



Cuadernos del CILHA n 36 – 2021 | publicación continua

ISSN 1515-6125 | EISSN 1852-9615

<https://revistas.uncu.edu.ar/ojs3/index.php/cilha>

CC BY-NC 4.0 internacional

Recibido: 08/12/2021 Aprobado: 19/12/2021 | pp. 1-31



Luisa Valenzuela: cuentos que instruyen para jugar a los villanos

Luisa Valenzuela: tales that instruct to play villains

Raquel Arias Careaga  0000-0001-7357-8207

Universidad Autónoma de Madrid

 raquel.arias@uam.es

España

Resumen:

La escritora argentina Luisa Valenzuela reunió en el libro *Juego de villanos* un amplio número de sus relatos más breves. Entresacando textos de libros ya publicados y añadiendo algunos nuevos, el libro, publicado en 2008, permite leer en un nuevo contexto aquellos cuentos y microrrelatos. El resultado es una propuesta que pone en primer plano el humor y convierte el juego, presente en el título del libro, en el camino para acercarse a estos textos. Partiendo de la teoría sobre la naturaleza del juego como componente esencial de nuestro ser social y de su ineludible relación con el lenguaje, proponemos un acercamiento a las técnicas utilizadas por la autora para componer estos diversos textos, ver cómo juega y cómo invita al lector a participar o lo atrapa sin previo aviso. A través del análisis de varios de los microrrelatos se ofrece una vía para acercarse al resto de los textos y establecer la vinculación entre juego, humor y compromiso con una acuciante realidad que margina, reprime y destruye y en la que la risa se convierte en un elemento transformador.

Palabras clave: Valenzuela, Juego, Lenguaje, Humor, Técnicas discursivas.

Abstract:

The Argentine writer Luisa Valenzuela gathered in the book *Juego de villanos* a large number of her shorter stories. By selecting texts from books already published and adding some new ones, the book, published in 2008, allows those stories and micro-stories to be read in a new context. The result is a proposal that puts humor in the foreground and turns the game, present in the title of the book, on the way to approach these texts. Starting from the theory about the nature of the game as an essential component of our social being and its inescapable relationship with language, we propose an approach to the techniques used by the author to compose these various texts, see how she plays and how she invites the reader to participate or catch you without warning. Through the analysis of several of the micro-stories, a way is offered to get closer to the rest of the texts and to establish the link between play, humor and commitment with a pressing reality that marginalizes, represses and destroys and in which laughter becomes a transformer element.

Keywords: Valenzuela, Play, Language, Humor, Discursive techniques.

Algunos textos giran sobre sí mismos. Se escuchan. Tienen la desacostumbrada virtud de horadar sus intersticios con una pasión extraña, apenas atendida. [...] A grandes trazos, siempre discontinuos, esbozan una máscara cómica, pretendidamente verosímil, o reprimen una mueca de desprecio, con visos de tragedia, en mitad del simulacro de sus signos. Entran en crisis por propia decisión, dilapidan sus opciones o socavan sus creencias, por el mero placer de saberse vivos. Afirman o niegan, exigen, claman, exclaman, indagan... lo mismo da cuando el juicio se sabe una solución de compromiso efímera, libre, sedienta.

Gabriel Aranzueque, *Cuerpo y texto* (p. 21).

La escritora argentina Luisa Valenzuela comenzó a publicar en 1966 con la novela *Hay que sonreír*, inaugurando así una larga lista de textos de todo tipo que componen su producción literaria hasta hoy. La redacción de aquella novela, allá por 1959, había estado acompañada de la publicación de artículos de prensa, actividad que había comenzado en 1954 en la revista *15 abril*, creada por la escritora e intelectual española exiliada María Teresa León. Su actividad como periodista tiene mucho que ver, sin duda, con la extraordinaria capacidad de observación que permea toda su obra.

En una entrevista denominada “biografía dialogada con Gwendolyn Díaz Ridgeway” la autora, al recordar la composición de aquella primera obra, comenta: “Me aceptaron la novela en la editorial Albin Michel; Mame Pasquier se llamaba la editora, pero yo la retiré para pulirla. Y al tiempo volví a Buenos Aires y nunca más me animé a releerla. Pensé que carecía de sentido del humor, cosa para mí inadmisibles; hasta que por fin la retomé seis años después y me reí de lo arquetípico de la historia” (Valenzuela, 2018).

Este comentario nos pone en el camino de lo que va a ser un rasgo característico de Luisa Valenzuela, el humor como criterio necesario para la publicación de sus textos. Pero también algo más. La ironía y la capacidad de juego aparecen como esenciales para enfrentarse al mundo y a la escritura que de él se produce. No es posible acusar a la escritora argentina de producir textos de consumo, cómodos y frívolos, que se limiten a divertir a los lectores. Pero la diversión es, sin embargo, una de las consecuencias de la lectura de muchas de sus obras. Nos proponemos buscar aquí los mecanismos que producen esa diversión, los juegos que se instalan en su escritura y la intención que subyace en dichos juegos. O, dicho de otra manera. ¿A qué juega Luisa Valenzuela? Y, sobre todo, ¿a qué nos propone que juguemos cuando abrimos un libro suyo?

