para entretener niños sino adultos.

Esta breve aclaración sobre los nombres de las novelas y los juegos a los que remiten junto con el análisis sobre las dos obras proporcionado previamente, muestran claramente como sean los mismos títulos que posibilitan el establecimiento de un primer grado de relación entre las dos. En primer lugar, porque ambas con sus nombres afectan al horizonte de expectativas del lector que piensa encontrarse ante dos juegos, sobre todo en el caso de *Juego de cartas* gracias a la estructura y la materialidad que resultan intencionalmente ilusorias, para descubrir en realidad que son dos novelas. Y, en segundo lugar, porque los títulos ofrecen unas pistas para comprender que, aunque no se trate de juegos sino de novelas, las dos tienen todas las características necesarias para que se puedan definir un juego a partir de la estructura, a seguir con la modalidad de lectura y terminando con la intención detrás del juego. De hecho, tanto la obra de Cortázar como la de Aub tienen una función lúdica que, como explica Valles Calatrava en un artículo sobre *Juego de cartas*, mira al objetivo de poner en evidencia las técnicas de

falsificación que construyen la novela. Es decir, ponen de manifiesto los que son los mecanismos por los que pasa el autor en el proceso de construcción de una obra, con lo cual niegan el aspecto aparente de todas novelas tradicionales que es de novela cerrada donde el principio y la conclusión están bien delimitados y donde los personajes tienen una personalidad clara y definida, hasta casi convertirlas en novelas de metaficción: “El sentido del juego en la creación literaria [...] [se proyecta] hacia la evidenciación de las técnicas de la ficción revelando patentemente los recursos empleados en su construcción [...] o incluso hacia la metaficción” (2007, p. 547).

Ahora bien, mostrar la ficción que está a la base de la construcción de una obra literaria es posible antes que todo, empleando una estructura lúdica que, como ha sido anticipado en el primer capítulo en la sección relativa al concepto de juego desarrollado por Huizinga, está regida y guiada por unas reglas que determinan el juego en el tiempo, en el espacio y en la modalidades, las cuales comparadas a la literatura corresponden en el caso de *Rayuela* al Tablero de dirección y en el caso de *Juego de cartas* a las reglas impresas en la funda de los naipes. En ambas las circunstancias las reglas pueden considerarse el prólogo a la obra en cuanto sirven para acercarse a la lectura, y por tanto al juego, e interpretarla.

Es curioso notar, además, que ambos los prólogos proponen al menos dos modalidades de lectura o juego, entre las cuales una es la aconsejada por el propio autor y es la que permite que la novela tome una estructura muy fragmentaria según la cual el texto narrativo llega a parecerse a un conjunto de fragmentos autónomos que, a causa de la falta de cohesión textual, necesitan estar combinados entre sí para que puedan asumir un significado completo. He aquí que los títulos de las obras se convierten en verdaderas indicaciones de lectura que a su vez se transforman en pistas de interpretación puesto que en la novela de Cortázar la modalidad aconsejada por el autor en el prólogo, lleva el lector a saltar de un capítulo a otro de la obra intentando instaurar un nexo entre un texto y otro reproduciendo mentalmente el juego de la

rayuela. En cambio, por lo que concierne la novela de Aub, aquí el autor desarrolla aún más este proceso combinatorio puesto que no solo separa sintácticamente los varios textos al omitir cualquier tipo de nexos lógicos, sino que además los separa física y materialmente escribiendo cada texto en una carta diferente, llegando a la construcción de una baraja de cartas autónomas que el lector debe combinar como los naipes para encontrar una solución lógica.

Por tanto, la segunda característica, que *Juego de cartas* comparte con *Rayuela* después del título lúdico, es la estructura combinatoria. De hecho, según explica el escritor Albani las novelas combinatorias son todas aquellas obras construidas para que el lector o el destinatario pueda considerarse libre de desarrollar su lectura como prefiera, de avanzar con los capítulos como quiera y de llegar a las conclusiones que más considere oportunas. Como señala el autor, la mayoría de las obras que cumplen con esta finalidad, tienen como característica el hecho de ser construidas de manera fragmentaria, o sea, que las páginas que las componen pueden considerarse unidades autónomas que tienen la posibilidad de ser combinadas de diferentes formas aun cuando sea de forma casual. Albani en su discurso sobre la literatura combinatoria suele dividir las obras entre las que están impresas y las que llevan un formato electrónico, y por lo que concierne a aquella de papel suele considerar una ulterior distinción entre los libros tradicionales encuadernados y los que están contruidos con páginas materialmente separadas: “contenuti in un cofanetto con pagine staccate” (Albani 2015, p. 14).

En vista de ello, resulta claro que tanto *Rayuela* como *Juego de cartas* entran perfectamente dentro la clasificación de novelas con estructura combinatoria. Sin embargo, es necesario a la hora de hacer una comparación entre las dos tipologías, subrayar la estructura tradicional de *Rayuela* puesto que está escrita e impresa de forma tradicional en un libro material y está hecha de capítulos que pueden ser leídos, es decir combinados, a través de un orden casual establecido por el autor mismo. Además, la técnica combinatoria a través de la cual se construye su estructura se desprende aún más en la sección “De otros lados” por la presencia de textos de

diferentes géneros, como por ejemplo fragmentos de textos literarios, extractos de periódicos, versos de poesías etc. insertados por el autor a veces con el objetivo de ayudar en la comprensión de los eventos o profundizar unas reflexiones, mientras que en el resto de los casos los materiales insertados se perciben más como textos superfluos que desvían la atención del lector, los cuales, por lo tanto, contribuyen a dar una forma de collage a la novela. En cambio, la novela de Max Aub se inserta más bien en la categoría de novelas impresas con páginas separadas en forma de baraja, puesto que el texto narrativo está separado físicamente del resto del corpus narrativo y tiene que ser combinado por intentos del lector, el cual se convierte en este proceso en coautor. También en este caso el autor opta por la inserción de un par de textos que no tienen significado aparente dentro de la historia, que son totalmente aislados del resto de la narración y que pueden desafiar al lector durante el tentativo de combinación, dando una vez más la sensación al lector de estar delante de un puzzle.

La tercera característica que *Juego de cartas* comparte con la novela de Cortázar se puede definir como una consecuencia de la estructura combinatoria antes presentada y tiene que ver directamente con el rol del lector. De hecho, como el juego para desarrollarse necesita la participación activa y consciente del jugador, asimismo la novela que tiene la característica de llevar una estructura combinatoria aspira a tener un lector activo y cómplice que lea e interprete la obra a través de sus acciones. En este sentido, la estructura fragmentaria y por tanto abierta de una obra permite y tiene como objetivo que el lector se convierta en autor o coautor durante su proceso de lectura que no se desarrolla de manera tradicional a través de la aceptación pasiva de las informaciones y los hechos narrados, sino por lo contrario de forma activa mediante la combinación del texto fragmentario. El mismo Albani al describir esta tipología de novelas afirma que:

I romanzi a struttura combinatoria sono costruiti in modo da lasciare al lettore la libertà di scegliersi un suo personale percorso di lettura, e quindi di combinare a sua

discrezione e piacere le parti del testo. Ciò ha implicazioni importanti. Il lettore, da soggetto passivo, diventa attore che interagisce con il testo e lo piega in qualche modo alla propria sensibilità (2015, p. 9).

Dentro de esta categorización se incluyen sin lugar a duda tanto *Rayuela* que *Juego de cartas*. En concreto la novela de Cortázar invita el lector, a través del prólogo, a combinar los capítulos de la obra o, mejor dicho, los fragmentos textuales, o bien siguiendo el Tablero de dirección o bien inventando un orden propio casual que pueda al mismo modo que aquel propuesto por el autor ofrecer una lectura global de la obra, con el intento de involucrar a este último en el proceso de construcción de la novela. El autor de hecho auspicia a través del prólogo que el lector cree asociaciones y por tanto nuevas interpretaciones de los hechos narrados, porque exactamente como en la realidad nunca hay una sola manera de concebir los eventos: “La intención de *Rayuela* es eliminar toda pasividad en la lectura en la medida en que sea posible y colocar al lector en una situación de intervención continua, página a página o capítulo a capítulo” (Cortázar 2013, p. 223).

Al mismo modo, *Juego de cartas* compartiendo con la novela de Cortázar la estructura combinatoria, intercambia también la importancia de la participación del lector que incluso aquí es activa y no solo se necesita al fin de combinar de manera lógica los fragmentos textuales para que la historia tome un sentido y se pueda llegar a la solución final, sino que en la novela de Aub el lector tiene un nivel de implicación superior, en cuanto su participación es fundamental a la hora de convencer los demás sobre la exactitud de su hipótesis y ganar sobre los adversarios. De hecho, si *Rayuela* se presenta como una lectura individual con lo cual un juego solitario, en el caso de la novela-juego de Aub esta se puede definir más como una lectura colectiva además de individual.

Dicho esto, está claro que la participación activa del lector supone una escasa presencia del autor y puesto que aspira a la libertad de interpretación se puede afirmar que promueve la acción

interactiva del lector, o sea, la oportunidad para el lector-jugador de emprender los recorridos de lectura que prefiere según considere significativo. La consecuencia de esta interactividad es que a cada combinación que realiza, el lector desarrolla un diferente acto de lectura. Ahora bien, si en el caso de *Rayuela* este proceso, dependiendo de las combinaciones y asociaciones realizadas, puede implicar un diferente recorrido, grado de conocimiento de los personajes y de los hechos narrados, en cambio en el caso de *Juego de cartas* cada combinación y por tanto cada acto de lectura puede llevar a generar ilimitadas historias y con lo cual innumerables novelas.

Por lo tanto, la consecuencia de esta estructura abierta, la cual implica el protagonismo del lector que se convierte en coautor, es la categorización de las dos novelas como obras abiertas, o sea, novelas inacabadas que pueden constantemente ser reinterpretadas o también reinventadas en el caso de *Juego de cartas*, y que precisamente gracias a la acción del lector sobre estas pueden generar continuamente nuevos significados que dependen de la experiencia y las ideologías del lector o también del periodo y contexto histórico en el cual están leídas.

En tercer lugar, como ha sido discutido anteriormente, el juego se desarrolla con una intención o para un fin que supera el mero entretenimiento que le causa al jugador y se materializa en el placer de evasión de una realidad opresora que no le satisface. Es este objetivo un tercer punto de conexión que establece la novela de Aub con la obra de Cortázar. De hecho, las novelas están concebidas de manera no convencional a través de la utilización de una estructura anticonformista que favorece la libre acción y participación del lector para una razón principal que es la de ir contra y denunciar un sistema preconcebido de reglas e ideologías, el cual remite en ambos los casos al contexto histórico al cual pertenecen y del cual son frutos. Tanto *Rayuela* como *Juego de cartas*, de hecho, salen publicadas en los años sesenta del siglo XX, que corresponden al periodo consecuente a los dos grandes desastres mundiales y protagonista, en cambio, de una tercera guerra, o sea, la Guerra Fría. En este contexto histórico



donde los derechos humanos son pisoteados y el avance intelectual del hombre está puesto en discusión, ocurre que el papel central que desempeñaba Europa como símbolo de progreso científico y tecnológico está revaluado a causa de la serie de barbaridades de la cual había sido capaz y, como resultado, fuertemente disminuido. Contemporáneamente en América Latina, como consecuencia del efecto de resonancia que había tenido el cuestionamiento de los valores y los preceptos occidentales, va surgiendo una conciencia nacional que aspira a quitar a Latinoamérica el apodo de “Tercer Mundo” con el cual siempre había sido reconocida por Europa y, por consiguiente, apunta a deshacerse del espacio y del papel marginales que siempre había desempeñado con respecto a las grandes potencias, cuales Europa y Estados Unidos. De hecho, a mediados del siglo XX y especialmente después de la Revolución cubana, el país ve el surgimiento de movimientos emancipadores de protesta contra las dictaduras, el imperialismo, y de lucha por los derechos femeninos y raciales.

Es suma, la década de los años sesenta se recuerda especialmente por haber sido protagonista en una prospectiva global de una renovación política, social, cultural y por lo que concierne el espacio latinoamericano también desde un punto de vista literario. Es sobre todo gracias al contexto de novedad cultural traído por estos movimientos, con el que se hace referencia a la importancia que adquiere la cultura dentro del espacio social y por tanto la centralidad que empieza a tener la literatura con el consecuente incremento del número de lectores también femeninos, que la literatura latinoamericana empieza a ingresar la escena mundial, o sea, empieza a ser leída con mucho interés en todo el mundo al igual que la de los escritores europeos y norteamericanos.

Es en este periodo que se vienen conociendo nombres de novelistas como los de Gabriel García Márquez, Carlos Fuentes, Mario Vargas Llosa y también Julio Cortázar, los cuales dando lugar en el mismo plazo de tiempo a obras exitosas y de carácter experimental impulsaron el surgimiento de un fenómeno que se conoce como el “boom de la literatura latinoamericana”,

llamado así precisamente porque se produjeron principalmente novelas que venían a dar cuenta del periodo histórico y social que se estaba viviendo en América Latina en aquellos años, y que por el fuerte interés que suscitaron y gracias al fenómeno editorial lograron ser difundidas y leídas en todo el mundo consiguiendo la entrada de la literatura española en la literatura mundial (Montaldo 2019, p. 949). De hecho, todas las novelas del ‘boom’ consolidan y desarrollan un proceso, ya empezado por los autores de la década de los cincuenta como Borges, de renovación de la escritura, es decir del plano formal, lo cual las lleva a romper con la forma de la novela convencional como respuesta al cambio histórico, o sea, político y social que los años sesenta representaron. Posición que se manifiesta en literatura, como se ha visto antes, a través de la ruptura del tratamiento lineal del tiempo y el cuestionamiento de la identidad.

Todas estas características formales que se han brevemente resumido reflejan perfectamente los rasgos formales tanto de *Rayuela* como de *Juego de cartas*. No en vano los autores de ambas novelas las escriben en este periodo histórico influenciados por los cambios sociales que estaban ocurriendo en Latinoamérica, en el caso de Cortázar porque era Argentino de nacimiento y vive este periodo de cambio histórico y cultural de manera profundamente comprometida, actitud de la cual da cuenta en las obras de su etapa histórica, mientras que en el caso de Max Aub porque estaba viviendo como exiliado en México con lo cual experimentó la renovación política y cultural más como observador.

Por lo tanto, se puede afirmar que la voluntad de los dos autores de concebir una novela diferente del modelo canónico, además de un hecho intencional para provocar y cuestionar las instituciones políticas y literarias, y los preceptos y convenciones que de ellas surgían, fue el fruto de los tiempos, o sea, de la renovación cultural, social y sobre todo formal que estaba experimentando América Latina a mediados del siglo XX. El mismo Cortázar afirma en *Clases de literatura Berkley, 1980* que “Eso hace que la estructura del libro no sea fácil de captar pero

refleja un poco dos cosas: las circunstancias en que fue escrito, concebido, y las intenciones del autor” (2013, p. 204).