En 2008 apareció un volumen que reunía, según afirmaba la editorial Thule que lo había publicado, “los mejores microrrelatos de Luisa Valenzuela”. Esto nos situaba ante una antología que recuperaba textos de otros libros de la autora, aunque también incorporaba alguno escrito exprofeso para la ocasión. El título, Juego de villanos, estaba indicando también que el tono lúdico iba a ser la clave de la obra. Pero daba un paso más. No eran juegos cualesquiera. Eran juegos de villanos. La forma en que el libro se presentaba ante los lectores también es interesante dentro de esta línea instalada en el juego. La contraportada no es un resumen más o menos publicitario del libro en cuestión para atraer a los lectores. Hace algo mucho más seductor: reproducir completo uno de esos relatos breves, unas palabras que podrían recordar a Nicanor Parra y su poema de lúdico título “La montaña rusa”. Porque “Espinás” es, sin duda, un aviso de que jugar no siempre es una actividad inocua, frívola, intranscendente. Que tiene consecuencias. Y que esas consecuencias afectarán al Yo y al Otro: “La verdadera crueldad de las espinas no reside en tenerlas sino en ir las perdiendo, dejándolas prendidas en la azorada piel de quien tenga la osadía de acercársenos” (Valenzuela, 2008: 40). Son muchos los elementos destacables del breve texto de presentación del

libro. Palabras cargadas de resonancias que estallan y preparan al lector para adentrarse en el libro completo: crueldad, espinas, piel, la unión y la cercanía con los otros.

Como nos avisaba Parra, si subíamos a su montaña rusa, podíamos bajar echando sangre por boca y narices. Era decisión nuestra atrevernos a acercarnos a aquellos Versos de salón, de también lúdicas resonancias, sabiendo todo lo que poníamos en juego al hacerlo. Valenzuela se acerca a esta propuesta dotando al juego de toda la seriedad vital que tiene como método de indagación de la realidad. Pero, además, como forma de denuncia de lo inadmisibile, de lo que no puede ser dicho, de ese lado oscuro que nos conforma y nos configura dotándonos de espinas. Espinas que son nuestras y dejaremos en la piel de otros. Espinas que son de otros y quedarán prendidas en nuestra propia piel.

Juguemos, alma, juguemos.

Si Benito Pérez Galdós nos proponía que soñáramos para poner en pie la imaginación frente a una constreñida realidad, la acción de jugar bien puede relacionarse con aquella petición del escritor español, ya que es indudable la importancia del juego como elemento epistemológico; “con los juegos siempre basta para comprender”, dice Silvio Rodríguez en “Hallazgo de las piedras”. Son muchos los autores que han recurrido a esta herramienta para acercarse a la realidad y socavar con ella algo más que sus apariencias. El rechazo al sentido del humor esconde el miedo a un análisis del orden social y cultural capaz de desdibujar lo que ha sido establecido de manera dogmática. De los dogmas no se puede hacer humor, y cuando alguien tiene el atrevimiento de hacerlo las consecuencias son bien conocidas, históricamente y en el presente actual. Uno de los elementos básicos de la risa que provoca el humor es atreverse a mirar lo impuesto desde una perspectiva que lo convierte en ridículo, aunque sea durante unos breves segundos. Esa apertura se convierte en una grieta que puede cuestionar mucho más de lo que incluye la broma.

El humor está, sin duda, vinculado con lo lúdico, pero no todos los juegos implican la risa. Hay una pregunta esencial: ¿por qué jugamos? Desde un punto de vista antropológico podemos pensar que el juego es un medio de aprendizaje que prepara

para la vida adulta durante la infancia (Winnicott, 1971). Este preparar para la infancia no es en absoluto inocente, de hecho, es una forma de conseguir que los niños interioricen las reglas de su propia cultura: “Games can be seen as educative. Children learn the values of their culture through games” (Wilson, 1990: 8). Se trataría de un remedo de lo que hacen los animales, que juegan para después saber defenderse o cazar. Pero tanto niños como animales también juegan de adultos. ¿Por qué jugamos? Jugar nos coloca en una dimensión que, de pronto, nos sitúa fuera de la realidad cotidiana. Nos obliga a concentrar toda nuestra atención en hacer algo que no será productivo, que no nos producirá un beneficio, que nos hará perder el tiempo que podríamos emplear en otro tipo de actividades. Y, sin embargo, jugamos: “Nos gusta jugar porque al hacerlo se libera dopamina que hace que la incertidumbre asociada al juego nos motive constituyendo una auténtica recompensa cerebral” (Guillén, 2015). Porque el juego pone de manifiesto no solo la necesidad de aceptar unas reglas creadas expresamente para el juego de que se trate en cada caso, además supone una fascinación por el funcionamiento del azar, de la suerte y del reto de acertar, de “jugar bien”. O como ha dicho Lidia Morales Benito, nos sitúa en un “estado de fascinación, absorción y tensión” (Morales, 2021, p. 18).

Esta característica del juego está apoyada en los ingredientes que, según Anna Forés y Marta Ligioiz (2009: 204), posee su fórmula: “Diversión, alegría, imaginación, creatividad, conocimientos, implicación, emociones, intriga, superación, entusiasmo, sorpresa y comunicación”. Y añaden más adelante:

Contiene los ingredientes metafóricos o virtuales para que ambos hemisferios cerebrales se estimulen, mejorando en gran medida el desarrollo de potencialidades, ya que utiliza una cantidad mayor de recursos cerebrales disponibles y con menor gasto energético. Es una herramienta evolutiva exquisita y de un valor incalculable.

¿Sobreviviríamos sin el juego? (Forés y Ligioiz, 2009, p. 204).

La respuesta que nos dan las autoras es un rotundo no. Por lo tanto, el juego se convierte en un factor esencial para el desarrollo cognitivo porque “jugar es una necesidad, es un impulso vital” (Forés y Ligioiz, 2009: 208). Si analizamos, además, los efectos que produce el juego y que estas autoras vinculan con el aprendizaje del niño, pero que muy bien podemos extrapolar a nuestra vida de adultos, nos encontramos

con que jugar da placer y satisfacción, estimula la imaginación tanto como el afán de superación y de reto, supone una oportunidad de expresar sentimientos, ya que “con el juego nos damos licencia para salir de nuestro más íntimo yo, nuestros sentimientos y nuestras emociones no se ocultan” (Forés y Ligoiz, 2009, p. 209). Tendremos que volver sobre este aspecto al adentrarnos en los textos de Valenzuela.

Tampoco podemos olvidar que el juego, “favorece la interiorización de pautas y normas de comportamiento social” (Forés y Ligoiz, 2009, p. 210; también Winnicott, 1982, y Wilson, 1990), es decir, es un remedo del funcionamiento social. Desde los juegos infantiles sabemos que jugar implica construir una realidad paralela a aquella en que habitamos, o nos habita, dotarla de unas normas que deben ser respetadas escrupulosamente para que se dé el juego y asumir con toda seriedad los planteamientos, objetivos, castigos y recompensas que implican¹. Son muchos los textos que al hacerlo así ponen ante el lector un espejo en el que su propia realidad no sale muy bien parada. El juego se utiliza para cuestionar otras reglas oprimentes y arbitrarias y, sin embargo, aceptadas sin más como base de la organización social, pero que quedan al descubierto al ser comparadas con el juego. Cualquiera que considere ridículo tomarse en serio las reglas de un juego, de cualquier juego, no está viendo que su propia situación en el mundo está sujeta a reglas que pueden ser tan arbitrarias como las que mandan en las actividades lúdicas menos serias que podamos imaginar. Respetar las reglas del juego, aceptar que hay que jugar hasta el final, puede ser una forma indirecta de cuestionar la realidad que está por fuera del juego.

Algo así es lo que podemos ver en el cuento de Julio Cortázar “Manuscrito hallado en un bolsillo”, que no solo juega desde el título con el admirado Poe, sino que también nos presenta unas reglas estrictas que el protagonista debe cumplir para hacer realidad la relación amorosa que anhela. Hacer trampa, salirse de ellas, implica, como bien demuestra el texto, la imposibilidad de ganar. Quien hace trampas no gana nunca porque se ha salido del universo impuesto por el juego. Cortázar lo expresa así en

¹ De acuerdo con esto, nos vamos a ocupar de lo que Caillois (1986) denomina *ludus*, frente a *paidia*, es decir el juego reglado, ya que consideramos que es la postura que más se puede relacionar con el lenguaje. Sin embargo, es obvio que la fantasía incontrolada que se esconde en la actitud gratuita de quien juega (*paidia*) es un componente siempre presente.



Rayuela: “Entrar en el juego [...] era quizá el aprendizaje menos doloroso de esa pérdida de libertad que asociamos (¿inútilmente?) al hecho de crecer, de ‘vivir en sociedad’ donde las reglas son no menos arbitrarias, por lo menos en gran parte [...], que las de la rayuela” (Cortázar, 1991, p. 53). Es lo que Johan Huizinga explica en su famoso *Homo ludens*, especialmente el capítulo dedicado a “Esencia y significación del juego como fenómeno cultural”, donde sostiene que el juego no tiene una mera función biológica.

Tan importante ha sido este concepto, que hoy en día el juego se ha convertido en una herramienta educativa cuando siempre estuvo desterrado y alejado de la asimilación de conocimientos, como si se tratara de su opuesto. Es lo que hoy se conoce por *gamificación* (o *ludificación* si nos alejamos del inglés para nombrarlo) y que Carla Carreras explica así:

Según la definición clásica, la gamificación es el “uso de los elementos y de la mecánica del juego en contextos ajenos al mismo, con el objetivo de orientar el comportamiento de las personas y conseguir determinadas metas”, como estimular el interés, incentivar un cambio de comportamiento o transmitir un mensaje o contenido (2017, p. 109).

Quiero destacar aquí la utilización del juego como forma de provocar cambios, de incidir en aquellos que juegan, es decir, “el juego se entiende como un recurso para conseguir un resultado” (Carreras, 2017, p. 110). Esto es lo que vamos a encontrar en determinada literatura lúdica que, lejos de proponerse como una mera diversión, pretende llegar hasta el lector y modificar algo en él. Ese algo pueden ser sus hábitos de lectura, como hizo Cortázar con *Rayuela*, o su forma de acercarse al tiempo, al lenguaje, al discurso narrativo, etc. Pero también puede obligarle a volverse a mirar su propio mundo y descubrir la naturaleza de ciertos juegos macabros que la integran. Porque, como afirma de nuevo Carla Carreras, el juego tiene una capacidad única “para estimular la atención y la implicación de los individuos en las tareas que realizan” (Carreras, 2017, p. 109).

Pero no debemos olvidar una de las esencias del juego, que es precisamente su vertiente lúdica, es decir, “el juego no es solo una técnica, una metodología aplicada o aplicable a una tarea determinada, sino que es un aspecto que forma parte de esa tarea”. Esto quiere decir que

el aspecto lúdico no sería solo un aspecto de la tarea, sino también la manera en que nosotros la encaramos (precisamente esta actitud nuestra sería la que hace posible captar el elemento lúdico en todo aquello que no llamamos juego). Desde este punto de vista, pues, la gamificación no es solo “aplicar” las mecánicas del juego en contextos ajenos a él, sino que sería, más bien, la identificación de aquel elemento lúdico que puede convertir una tarea en un juego (Carreras, 2017, p. 110).