Tanto Cortázar como Aub rechazan las convenciones literarias del género novelesco para desarrollar una nueva forma de escritura y de literatura que fuera apta para reflejar el cambio cultural que estaban viviendo, el cual devaluaba los valores del mundo precedente. Valores que los autores denuncian a través del empleo de la técnica lúdica. Por lo que concierne a *Rayuela*, el autor propone una narración discontinua, simulando el juego de la rayuela, que hace participe al lector en el proceso de construcción de la novela con el objetivo de, por un lado hacer comprender al destinatario que detrás de toda novela hay ficción aunque no sea explicitada, y por otro con el intento de invitar al lector a emprender un camino de reflexión además de una lectura, que surge de la incertidumbre y del cuestionamiento que expresan los personajes de la novela hacia la vida, en busca de quién realmente es. En el caso de *Juego de cartas*, en cambio, el autor compone su novela disfrazándola de juego y propone al lector un desafío, basado sobre las reglas del juego, que más que aspirar a que él lo gane, espera que lo haga reflejar, a través de la representación de los múltiples rasgos de Máximo Ballesteros, sobre la complejidad del hombre y aspira además a que el lector comprenda la denuncia hacia el sistema de prejuicios que se esconde detrás del juego.

En suma, como se ha demostrado a través del análisis comparativo realizado, las dos obras mantienen entre sí unas relaciones intertextuales, en cuanto surgiendo en el mismo contexto histórico-social llevan varias características en común que tienen como base el juego y sus pautas, las cuales no son otras cosas que la respuesta al clima de cambio que se estaba viviendo en América Latina en los años sesenta y que buscaba alejarse de los valores política y culturalmente aceptados por la época anterior. Tanto *Rayuela* como *Juego de cartas* pues en cuanto frutos de ese periodo histórico intentan romper con el panorama literario tradicional y con las convenciones culturales del periodo, a través de la utilización de una estructura

combinatoria anticonvencional, de la descentralización del rol del autor y el empleo de la interactividad del lector.

### **3.3 La interactividad, el hipertexto y el juego virtual de *Juego de cartas***

Después de haber analizado las relaciones intertextuales que mantiene la novela-juego de Aub con *Rayuela*, el aspecto que más sobresale y que permite al mismo tiempo que las dos obras sean consideradas tanto anticonvencionales es seguramente el protagonismo del lector que se logra gracias a la estructura combinatoria implementada por el autor. Precisamente por el hecho de que el lector es dejado libre de interactuar con el texto narrativo, lo cual le permite desarrollar un propio recorrido de lectura combinando a su antojo las varias partes del discurso o, mejor dicho, los fragmentos narrativos, los críticos han reconocido primeramente en *Rayuela* un carácter hipertextual, o sea, que han atribuido a la novela de Cortázar el mérito de haber iniciado el camino hacia el hipertexto electrónico por la fuerte interactividad que presenta en su interno: “[...] en general se reconoce a *Rayuela* (1963) de Julio Cortázar el mérito de haber abierto, con su doble propuesta de posibles lecturas marcada en el Tablero de Dirección, el camino novelesco específico a esta técnica que hoy se cautiva mucho más en [...] hipernarrativa” (Valles Calatrava 2007, p. 553).

Ahora bien, aunque se suele considerar la novela de Cortázar como la precursora de la técnica narrativa que años después se consolidaría como “hipertextual” y que daría lugar a un nuevo tipo de novela vinculada a las formas de comunicación del hipertexto, esto es la “hipernovela”, no significa que esta sea la única que posee las características propias de esa tipología de ficción literaria (Valles Calatrava 2007, p. 553). Para demostrarlo y al mismo tiempo justificar cuanto dicho sobre *Rayuela* se ha dividido el subcapítulo en dos ulteriores secciones para abordar el tema de una manera lógica y cronológica. A este respecto, en la

primera sección teniendo como referencia la guía explicativa sobre el hipertexto publicada por el profesor Joan Campàs, se va presentando la historia del hipertexto, es decir, cuándo, de dónde y por qué nace, y cuáles son sus consecuencias en la literatura. En el segundo apartado, en cambio, se muestran cuales son las características intrínsecas y por tanto las técnicas empleadas en las dos novelas que hacen pensar que hayan anticipado la aparición del hipertexto. Además, para dar prueba de su incidencia, se presentan también las versiones virtuales de las dos obras, realizadas solamente años después con la consolidación de los medios digitales y el desarrollo de la tecnología, donde los autores han tomado su rasgo interactivo y los han llevado a su extremo, transformándolas en propuestas de novelas hipertextuales.

### **3.3.1 El concepto de hipertexto, su origen y su aportación a la literatura**

Hablar de hipertextualidad en la era tecnológica en la que vivimos resulta bastante fácil puesto que estamos rodeados y constantemente estimulados por los dispositivos digitales que nos permiten a través de un clic en la red tener conocimiento acerca de algo que no sabíamos o, por el contrario, gracias a las cookies, conocer algo que no pensábamos nos interesase o incluso encontrar algo que no sabíamos estar buscando, pero que nuestro dispositivo si lo sabía. Todo esto se hace posible, más que por los procesos de almacenamiento de los datos, principalmente por la existencia de los enlaces virtuales, o sea, de la espantosa interconexión que presentan las informaciones en la web. De hecho, lo que las personas comúnmente hacen cuando quieren buscar o leer algo es teclear unas palabras o frases en la red y en un instante visualizar en sus pantallas una variedad de páginas web donde a medida que van leyendo el artículo interesado, por ejemplo, encuentran unos términos o frases que remiten a otras informaciones a través de los denominados links, los cuales permiten a las personas investigar un tema de manera profundizada pero también laberíntica donde el riesgo de perder el punto de partida es muy frecuente.

Ahora bien, aunque hoy en día se habla de documentos hipertextuales básicamente haciendo referencia a los textos digitales que permiten este tipo de interconexión entre las informaciones (da ejemplo la difusa página web), existen también, como explica el profesor Campàs, textos en papel, como por ejemplos los diccionarios o los libros, que son igualmente ejemplos de hipertextos. Eso indica por tanto que siempre que se hable del concepto de hipertexto se hace referencia más que al formato de un texto, a su estructura. O sea, que este término se refiere al sistema de organización no lineal de la información dentro de un texto:

Un hipertexto es un medio que permite una lectura o escritura no secuencial de la información. Desde este punto de vista no es prescindible que el hipertexto tenga soporte informático; diccionarios y enciclopedias son ejemplos de hipertexto sobre papel e, incluso, los libros tradicionales se podrían considerar sistemas hipertextuales en los que los índices, sumarios, notas a pie de página [...] hacen posible esta lectura no secuencial (2007, p. 47).

En vista de ello, lo que parece evidente, entonces, es que el hipertexto difiere del texto tradicional en la medida en que presenta las informaciones de manera interactiva y conectada, rehusándose de organizarlas de forma secuencial, lo cual lleva el texto narrativo a tomar otra conformación y otra función también.