Como explica esta autora, es necesario reconocer las “características esenciales del juego: ser voluntario; tener límites espaciales y temporales (un paréntesis en la vida ‘corriente’); ser desinteresado; y tener un sistema de reglas” (Carreras, 2017, p. 110). Estas tendencias que han entrado con fuerza en la pedagogía actual están, sin embargo, pervirtiendo la noción de juego al convertirlo en una herramienta con un fin “serio”. Ya Huizinga había establecido una frontera clara en relación con este concepto: “Lo serio trata de excluir el juego, mientras que el juego puede muy bien incluir en sí mismo lo serio” (1994, p. 27). Es decir, podemos tomarnos muy en serio el juego, seguir escrupulosamente sus reglas y concentrar toda nuestra atención en su desarrollo, pero siempre desde la gratuidad de dicho juego. Vuelvo de nuevo aquí al cuento de Julio Cortázar mencionado antes como ejemplo de esta actitud, texto que, además, muestra que los juegos que se asumen suponen un riesgo, nos ponen en riesgo. Y ese riesgo tiene mucho que ver con lo que afirma Huizinga al definir el juego:

el juego es una actividad u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y que va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de ‘ser de otro modo’ que en la vida corriente (1994, p. 45).

Jugando podemos ser otros, jugando dejamos atrás nuestra identidad para asumir otra, cuestionando así todo el sistema social que se apoya sobre la noción de individuo. No nos queda más remedio que reconocer que jugar es una actividad muy seria donde nos sumergimos y donde nos desvanecemos. De ahí la pertinencia del aviso de Nicanor Parra sobre su montaña rusa. De ciertos juegos no se sale indemne.

Jugar con palabras



La relación entre literatura y juego está en la naturaleza de la propia literatura, configurada a partir del lenguaje, sometido a reglas de diverso cuño, como expone detalladamente John Searle (1994), y constreñida por géneros y normas académicas. No voy a entrar aquí en el acercamiento de lingüistas como Saussure o Wittgenstein, pero es importante no perder de vista la naturaleza normativa del lenguaje. Jugar en la literatura supone asumir esas reglas para contravenirlas o intensificarlas. Y también aprovechar la parte más lúdica del lenguaje, aquella que tiene que ver con el sonido, por ejemplo. Bien podemos afirmar que las figuras retóricas son una manifestación lúdica de lo que las palabras permiten hacer con ellas. Lidia Morales ha señalado algunos de estos juegos como la jitanjáfora y su manifestación no solo literaria (Morales Benito, 2012, p. 277). Esta autora señala otros ámbitos literarios donde se imponen unas restricciones que obligan a los autores, pero también al público, a someterse a ellas para construir el texto. El teatro sería uno de los ejemplos más claros, pero hay muchos más.

Probablemente, la vanguardia histórica que inaugura el siglo XX es el movimiento que mejor supo aprovechar las posibilidades lúdicas que ofrecía la producción literaria. El Dadaísmo, el Surrealismo, el Creacionismo, entre muchos otros, lanzaron al aire las palabras para volver a recogerlas cambiadas y extrañadas, transformadas en nuevos significantes capaces de asumir nuevos e insospechados significados. La recepción de estas propuestas, como no podía ser de otra manera, fue desigual y en algunos casos reaccionó con un rechazo total de aquellos cadáveres exquisitos, poemas inconexos o imágenes perturbadoras. Aquellos juegos eran cualquier cosa menos divertimentos inocentes. De hecho, como afirma Alfonso Reyes (2009, p. 161), “El arte poética no es un juego de espuela y freno parecido a la equitación, sino que es un jugar todavía más sutil porque es un jugar con fuego”.

Es de este jugar con fuego del que nos vamos a ocupar aquí, de esos juegos que pueden consumir a quien los propone y a quien los acepta. Porque es ahí donde se puede producir una transformación que abra puertas nuevas. Jugar con el lenguaje, con las palabras, va más allá de la descomposición de formas y sonidos, de los trampantojos barrocos de alguien como sor Juana Inés de la Cruz, protagonista de toda esta vertiente lúdica que impuso a la literatura una exigencia experimental nunca antes vista. Esta poeta demostró un dominio tal de la materia con la que construía sus textos que

muchos de sus juegos son emblemas de eso que llamamos literatura lúdica. Jugar con el lenguaje es poner sobre la cuerda floja nuestro propio sistema de pensamiento, nuestra herramienta para comprender el mundo, para interpretarlo y para reproducirlo después. Por esta razón, los juegos literarios tocan siempre algo mucho más profundo y trascendente. Como bien dice Luisa Valenzuela, habitamos en el lenguaje, estamos hechos de palabras, y eso tiene implicaciones ineludibles.

Una de ellas es la relación de la escritura y lo corporal. Según Jean-Luc Nancy, escribir se asemeja al intento de alcanzar y tocar un significado:

la ontología se revela como escritura. “Escritura” quiere decir: no la mostración, ni la demostración, de una significación, sino un gesto para tocar el sentido. Un tocar, un tacto que es como un dirigirse a. Quien escribe no toca a la manera de la captura, del agarrar de la mano (del *begreifen*= capturar, apoderarse de, que es la palabra alemana para “concebir”), sino que toca al modo del dirigirse, del enviarse al toque de un afuera, de algo que se hurta, se aparta, se espacia (2003, p. 17).

Pero no es solo ese acercamiento físico al improbable sentido de las palabras. Además, hay textos “que se dan a leer como un apéndice simbólico de nuestra afectividad, escuchando los latidos más emboscados del cuerpo, aquellos que cifran los impulsos eclipsados de la carne y declaran furtivos sus embozos, sin lograr revelar su secreto” (Aranzueque, 2012, p. 23). La relación intrínseca que establecemos entre lenguaje y realidad nos compromete como sujetos. No podemos evadirnos de la herramienta porque ella configura esa realidad que queremos desentrañar.

Por otro lado, la naturaleza arbitraria del signo lingüístico lo hace permeable y permite que el juego sea posible, pero al mismo tiempo implica la necesidad de la colectividad para que tanto el mensaje como el juego tengan sentido:

Se trate de acontecimientos humanos o de palabras y oraciones, el significado siempre es significado para una persona o comunidad. En sí mismas las palabras no tienen significado, sólo lo tienen para las personas que las utilizan a fin de significar algo. Decimos que cierta palabra, locución o frase posee determinado significado y esta expresión no tiene nada de malo. Sin embargo, no es más que una síntesis de la afirmación de que una palabra, locución u oración es utilizada

por una comunidad lingüística a fin de significar algo (Johnson, 1991, p. 268, cursiva en el original).

La literatura es expresión cultural de un momento histórico y de una sociedad concreta que la produce y la hace posible. Su naturaleza colectiva es lo que dota de sentido al texto y su naturaleza histórica nos permite avanzar en el desentrañamiento de lo que subyace entre sus palabras, escogidas por un sujeto concreto desde su pertenencia a la sociedad que emite ese mensaje. Es ahí donde se encuentra la fascinación que los textos ejercen sobre nosotros y la necesidad de volver a ellos, porque no solo hablan de nosotros, sino que también nos ayudan a explicar la realidad que los origina:

Un hombre así no ha olvidado todavía pensar cuando lee, conoce todavía el secreto de leer entre líneas; más aún: tiene una naturaleza tan pródiga, que sigue reflexionando sobre lo que ha leído, tal vez mucho después de haber dejado el libro. Y todo eso, no para escribir una reseña y otro libro, sino simplemente por reflexionar (Nietzsche, 1980, p. 29).

Reflexionar puede ser también jugar y esa satisfacción que nos produce el desvelamiento de lo oculto pertenece, sin duda, al ámbito de lo literario. Gabriel Aranzueque lo explica así:

Cuando el texto surte efecto, en ningún momento acata los imperativos del lector. Al contrario, pone en juego un campo de posibilidades que le apelan, que le conminan a decidir. Dicha elección paulatina fragua la lectura. Su espacio no está tramado por un haz de certidumbre, sino de verosimilitud, y el marco que encuadra esa dialógica interactiva solo admite pactos puntuales, ni componendas ni capitulaciones (2012, p. 26; cursiva en el original).

De esta forma, podemos afirmar que la experiencia de la lectura implica un componente marcadamente lúdico (Wilson, 1990) que tiene que ver con nuestra actitud al enfrentarnos a los textos. Hacemos un pacto con la ficción, nos adentramos en un mundo con reglas propias y nos abstraemos de nuestro propio mundo. Nos introducimos de forma voluntaria en ese paréntesis que suspende nuestra realidad y nos absorberá por un tiempo limitado. Si reflexionamos sobre esta situación, encontraremos muchas de las características del juego definidas más arriba. Pero los juegos con palabras tienen una naturaleza un tanto diferente. La razón estriba en la

vinculación del lenguaje con nuestra percepción de la realidad. No podemos renunciar al lenguaje, no podemos imaginarnos sin él. Nuestra existencia es posible solo en él porque de otra manera no podríamos analizar, recordar, describir, entender el mundo.

Jugar con las palabras es, entonces, una actividad trascendental y más que ningún otro juego nos ayuda a cuestionar creencias, dogmas, imposiciones, explicaciones y perspectivas camufladas a través de las inocentes palabras. Pocos juegos conseguirán que se tambaleen de forma tan profunda las bases de nuestra posición en el mundo y que no podamos eludir consecuencias inesperadas tras el acto de la lectura, del juego inscrito en el texto literario.

El acto de leer, por tanto, supone la aceptación de una contienda agónica, de un combate amical en el que el ser de cada contrincante queda expuesto y diferido. El resultado de tal liza solo puede ser incierto. De otro modo, la aparente pugna se convertiría en la puesta en escena ritual de un encumbramiento calculado. Por el contrario, el colapso de la comprensión, que entraña el malogro y la frustración de las expectativas del lector, es condición de posibilidad del propio proceso de apropiación. Sin dicha contrariedad, la plena positividad del texto provocaría el hastío de su destinatario. La desazón de este último, en sentido inverso, elude su altura. Para tal logro, no son precisas contorsiones desproporcionadas, ni fintas metafísicas: basta con el cuidado atento de lo dicho y la activación generosa y elegante de su decir. Solo así se lee un texto, esto es, surte efecto, subvierte el campo del habla y fecunda sus márgenes, a la espera de otra lengua, de otro estilo, de otra frágil afirmación... (Aranzueque, 2012, p. 27).

¿A qué juegan los villanos?

Entremos, pues, a este tablero que es *Juego de villanos* para descubrir en qué consiste el juego. Aunque quizá deberíamos plantearnos antes si somos lo suficientemente villanos para participar. O qué clase de villanos son los que juegan aquí. Francisca Nogueroles proponía a Valenzuela como “voluntariamente villana en su doble acepción de *malévola y contraria a las reglas de urbanidad*” (2012, p. 221; destacado en el original). A lo largo de los diferentes cuentos, microrrelatos y textos que nos ofrece el libro, no debemos perder de vista conceptos como la irreverencia, la burla, la risa, pero



también la violencia, la crueldad, la hipocresía. En este sentido, no podemos olvidar la parte omitida en el título, “juego de manos”, que conforma el refrán completo y que remite al uso del cuerpo en los conflictos. Y no me refiero solo a la violencia, porque el cuerpo ofrece también otro tipo de juegos mucho más placenteros. Son muchos los ingredientes que signan el devenir de este juego de villanos.