Con respecto a su función, cabe decir que el término “hipertexto” fue acuñado por el sociólogo Theodore Holm Nelson en 1965 para denominar el resultado del trabajo que él y otros expertos entre los cuales los ingenieros estadounidenses Vannevar Bush (el pionero) y Douglas Engelbart desarrollaron en el campo de la tecnología para la información (Campàs 2007, p. 27). De hecho, durante la década de 1960, o sea, en un periodo en el cual la tecnología seguía dando grandes pasos (basta con pensar que ya habían surgido las primeras computadoras) y se acercaba a la literatura puesto que se afirmaba OULIPO con su atención al carácter combinatorio del lenguaje que permitía la creación automática de los textos, Engelbart y Nelson concretizaron la idea de Bush. Vannevar Bush había madurado la conciencia de que era

necesario, a fin de mejorar el proceso de indexación de documentos, crear un sistema automático de gestión y almacenamiento de las informaciones y los datos que fuera más similar al trabajo de la memoria humana que funciona por asociaciones. Al mismo modo, entonces, en que el ser humano recupera sus conocimientos y recuerdos por vínculos lógicos, así la organización de las informaciones y su recupero tenía que ser posible gracias a la creación de conexiones lógicas entre los documentos. Desarrollando esta idea estrictamente dirigida a mejorar el trabajo del procesamiento de información, tanto Engelbart como Nelson lograron dar vida a los primeros sistemas hipertextuales que toman el nombre de “Sistema NLS”, el del ingeniero, con el cual él proponía un sistema informático destinado a permitir el libre acceso y la puesta en común, a través de la utilización de la red, de una serie de artículos científicos previamente cargados en esta plataforma digital por el creador y a cuyo desarrollo los lectores podían participar compartiendo sus propios artículos; mientras que el sistema de Nelson recibe el nombre de “Xanadú”, un proyecto hipertextual que hacía posible escribir y leer textos dentro de una plataforma digital, donde los creadores o los lectores tienen la posibilidad de utilizar también parte de los escritos de otros autores (mencionándolos a través de citas) para desarrollar sus propios textos (Campàs 2007, pp. 26-27). El objetivo final era, pues, el de lograr contener toda literatura mundial en un contenedor digital e instantáneo de manera conectada a través de relaciones intertextuales y por tanto hipertextuales. Gracias a la aportación de Ted Nelson la herramienta del hipertexto empieza a ser utilizada como medio literario para crear interconexiones entre una obra y otra.

Durante los años estos primeros sistemas hipertextuales gracias a los continuos avances tecnológicos y a la difusión mundial de la red, hoy conocida como Internet, se modernizaron siempre más hasta la creación del hipermedia, o sea, el sistema que permite interconectar documentos heterogéneos como imágenes, textos, videos y audios.

Como se desprende de lo anterior, pues, la función del hipertexto, tanto que se utilice en el campo de la documentación como en el literario, y sucesivamente del hipermedia pasa por la modalidad de presentación de las informaciones que está desarrollada de manera no secuencial como si estas fueran conectadas entre sí en forma de red. Eso es posible gracias a la estructura muy definida según la cual está articulado el hipertexto, la cual se desarrolla a través de tres elementos: el nodo, el enlace y el anclaje. Ante todo, un nodo se presenta como uno de los elementos básicos del hipertexto, es decir, la unidad informativa. Esta puede estar representada por una pequeña sección como un párrafo, o por un capítulo o incluso por un entero documento, con lo cual dependiendo de la extensión de la sección elegida el nodo puede variar en su longitud formando “nodos cortos” o breves o “nodos largos” (Campàs 2007, p. 48). El otro elemento estructural es el enlace, el cual conecte los varios nodos entre sí, funcionando por tanto como un puente que sirve para relacionar las informaciones que pueden ser de distintos tipos. En concreto, hay enlaces que conecten un autor con su biografía, o una palabra con su etimología o incluso el título de una obra con su argumento. Y, por último, el anclaje que es según explica Campàs “el punto que activa físicamente el enlace”, o sea, que siempre hay un fragmento textual, que puede ser o bien una palabra o bien una frase, que al seleccionarlo con el ratón te lleva a otro nodo (2007, p. 51). En otras palabras, cuando el lector activa a través de un clic el anclaje interesado, la página web direcciona su atención a otra información o abriendo en la pantalla una nueva ventana de manera que el lector pueda siempre regresar al nodo inicial o sustituyendo la página de partida con la página interesada llevando ese último incluso a perder el punto de referencia inicial.

Habida cuenta del éxito que alcanza el hipertexto, condición que se desprende de las evoluciones que experimenta como consecuencia del avance tecnológico desarrollado a lo largo de los años, y del periodo histórico postmodernista en el cual surge, es lógico pensar que el desarrollo del hipertexto haya afectado también a la literatura y más precisamente al texto



literario y a su difusión, puesto que el formato que propone es antitético con respecto a la conformación clásica del texto, e indirectamente con el concepto mismo de 'texto'. De hecho, el desarrollo de este nuevo sistema que se convierte en una técnica narrativa afecta no solo la estructura textual, sino también el papel que juegan el autor y el lector en el proceso de escritura y de lectura.

Ante todo, cabe decir que el texto narrativo clásico está diseñado como una estructura ordenada y secuencial de elementos, ya dados por el autor o escritor, que están conectados entre sí a través de una relación lógica de causa y efecto articulada en las tres partes de desarrollo de la acción que son: inicio, nudo y desenlace. En otras palabras, la novela clásica se inscribe en una estructura cerrada que no permite ningún tipo de indagación por el lector, ni de cuestionamiento ni sobre todo algún tipo de iniciativa, o sea, de participación de este último. El lector es por tanto pasivo frente a las informaciones recibidas por el texto y se limita a comprenderlas. En suma, el rol de autor y de lector están bien definidos y separados y una vez terminado el texto narrativo se concluye también cada acto de lectura puesto que no hay otras propuestas de lecturas fuera de aquella presentada por el escritor:

[...] su tarea [del autor] consistía en seguir el itinerario lineal de la lectura diseñado de entrada por el autor y en escoger un sentido que también estaba determinado de antemano. En el caso de que hubiese diversas interpretaciones, se consideraba que sólo una era la mejor: la más fiel al sentido del texto original (Campàs 2007, p. 36).

En cambio, con la invención del hipertexto se va modificando la forma tradicional del texto a favor de una interactiva como consecuencia del proceso de ruptura de este último ya empezado por los primeros autores postmodernos. De hecho, lo que hace el hipertexto es completar un proceso ya puesto en marcha primero por las vanguardias y en segundo lugar más concretamente por los autores de OULIPO y la literatura combinatoria, los cuales modificaron la idea tradicional de texto que lo conceptualizaba como conjunto o unidad textual, desarrollando en cambio una estructura combinatoria, es decir creada a través de distintas

combinaciones entre un fragmento narrativo y otro, y por tanto fragmentaria. En este sentido se habla de estructuras abiertas donde desaparece la secuencialidad de la acción y aparece la combinación azarosa, y donde se crean, por consiguiente, unos espacios interpretativos que invitan al lector a participar activamente en la interpretación de la obra, creando como consecuencia tantos textos cuantos son los actos de lectura. La utilización de este medio literario lleva, pues, a la muerte del rol dominante del autor, como explica Roland Barthes, en favor de un texto independiente, inacabable, que nunca agota su significado y con el cual se da origen a la obra abierta:

Ahora el texto es una construcción del conjunto de sus lectores y del contexto histórico en el que han vivido. Como reinterpretación del texto clásico surge la noción de “texto postmoderno”, [...] ya no es un producto, sino una producción, es decir, que nunca se acaba, que siempre es potencialmente infinito [...]. La lectura ya no es un simple consumo, sino que también produce texto, también es escritura (Campàs 2007, pp. 36-37).