No voy a entrar en la cuestión genérica que los textos incluidos en el libro implican. Ya Sandra Bianchi (2017, p. 90) estableció ese aspecto: “el volumen es una suerte de ‘obra completa’ de sus microrrelatos”, destacando, además, que supone una especie de ordenamiento cronológico de ese tipo de ficciones, por lo que el libro vendría a organizar esos textos tan breves a lo largo de toda la producción de la autora, incluso cuando ella misma no era consciente de estar haciendo ese tipo de literatura. No cabe duda de que el relato breve, muy breve, como es el caso de los que aquí ha reunido la autora, se presta mejor a esa noción de juego que nace vinculada a la sorpresa, la risa espontánea y cierta ligereza solo aparente. La actitud de Luisa Valenzuela podemos relacionarla con la transgresión de la bruja, como señaló Nelly Martínez: “Aquí la bruja, presentada generalmente como escritora, se apropia del lenguaje para intentar volver a nombrar el mundo y volver a auto-nombrarse y para reclamar, con esa apropiación, no solo su textualidad sino también su sexualidad y su cuerpo” (1994, p. 31). La propia autora declara en el epílogo de *Juego de villanos* que los autores de microrrelatos, reunidos en una secta secreta, esparcen por el mundo sus breves cuentos, lo que puede parecer una actividad lúdica sin más, pero no es así: “Nuestra secta podría parecer totalmente inofensiva si se piensa que despertar la imaginación no es un peligroso acto transgresor. Pero lo es, aunque no mate a nadie y solo impulse a seguir inventando” (Valenzuela, 2008, p. 121).

Desde una lucidez absoluta, lo que hace Valenzuela es asumir la herramienta falogocéntrica por excelencia como es el lenguaje y desde él subvertir cualquier parámetro establecido, o como ella misma ha dicho, “durante siglos, las mujeres hemos sido casi okupas en la casa del lenguaje. Y como buenas *outsiders*, en diversas oportunidades supimos aprovechar el hecho para afilar armas nuevas y punzantes. Atacamos a fondo, aunque muchas no quieran reconocer esa indefinible, secreta y a veces llena de secreciones separación entre nuestra palabra y la palabra dominante” (Valenzuela, 2009, p. 124). Hay en sus textos un descreimiento profundo de lo

transcendente que implica también al orden patriarcal que lo sustenta y es en ese uso y disfrute del lenguaje donde surge una apertura inusitada. De nuevo, esta labor de deconstrucción se hace posible gracias y a través del humor. La autora argentina consigue transmitir una alegría y un goce en el momento de dar comienzo a sus juegos que bien podríamos relacionar con la *paidia* de Roger Caillois. Pero esos juegos están firmemente apoyados en las inamovibles reglas del lenguaje y de la sociedad a la que interpelan. Es en esa configuración donde su literatura se propone como una grieta: “textos que se brindan como escribibles, o sea como una invitación a participar en su producción”, en palabras de Nelly Martínez (1994, p. 33), que bien pueden darnos la pauta para entender a qué juego nos invita Luisa Valenzuela. Y todo ello puesto en marcha desde el tratamiento que hace del discurso, de los discursos:

Valenzuela dramatiza el hecho de que la autonomía del “yo” es relativa ya que el discurso que lo articula es meramente un eco del discurso del poder: la ideología imperante “habla” a través del sujeto tradicional. Solo al abrirse a su propia otredad así como a la otredad de “el otro”, desafía el yo su presunta coherencia; solo así se libera del logos oficial. A su vez esta liberación, que involucra al “yo” en un sistema (un tejido) de diferencias y de relaciones consigo mismo y con los otros, acaba deconstruyéndolo y textualizando su discurso, convirtiendo su discurso en texto: en tejido siempre tejiéndose, en perenne posibilidad. La subversión del “yo” y la textualización de su discurso promete la textualización del discurso de la sociedad y prefigura, según lo sugirió Barthes, la transformación del mundo mismo en texto (Martínez, 1994, p. 34).

Tendríamos entonces uno de los rasgos de los juegos a los que nos somete Luisa Valenzuela cuando abordamos sus textos: la obra no conclusa, el texto no cerrado, haciéndose y deshaciéndose en cada lectura. Cada lector recomienza la partida cada vez que se aproxima a sus obras y especialmente a estos textos tan breves como los que se incluyen en *Juego de villanos*. Llegados a este punto, podríamos ampliar la propuesta de Nogueroles acerca de la naturaleza malévolas de la autora para incluir la categorización hecha por Martínez de bruja:

Las voces subversivas que convoca Valenzuela con su escritura buscan deconstruir la univocidad del discurso tradicional, invalidar el afán representacional y radicalmente socavar la posesión falocéntrica. Es claro que



la puesta en habla de esas voces da cuenta del papel de bruja que asume la escritora en su mundo ficcional (1994, p. 35).

Pero igual de importante es el distanciamiento desde el que nos llega la voz narrativa. Un texto como el que abre el libro, “El Abecedario”, no solo está cuestionando la pertinencia de las reglas, sino que está observando el comportamiento normativo del que decide cumplir a rajatabla esas reglas. Es obvio que el narrador no se siente en nada representado por tal comportamiento y la ironía se filtra constantemente: “Cumplía una experiencia esencial que habría aportado mucho a la humanidad” (Valenzuela, 2008, p. 13). La risa contenida de esa voz no solo se burla de quien acepta un juego cuyo único objetivo es “ser metódico en su vida” (Valenzuela, 2008, p. 13). También cuestiona la organización del lenguaje, el ordenamiento alfabético que permite formar frases sin salirse de una letra inicial y que en un acto performativo se traslada a la realidad del personaje y acaba con él.

Solo este comienzo ya nos está poniendo sobre la pista de la naturaleza lingüística de los juegos que nos vamos a encontrar aquí. De cómo la realidad y el lenguaje se confunden con las trágicas consecuencias que podemos imaginar. Pero esto no contradice en absoluto la actitud lúdica de los textos. De hecho, este comienzo del libro bien puede leerse como un aviso de aquellos juegos que no se deben jugar sin prever las consecuencias. Ya Cortázar nos había enseñado que lo cotidiano y rutinario encierra múltiples peligros para quien lo asume como tal y pocas cosas habrá más rutinarias que un abecedario.

La presencia de Cortázar es obvia también en el siguiente texto, “Juguemos al fornicón”, que a modo de instrucciones como las que pueblan *Historias de cronopios y de famas* nos indica con todo detalle los pasos que se deben seguir para practicar el sexo en su vertiente más lúdica. El comienzo del texto vuelve a poner en primera línea la voz narrativa: “Es este un juego inventado por mí para pasar bien el rato en compañía” (Valenzuela, 2008, p. 14). La descripción minuciosa del coito en clave de instrucciones de cualquier juego de mesa (incluido el cubilete) no es solo un divertido reto para que el lector vaya reconociendo y reconociéndose en el juego. También implica la ruptura total entre sexo y moralidad. En tan breve texto se rompen siglos de tradición judeocristiana, de ataduras que han constreñido la relación de los seres humanos con el regocijo del sexo. Al convertirlo en un juego, un juego con sus instrucciones, Luisa

Valenzuela nos propone recuperar el cuerpo y lo que su disfrute nos puede ofrecer. Pero, además, la forma en que son explicadas las reglas del juego —número de participantes, el sexo al que pertenecen, el papel activo o pasivo que adoptan los jugadores, etc.— está contraviniendo ya cualquier perspectiva del sexo normativizado. En realidad, el así llamado “fornicón” propone la ruptura con estereotipos y prejuicios que en la vida real se pueden encontrar los posibles jugadores de este juego. El nombre elegido implica también una separación tajante entre el acto sexual y cualquier implicación sentimental, alejándose del amor romántico y proponiendo simplemente el uso del cuerpo en el juego: “Ambos deben realizar entonces un movimiento de vaivén combinado con otro de rotación. Este es el punto más difícil del juego, y consiste en ensayar el mayor número y variedad de poses sin romper el contacto. El juego se enriquece en función directa a la imaginación y al entusiasmo que ponga cada uno de los participantes en practicarlos” (Valenzuela, 2008, p. 15). El juego incluye una advertencia para desligarlo de la reproducción y “darle así un carácter verdaderamente lúdico” (Valenzuela, 2008, p. 16).

Podemos enlazar con este otro texto en el que se pone en práctica dicho juego, pero en el que sí aparece involucrada la sociedad exterior a él. Se trata de “La cosa”, donde el encuentro sexual entre dos desconocidos se nos presenta desde la dicotomía entre sujeto y objeto. El lenguaje y la forma en que nombra la realidad es cuestionado al darse la paradoja, como dice el texto, de que ambos, sujeto y objeto, acaben confundidos y, podríamos añadir, fundidos en uno solo. La presencia de la sociedad, ausente en el cuento mencionado antes, se ceba en la mujer que acepta y propicia la relación entre ambos. La moral se ejerce siempre contra el deseo y la voluntad de las mujeres, pero no parece que eso les impida tomar parte en el juego, como vemos aquí.

Es este un texto que aúna a la perfección *paidia* y *ludus* y ejemplifica uno de los aspectos clave de su literatura, como es el uso que hace de la sexualidad: “El deseo en sus múltiples modalidades atraviesa su escritura; el deseo, el goce y el juego como expresión de libertad e irreverencia ante la solemnidad y el poder” (Grijalva Monteverde, 2013, p. 65). Es lo que podríamos denominar como la escucha del cuerpo, alejada de la moral y de las restricciones sociales. Es así como consigue convertir el sexo en verdadero juego, pero para ello es imprescindible convertir a la mujer en sujeto agente del deseo y no en objeto, lo que en sí mismo supone ya una verdadera



revolución. De esta forma, la alegría y la diversión pasan necesariamente por el cuestionamiento de todo un orden social que limita las posibilidades del ser humano, y más concretamente de las mujeres. Esta utilización del humor no es exclusiva de Valenzuela, por supuesto:

El humor en la actual literatura femenina latinoamericana tiene un sello propio y muy original [...] Yo me atrevería a decir que —hermanado con la ironía— ha sido el arma literaria más eficaz de subversión contra el patriarcado. Las escritoras latinoamericanas se han rebelado contra los clichés de los ensayos moralistas, los cuentos de hadas, las novelas rosa, las canciones románticas y los refranes (que tenían sujeta a la mujer en estereotipos absurdos) apropiándose intertextualmente de ellos para denunciarlos y superarlos (López de Martínez, 1999, p. 271).

Imposible no recordar aquí los *Cuentos de Hades*, incluido en *Simetrías* (1993). En esos textos se rompen los relatos infantiles establecidos para proponer una lectura de género que permea los viejos mitos poniendo al descubierto otras maneras de leer la realidad y las viejas historias. Francisca Nogueroles ha comentado sobre este conjunto de textos y el proceso de deconstrucción a que son sometidos que “demuestra cómo estos relatos han surgido directamente del *infierno* con el fin de someter a la mujer” (2008, p. 13). De esta forma, jugando con historias que también eran tomadas como simples juegos infantiles, Valenzuela nos obliga no tanto a reírnos con su revisión, sino a escandalizarnos con la versión original. Como explica Steven Jones, la literatura escrita por mujeres bien puede calificarse como “an attempt to connect fairy tales to the value systems and cultural proclivities of the communities in which the tales circulate. From this perspective, the tales are seen as reflections of —as well as promulgators of— cultural norms” (Jones, 133). Es lo que Francisca Nogueroles explica como el deseo de las escritoras, al revisar estos textos tradicionales, de “develar el contenido sexista y patriarcal de los cuentos de hadas adivinando sus trampas, invirtiendo los papeles y yendo más allá del final feliz” (2006, p. 392). Porque el final solo es feliz para los sujetos masculinos que están dispuestos a defender el orden establecido y mantener su posición de privilegio. De esta manera, lo que hace Valenzuela es “subvertir los mensajes jerárquicos sublimados contenidos en esta aparentemente inocente literatura de niños” (Muñoz, 1996: p. 222).