Por lo tanto, esta voluntad de romper con la linealidad del texto clásico y el rol dominante del autor junto con la aparición del hipertexto transforman radicalmente las actividades de escritura y de lectura, sobre todo por lo que concierne a la narrativa. En primer lugar, porque se suprime la utilización del texto pasivo y se experimenta siempre más el desarrollo de un texto interactivo, donde el autor queda siempre más al margen hasta llegar a la creación de un nuevo tipo de narración que es el de la hipernovela, o sea, una novela desarrollada en formato digital que está vinculada a la narración hipertextual y por tanto presenta uno o más inicios, dependiendo de la voluntad de su autor, a partir del cual se procede a través de la elección de una entre dos o más opciones, las cuales se presentan como frases anclajes y permiten que sea el lector mismo el autor del relato o porque con sus decisiones va determinando un orden específico de los eventos del relato o, en las más interactivas, porque a través de sus elecciones influencia el curso de la historia. Con su estructura abierta la hipernovela invita al lector a

interactuar con el texto narrativo, en cuanto puede emprender distintos caminos de manera más inmediata gracias a la red que permite que el desplazamiento entre una información y otra sea instantáneo. Y, en segundo lugar, otra causa que afecta el texto narrativo y su difusión sobre todo, se conforma como una consecuencia del carácter interactivo que se aporta a los textos, en cuanto las numerosas interconexiones que el lector puede realizar con otros textos e informaciones mediante los enlaces y por supuesto la red van multiplicando los potenciales caminos que este puede recorrer, los cuales lo llevan en el ciberespacio y por tanto fuera del límite espacial físico que está representado por un libro material. Sus consecuencias han afectado, sobre todo en las últimas décadas, el rol de la editorial puesto que los textos hipertextuales y por tanto más generalmente las obras digitales han crecido enormemente su éxito precisamente por la comodidad de leer un texto que no tiene un soporte cerrado como el libro impreso y al cual se puede integrar libremente todo contenido.

Ahora bien, aunque el hipertexto sea un recurso típico de los productos digitales y para hablar de novelas hipertextuales sea necesario esperar los medios electrónicos, los críticos han señalado una serie de características presentes en las obras de los narradores postmodernos que se han revelado fundantes para la hipernarrativa. Precisamente a este respecto, cabe señalar además que *Rayuela* entre otras ha sido considerada la precursora del hipertexto: “[...] [libros que] como *Rayuela* [...] se han visto como unos relatos que contienen algunos fundamentos conceptuales de esa estrategia escritural posmoderna que es el hipertexto” (Saldaña 2012, p. 378). Pese a que entre las referencias sobre las obras que han precedido la creación del hipertexto el nombre de la novela-juego de Aub casi no aparezca, se va presentando en la siguiente sección las razones por las cuales también *Juego de cartas* puede ser considerada, al igual que *Rayuela*, una de las obras que ha anticipado la aparición del hipertexto.

### **3.3.2 *Rayuela* y *Juego de cartas*: de precursoras del hipertexto a ejemplos de novelas hipertextuales e hipermediales**

Como ha sido bien subrayado, los críticos han reconocido en algunas obras antecedentes a la narrativa hipertextual unas estrategias narrativas que resultan fundantes a la hora de desarrollar una novela o más en general un texto hipertextual. Entre estas dos en particular están reflejadas por el montaje abierto, por un lado, y la interactividad literaria, por otro.

Ahora bien, tanto la característica del denominado montaje abierto, la cual implica que los elementos de un texto no estén determinados por una estructura cerrada y lineal, sino más bien por una abierta que no predetermina un inicio o un final; así como el rasgo de la interactividad que prevé que los lectores interactúen con el texto narrativo eligiendo un recorrido de lectura personal entre los múltiples caminos posibles, combinando de manera personal los varios fragmentos narrativos e intentando interpretarlos según sus propias experiencias y creencias, son rasgos identificativos de las dos novelas en cuestión.

Como ha sido ampliamente discutido antes, de hecho, tanto *Rayuela* como *Juego de cartas* presentan un montaje abierto por dos razones. Primero porque ofrecen, en parte, un inicio. Es decir, que en el caso de la novela de Cortázar no hay un principio definido puesto que indica el capítulo por el cual debería empezar a leerse, aunque no esconde que se podría comenzar por cualquier otro; y en el caso de la novela-juego de Aub, en cambio, está planteada una cuestión inicial que es la muerte de Ballesteros a partir de la cual se debe empezar a interpretar las misivas, pero no está citada la carta por la cual debería empezar efectivamente la lectura de la novela. Y, en segundo lugar, porque no tienen un final predeterminado. O sea, que las dos novelas tienen un final abierto, libre de ser interpretado e reinterpretado cada vez que un nuevo lector emprende su lectura.

Además, como mencionado antes, otro rasgo que comparten es el de la interactividad literaria. En ambas novelas, pues, el lector es activamente involucrado en el proceso de lectura. En el caso de *Rayuela* el autor pone el lector frente a dos posibles recorridos de lectura, entre los cuales el segundo es el que se acerca a lo que se consolidaría como el concepto de hipertexto. Es decir, que el autor le propone desarrollar la lectura de manera no secuencial, saltando de un capítulo a otro siguiendo las remisiones puestas a final de capítulo o reasumidas en el Tablero de dirección. En cambio, en *Juego de cartas* Aub requiere la participación total del lector y sobre todo creativa puesto que no deja ningún indicio, a diferencia de Cortázar, con lo cual se supone que cada acto combinatorio que el lector realice pueda ser potencialmente correcto siempre que tenga un sentido lógico para el jugador.

En suma, si se sostiene que *Rayuela* merece ser incluida en la lista de las obras que han anticipado el hipertexto entre otros por el montaje abierto y la interactividad que su autor emplea, lo mismo puede decirse de *Juego de cartas* puesto que ambas presentan, a pesar de estar escritas en un espacio cerrado, un tentativo de ir más allá de las páginas físicas de un libro, sea esto encuadrado o en forme de estuche con paginas sueltas, anunciando a su vez la necesidad para el momento histórico que venía desarrollándose de tener un soporte donde transmitir las obras literarias que fuera diferente de lo tradicional, el cual se convertiría años después en el hiperespacio .

Es más, a prueba de que ambas novelas tienen un fuerte índice de interactividad, se presentan en seguida dos propuestas hipertextuales elaboradas solamente en las décadas sucesivas a la publicación de las obras originales, gracias al desarrollo de la tecnología, de los medios y los programas digitales. Para estas creaciones los autores han aprovechado este rasgo interactivo, o sea, que han disfrutado de la potencialidad interactiva que tienen las estructuras de estas dos obras para transformarlas en verdaderas novelas virtuales e hipertextual, la de Cortázar, y multimedial, la de Aub.

Por lo que concierne a *Rayuela*, ha sido inventada una versión digital por el programador Santiago Ortiz, el cual, a través de JavaScript, o sea, un programa que permite crear páginas web interactivas, diseña en 2013 una propuesta hipertextual de *Rayuela*. De hecho, tomando en consideración las mismas indicaciones dadas por Cortázar, el cual propone dos posibles caminos de lecturas entre los cuales el que sugiere es el más anticonvencional porque no secuencial, del mismo modo Ortiz traslada la propuesta del escritor argentino al hiperespacio. El programador, utilizando el sistema del hipertexto, organiza los capítulos en forma de nodos, por un total de 155 nodos, donde cada uno está conectado con otros cuatro nodos a través de unos elementos anclajes. Los nodos, precisamente para invocar la idea de la organización de las informaciones a forma de red típica del hipertexto, están colocados en una línea que el lector puede deslizar rápidamente a través del ratón para visualizar el capítulo que desea. Por tanto, como se deduce, el autor mantiene la propuesta interactiva, amplificándola y transformando de este modo la lectura en una acción inmediata.

En cambio, por lo que concierne a *Juego de cartas*, su propuesta virtual ha sido desarrollada en 2019 por la “Cátedra Extraordinaria Max Aub, Transdisciplina en Arte y Tecnología”<sup>9</sup> que es un espacio universitario creado por la universidad de México, es decir, la UNAM, con el objetivo de promover el conocimiento sobre la teoría literaria y las obras de Max Aub y sobre la relación entre literatura y tecnología. La propuesta virtual de la novela se presenta cargada en la plataforma digital de la UNAM como un verdadero juego. De hecho, para empezar la lectura de la novela hay que pulsar una casilla digital con la escrita “inicio”, la cual una vez accionada va conformando la lectura como un juego donde el lector participa activamente decidiendo él mismo cual carta quiere leer, mirar o también escuchar, construyendo su propia versión de la novela a través de las combinaciones que va realizando. Es precisamente ese el

---

<sup>9</sup> Se deja a continuación el enlace directo a la plataforma de Cátedra Max Aub donde se puede visualizar la propuesta lúdica e hipermedial de *Juego de cartas*: <https://culturaunam.mx/catedramaxaub/juegodecartas/>

rasgo innovador de esta propuesta puesto que sus autores logran presentar e interconectar no solamente como en la versión en papel las dos tipologías de contenidos, es decir, la textual y visual, sino también el elemento sonoro. De hecho, sus creadores añaden a algunas cartas la posibilidad de emitir una melodía o un efecto sonoro. Por lo tanto, esta versión de *Juego de cartas* se puede considerar todavía más interactiva comparada con aquella realizada por Ortiz puesto que los autores han disfrutado del carácter lúdico de la novela para desarrollar no solo una novela digital sino un verdadero juego virtual. En suma, la propuesta de esta obra se puede definir, además de una novela digital puesto que está cargada en una plataforma en Internet e hipertextual porque se construye de relaciones intertextuales que el lector mismo tiene que crear, una novela hipermedial puesto que permite la conexión entre materiales textuales, que son las misivas, visuales, como los dibujos asociados a cada carta, y también sonoros, dado que algunas cartas tienen además un efecto sonoro que los lectores pueden escuchar.

En conclusión, se puede afirmar que *Rayuela* y *Juego de cartas* son dos novelas que mantienen entre sí unas relaciones intertextuales porque como se ha demostrado a través del análisis intertextual realizado comparten una serie de características, en concreto, la estructura combinatoria, el rol activo del lector y el montaje abierto, que se conforman como el fruto del periodo histórico en el que surgen. Entre estas como se ha dicho hay una que se transparenta más y es precisamente aquella de la interactividad literaria, la cual se hace posible gracias a la estructura de las obras y tiene consecuencias sobre el rol del lector que se transforma en coautor en el proceso de lectura y lleva el texto a independizarse de su creador. Es precisamente este rasgo interactivo junto con el montaje abierto que han permitido a los críticos de identificar en las estrategias narrativas de *Rayuela* algunas de las características fundantes del hipertexto, rasgos que en realidad como se ha demostrado en este capítulo pertenecen también, y por algunos aspectos aún de manera más acentuada, a *Juego de cartas*. Con la última sección del capítulo, de hecho, se ha entendido mostrar que ambas las obras, al presentar las mismas

estrategias literarias, pueden ser consideradas precursoras del hipertexto, o sea, de aquel sistema informático desarrollado a partir de la década de los años sesenta que implica la organización no secuencial de los elementos y su interconexión, y que en el tiempo ha llevado al desarrollo de una verdadera literatura hipertextual. En fin, para dar prueba de la efectiva relación que tienen las dos novelas con el hipertexto, se han presentado también dos propuestas, una hipertextual de *Rayuela* y la otra hipermedial de *Juego de cartas*, realizadas a través de la multiplicación por parte de los autores del potencial interactivo de las obras, gracias a la utilización de los medios y los programas digitales, y de la acentuación de la intención lúdica que es propia de *Juego de cartas*.



## CONCLUSIONES

Como he anticipado en la introducción, el presente estudio se ha puesto el objetivo de investigar el carácter interactivo e intertextual de la novela experimental de Aub, *Juego de cartas*. A tal efecto se ha realizado un análisis comparativo con *Rayuela* de Cortázar basado sobre el concepto de intertextualidad desarrollado por el filólogo francés Michael Riffaterre, el cual considerando cada obra como el resultado del acto de lectura y la consiguiente elaboración de otra obra, permite asumir la existencia de unas relaciones intertextuales, o sea, unas conexiones que pueden surgir de unas características comunes, entre dos obras.

El análisis intertextual realizado ha efectivamente demostrado la presencia de unos nexos entre las novelas de Aub y Cortázar entre los cuales uno de estos está representado por el rasgo interactivo que caracteriza tanto *Juego de cartas* como *Rayuela*. Además, el hecho de promover ambas novelas la participación activa del lector que en el acto de lectura se convierte en coautor, implica la utilización de una estructura combinatoria y abierta, la cual permite a *Rayuela* y aún más a *Juego de cartas*, gracias a la fragmentación textual y a su elevado potencial combinatorio, ser consideradas anticipadoras del hipertexto.

Ahora bien, para alcanzar el objetivo último de la presente tesis y por tanto demostrar la posibilidad de estudiar *Juego de cartas* desde una perspectiva intertextual e interactiva, se ha desarrollado un análisis que procede de lo general a lo específico. En primer lugar, se ha tratado de determinar el espacio que ocupa la novela-juego dentro la producción aubiana y sus características fundantes. Los resultados del estudio permiten afirmar que *Juego de cartas* pertenece a la obra apócrifa de Aub, donde el concepto de apócrifo hace referencia a los falsos ex – nihilo, o sea, aquella tipología de obras que utilizan las características estructurales de un modelo o un género literario para crear falsificaciones creativas y no auténticas. Y más

precisamente a los falsos artísticos puesto que el autor hace creer al lector que la parte gráfica de los naipes esté realizada por el pintor apócrifo Jusep Torres Campalans. Además, otro aspecto que se deriva del estudio es la presencia detrás de toda obra apócrifa, incluso *Juego de cartas*, de dos características fundamentales. La primera tiene que ver con el elemento lúdico desarrollado por el autor a través del uso de mecanismos productores de realidad cuales: el paratexto, la estructura polifónica y el expediente de la traducción, con el objetivo de engañar al lector y hacerlo caer en la trampa de la falsificación; y la segunda, en cambio, se relaciona con el compromiso moral del autor, el cual aprovechando el carácter relativo e incierto del juego, logra denunciar la condición de incertidumbre del hombre moderno y rechazar la realidad opresora del tiempo.

En segundo lugar, después de haber reportado el contexto de la falsificación en el cual surge la novela, se ha concentrado la atención en modo detenido sobre *Juego de cartas*, investigando detalladamente su estructura tanto externa como interna. Lo que resulta del análisis es que la obra, constituida por unas misivas repartidas entre los naipes de una baraja, tiene una estructura muy peculiar primero por la forma que toma tanto de novela epistolar como de juego de cartas a causa su conformación, y en segundo lugar por el hecho de tener una estructura fragmentaria que surge de la división física o material del texto y, debido a que las misivas no presentan nexos lógicos entre sí que permiten delinear un único hilo argumental, también sintáctica y del contenido. De ahí que la obra presente una estructura combinatoria que implica la lectura activa del lector, el cual tiene que combinar los diferentes fragmentos narrativos para desarrollar su propia lectura. Obviamente el potencial combinatorio del lenguaje permite que la combinación y por tanto la lectura de las misivas pueda desarrollarse una infinidad de veces logrando categorizar la obra como experimental e insertarla de este modo dentro de la literatura potencial.

Por último, después de haber sentado las bases necesarias para la investigación intertextual, se ha procedido con el análisis de las relaciones que *Juego de cartas* mantiene con Rayuela.

Partiendo, por tanto, del concepto de intertextualidad desarrollado por el filólogo francés Michael Riffaterre se ha ido individuando unos nexos que abarcan primero la temática. El análisis muestra, de hecho, la centralidad del elemento lúdico, característica que se desprende tanto de los títulos que remiten a dos juegos populares, uno de cartas por lo que concierne la novela de Aub y el otro para niños en referencia a la novela de Cortázar, como de la modalidad aleatoria a través de la cual se desarrollan las obras, típica del juego. El segundo nexo que se ha establecido se refiere a la estructura, en concreto a la estructura combinatoria que comparten las dos novelas, la cual permite a los lectores combinar los fragmentos narrativos a su antojo hasta que encuentren una conclusión lógica, transformando en este proceso el lector en coautor y la obra en una obra abierta que nunca agota su potencial significado. Por último el tercer nexo que se ha encontrado es relativo al contexto histórico-cultural en el que han surgido las novelas, el cual representando un periodo de profundos cambios sociales y culturales está reflejado también en las estructuras anticonvencionales utilizadas por las dos obras como símbolo de rechazo hacia el mundo anterior. En fin, se ha concluido demostrando que la interactividad, uno de los rasgos que permite poner en relación *Juego de cartas* con *Rayuela* y que mayormente las caracteriza, permite considerar las dos novelas, pero de manera especial aquella de Aub, precursoras de la narrativa hipertextual.

En vista de ello es importante, sin embargo, tener en consideración que el objetivo del presente estudio ha sido alcanzado a través de un análisis intertextual con la novela de Cortázar basado sobre las características de la temática, la estructura y la intención. En futuros estudios, por tanto, sería posible realizar un análisis similar teniendo en cuenta esta vez el aspecto lingüístico que intercambian las dos obras, o además siempre utilizando el nexo de la estructura combinatoria sería deseable centrar la atención sobre las cartas como instrumentos de narración y, con lo cual, desarrollar un análisis intertextual con *Il castello dei destini incrociati* (1969) de Calvino.

Para concluir, con el presente trabajo he tratado llamar la atención sobre una nueva perspectiva de estudio de la obra que se centra en el carácter intertextual de la novela y, asimismo, espero haber revalorado una vez más esta creación aubiana presentando también su potencial interactivo. En fin, espero que este trabajo sea un punto de partida para futuros estudios en cuanto *Juego de cartas* es realmente una obra abierta que todavía puede ofrecer interesantes ideas de trabajo.

## BIBLIOGRAFÍA

### Fuentes bibliográficas

Albani, P. (2015). La letteratura como gioco combinatorio. *Lingua e parola*. [Atti del convegno Pesaro, 17 ottobre 2015]. Disponibile in: <http://www.paoloalbani.it/Letteraturacombinatoria.pdf> [30 novembre 2022].

Antinovela. (2015). *Diccionario Español de Términos Literarios Internacionales*. Inc. Csic.es. Consultado el 15 de diciembre 2022, de <http://www.proyectos.cchs.csic.es/detli/sites/default/files/Antinovela.pdf>

Aub, M. (2010). *Juego de cartas*. Cuadernos del Vigía.

Ballerio, S. (2009). Gioco, letteratura. Alcune riflessioni. *Enthymema*, (1), 4-24. Disponibile in: <https://riviste.unimi.it/index.php/enthymema/article/view/414/556> [20 luglio 2022].

Borés Ricart, V. (2017). *Partida, triunfo y regreso. Álvaro de Campos, un heterónimo de Fernando Pessoa*. [Tesis final de grado]. Universidad Pompeu Fabra, Barcelona. Recuperado de: [https://repositori.upf.edu/bitstream/handle/10230/33643/Bores\\_2017.pdf?sequence=1&isAlloved=y](https://repositori.upf.edu/bitstream/handle/10230/33643/Bores_2017.pdf?sequence=1&isAlloved=y).

Bowie, J. A. P., & Antonio, J. (2003). Sobre el compromiso de Max Aub: la literatura como rebelión y como revelación. *Revista de Occidente*, 39-52. Recuperado de: [https://www.almendron.com/artehistoria/wp-content/uploads/2011/10/max\\_aub\\_03.pdf](https://www.almendron.com/artehistoria/wp-content/uploads/2011/10/max_aub_03.pdf).

Caillois, R. (2017). *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*, (L. Guarino trad. it.). Milano, Bompiani. (Opera originale pubblicata nel 1958).

Campàs, J. (2007). *El hipertexto* (I ed). Barcelona: Editorial UOC. Consultado el 10 de diciembre de 2022, de <https://openaccess.uoc.edu/bitstream/10609/111666/1/El%20hipertexto%20CAST.pdf>

Cortázar, J. (2013). *Clases de literatura Berkley, 1980* (I ed). Buenos Aires: Aguilar, Altea, Taurus, Alfaguara. Consultado el 22 de noviembre de 2022, de <https://apuntesliterarios.files.wordpress.com/2013/10/170037901-clases-de-literatura-julio-cortazar-pdf.pdf>

Cortázar, J. (2020). *Rayuela*. Barcelona: Penguin Random House Grupo Editorial, S. A. U.

Huizinga, J. (2002). *Homo ludens* (C. van Schendel trad. it.). Torino, Einaudi. (Opera originale pubblicata nel 1939).

Orazi, V. (2011). Max Aub ovvero le strategie del falso. *Ogni onda si rinnova. Studi di ispanistica offerti a G. Caravaggi*, 2, 393-409. Disponibile in: [https://iris.unito.it/retrieve/handle/2318/7777/5805/Orazi-Aub\(Caravaggi\)\\*.pdf](https://iris.unito.it/retrieve/handle/2318/7777/5805/Orazi-Aub(Caravaggi)*.pdf) [11 luglio 2022].

Montaldo, G. (2019). Rayuela: una enciclopedia para rebeldes. En J. Cortázar, *Rayuela*. Barcelona: Penguin Random House Grupo Editorial, S.A.U.

Orazi, V. (2018). Prefazione: Apocrifi, maschere e altre mistificazioni aubiane. In B. Greco (A cura di), *Max Aub: Apocrifi e maschere letterarie*. Edizioni dell'Orso, Studi e Ricerche 161, IX-XVII. Disponibile in: [https://www.academia.edu/37075587/\\_Apocrifi\\_maschere\\_e\\_altre\\_mistificazioni\\_aubiane\\_Pr\\_efazione\\_del\\_volume\\_Barbara\\_Greco\\_Max\\_Aub\\_Apocrifi\\_e\\_maschere\\_letterarie\\_Alessandra\\_Edizioni\\_dell\\_Orso\\_Studi\\_e\\_Ricerche\\_161\\_2018\\_pp\\_IX\\_XVII](https://www.academia.edu/37075587/_Apocrifi_maschere_e_altre_mistificazioni_aubiane_Pr_efazione_del_volume_Barbara_Greco_Max_Aub_Apocrifi_e_maschere_letterarie_Alessandra_Edizioni_dell_Orso_Studi_e_Ricerche_161_2018_pp_IX_XVII) [11 luglio 2022].

- Rodríguez, J. R., & González, R. (2002). *Juego de cartas, el otro laberinto de Max Aub*. Coloquio Internacional "La Literatura y la Cultura del Exilio Republicano Español de 1939" (2º. 1998. La Habana) (pp. 181-201). Recuperado de: <https://portalrecerca.uab.cat/en/publications/juego-de-cartas-el-otro-laberinto-de-max-aub-2>
- Rosell, M. (2017). *Max Aub y la falsificación en la narrativa contemporánea*. Ediciones Universidad Salamanca.
- Saldaña Sagredo, A. (2012). Literatura y posmodernidad: sobre interactividad y escritura hipertextual. *Castilla: Estudios de Literatura*, (3). Recuperado de: <file:///C:/Users/Sara/Downloads/Dialnet-LiteraturaYPosmodernidad-4077263.pdf>
- Sanz Cabrerizo, A. (1995). La noción de intertextualidad hoy. *Revista de literatura*, 57(113), 341-361.
- Valles Calatrava, J. R. (2007). Los juegos narrativos de Max Aub en Juego de cartas. *Revista de literatura*, 69 (138), 543-557. Recuperado de: <https://revistadeliteratura.revistas.csic.es/index.php/revistadeliteratura/article/view/48>.

## Sitografía

- Albani, P. (2004). Immaginazione e creatività regolata nella poetica dell'OULIPO. *Linguaggio figurato, immaginazione e creatività*. [Atti del convegno Cosenza, 26 maggio 2004]. Disponibile in: <http://www.paoloalbani.it/Letteraturapotenziabile.html> [1 novembre 2022].
- Bowie, J. A. P. (1995). Desficcionalización versus desrealización en la narrativa de Max Aub. In R. M. Grillo (A cura di), *La poetica del falso: Max Aub tra gioco ed impegno*. [Atti del Convegno Salerno, 14-15 marzo 1994]. Edizioni Scientifiche Italiane. Disponibile in:

[https://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/la-poetica-del-falso-max-aub-tra-gioco-ed-impegno-atti-del-convegno-salerno-1415-marzo-1994--0/html/ff942400-82b1-11df-acc7-002185ce6064\\_31.html#I\\_9](https://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/la-poetica-del-falso-max-aub-tra-gioco-ed-impegno-atti-del-convegno-salerno-1415-marzo-1994--0/html/ff942400-82b1-11df-acc7-002185ce6064_31.html#I_9) [8 luglio 2022].

Cesaro, M. (1995). Il gioco della menzogna. In R. M. Grillo (A cura di), *La poetica del falso: Max Aub tra gioco ed impegno*. [Atti del Convegno Salerno, 14-15 marzo 1994]. Edizioni Scientifiche Italiane. Disponibile in: [https://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/la-poetica-del-falso-max-aub-tra-gioco-ed-impegno-atti-del-convegno-salerno-1415-marzo-1994--0/html/ff942400-82b1-11df-acc7-002185ce6064\\_30.html#I\\_5](https://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/la-poetica-del-falso-max-aub-tra-gioco-ed-impegno-atti-del-convegno-salerno-1415-marzo-1994--0/html/ff942400-82b1-11df-acc7-002185ce6064_30.html#I_5) [8 luglio 2022].

Cultura UNAM. (2019). *Juego de Cartas*. Cátedra Max Aub. <https://culturaunam.mx/catedramaxaub/juegodecartas/>

González Sanchis, M. A. (1995). Una lectura cubista en la obra de Max Aub del *Laberinto Mágico* al *Juego de cartas*. In R. M. Grillo (A cura di), *La poetica del falso: Max Aub tra gioco ed impegno*. [Atti del Convegno Salerno, 14-15 marzo 1994]. Edizioni Scientifiche Italiane. Disponibile in: [La poetica del falso: Max Aub tra gioco ed impegno: \[atti del convegno Salerno, 14-15 marzo 1994\] / a cura di Rosa Maria Grillo | Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes \(cervantesvirtual.com\)](https://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/la-poetica-del-falso-max-aub-tra-gioco-ed-impegno-atti-del-convegno-salerno-1415-marzo-1994--0/html/ff942400-82b1-11df-acc7-002185ce6064_30.html#I_5) [8 luglio 2022].

Grillo, R. M. (1995). Falso e dintorni. In R. M. Grillo (A cura di), *La poetica del falso: Max Aub tra gioco ed impegno*. [Atti del Convegno Salerno, 14-15 marzo 1994]. Edizioni Scientifiche Italiane. Disponibile in: [https://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/la-poetica-del-falso-max-aub-tra-gioco-ed-impegno-atti-del-convegno-salerno-1415-marzo-1994--0/html/ff942400-82b1-11df-acc7-002185ce6064\\_30.html#I\\_3](https://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/la-poetica-del-falso-max-aub-tra-gioco-ed-impegno-atti-del-convegno-salerno-1415-marzo-1994--0/html/ff942400-82b1-11df-acc7-002185ce6064_30.html#I_3) [8 luglio 2022].

Juego de la Rayuela. *Juegos Tradicionales*. (s.f.). <https://juegostradicionales.net/rayuela/>



REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: *Diccionario de la lengua española*, 23.<sup>a</sup> ed., [versión 23.5 en línea]. Consultado el 6 de julio, 2022, en <https://dle.rae.es>

Santiáñez-Tió, N. (1995). *Max Aub, homo ludens*. El exilio literario español de 1939, Bellaterra, Barcelona. Recuperado de: [el exilio literario español de 1939 : actas del Primer Congreso Internacional \(Bellaterra, 27 de noviembre- 1 de diciembre de 1995\). Volumen 2 / edición de Manuel Aznar Soler | Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes \(cervantesvirtual.com\)](#)

Universidad Internacional de la Rioja. (s.f.). *La estructura narrativa en Rayuela, de Julio Cortázar*. [video]. Unir Tv. <http://tv.unir.net/videos/31594/0/La-estructura-narrativa-en-Rayuela-de-Julio-Cortazar>

## **RINGRAZIAMENTI**

Vorrei concludere in ultima istanza ringraziando tutte le persone che mi hanno accompagnato in questo percorso.

Un ringraziamento particolare va al professor Enric Bou, mio relatore, per avermi fatta appassionare alla letteratura di Max Aub e in particolare all'opera ludica dell'autore, per l'interesse che ha mostrato verso il mio lavoro e quindi per i preziosi suggerimenti e le indicazioni che mi ha fornito durante la stesura della tesi.

Un ringraziamento va anche al professore Alessandro Mistrorigo, mio correlatore, per la disponibilità che mi ha concesso e per l'interessamento che ha mostrato verso l'argomento scelto.

Un grazie infinito va inoltre alla mia famiglia, a cui devo tutto, per essermi sempre stata vicino ed avermi sostenuto lungo tutto il mio percorso di studi.

Il mio grazie va infine a me stessa per la perseveranza che ho dimostrato nel voler raggiungere i miei obiettivi, con l'auspicio che questo piccolo ma grande traguardo sia l'inizio di una lunga serie di soddisfazioni professionali.