Sin duda, este acercamiento a textos infantiles clásicos cumple los rasgos necesarios del juego. Las reglas que impone este juego es el conocimiento previo de los relatos por parte del lector. Así, línea a línea, el nuevo discurso desmonta y deconstruye la historia original poniendo al descubierto su inaceptable ideología, especialmente desde la perspectiva femenina. En el libro que nos ocupa, la autora ha incluido de entre aquellos *Cuentos de Hades* el cuento “4 príncipes 4”, donde el desdoblamiento del número está indicando al lector que los 4 príncipes que conoce se van a transmutar en otra cosa. Así, el sapo transformado en príncipe se convierte en asesino de la mujer que lo besó; aquel que con su beso era capaz de despertar de un profundo sueño, rechaza esa opción: una mujer despierta, en todo el profundo sentido que encierra el adjetivo, no es lo que le interesa. Las mujeres besadas “despiertan. Demasiado. Se vuelven exigentes, despiertan a la vida, al mundo, a sus propios deseos y apetencias; empiezan los reclamos” (Valenzuela, 2008, p. 56). Es decir, se vuelven mujeres incómodas porque se vuelven agentes de sus propias vidas, cuerpos y anhelos. No es eso lo que desean los príncipes, ni los donjuanes (Noguerol, 2006, p. 401). Así que la solución es, cuando al fin encuentra una mujer profundamente dormida, guardarla sin llegar nunca a besarla: “‘La respeto’, les dice a quienes quieran escucharlo. Y ellos aprueban” (Valenzuela, 2008, p. 57). Probablemente no se puede decir en menos palabras lo que implica el patriarcado para hombres y mujeres.

El príncipe que impone la absurda condición de casarse solo con aquella mujer capaz de sentir un guisante bajo siete colchones está escondiendo su deseo de no contraer matrimonio, casi tanto como la delicada y sensible princesa que al fin siente el guisante, pero de igual manera no soporta el roce de ninguna de las telas que debería llevar su vestido de boda. El cuarto y último príncipe reproduce esa sociedad fluida y líquida del posmodernismo. La crítica de la autora no puede ser más clara hacia la sociedad contemporánea:

Todo empieza con él y con él todo acaba. Quienes no pueden seguirlo, quienes no cambian de dirección y mutan y atienden los intereses del príncipe, caen como pins. No importa. Ya no se juega al bowling. Se juega a otros juegos más sutiles y recientes. Se juega al Final de la Historia, o al Posmodernismo, juego este que es pura parodia, que nunca es tomado en serio, gracias a lo cual cumple con precisión su cometido (Valenzuela, 2008, p. 59).



Los juegos no son siempre meros pasatiempos para entretener y cuando se aceptan como tales se corre el peligro de entregar la propia vida a un peligroso sinsentido. Esta es la denuncia que hace Valenzuela a través de estas lecturas, que como vemos en este último caso va más allá de la lectura de género aplicada a los cuentos de hadas.

Utilizar el juego para denunciar una realidad terrible tiene, sin duda, algo morboso que según qué lector puede hacer el texto inaceptable. Pero lo que Valenzuela pone de manifiesto ante ese lector es que lo inaceptable es la realidad que produce el cuento. Es el caso de “Los mejor calzados”, donde, a través de la voz de un mendigo, se habla de desaparecidos, de violencia de Estado, de tortura, de cadáveres abandonados y de familiares que nunca podrán recuperarlos. Al situar la enunciación desde otra perspectiva que casi podríamos denominar colaboracionista, la autora ofrece la otra cara de la moneda, la de los que salen ganando con dichas acciones e introduce, además, una lectura política al dar voz a un lumpen que forma parte de ese terrorismo de Estado desde el exterior del círculo de la represión. La sonrisa que se puede escapar al ver que los mendigos de esa ciudad no nombrada, pero que es Buenos Aires, son los mejores calzados del mundo, se huela al descubrir las razones de tan divertida peculiaridad. Y una sonrisa helada, un juego literario de pronto intolerable, nos pone ante la tesitura de que no podemos abandonar el tablero para volver al mundo exterior, porque lo que el texto nos cuenta es lo que sucede precisamente en lo que no es literatura. Este tipo de argucias estilísticas cargan la literatura de Valenzuela de una fuerza que trasciende lo lúdico, o, mejor dicho, lo utiliza para conseguir un efecto doblado sobre el lector. De nuevo estamos en la montaña rusa de Nicanor Parra.

La técnica de estos textos pasa por el dominio absoluto del lenguaje. El conocimiento de las palabras y su polisemia, de las frases hechas y las posibilidades que encierran al leerlas de forma literal, pero también los neologismos, la retórica, el uso del diccionario, los desplazamientos semánticos y un largo etcétera que consigue en cada uno de los textos sorprendernos y probablemente demostrarnos que hemos perdido la partida, que nos hemos puesto a jugar sin saber cuáles eran las reglas, como hacemos en la vida cotidiana. Su propuesta nos lleva mucho más allá:

Su prosa ofrece simultáneamente la seducción de una experiencia estética sensual y original y la reflexión inteligente sobre el individuo y la situación social y cultural en que se encuentra. Valenzuela se regodea en la sutil complejidad del

lenguaje que al construirse tiene el poder tanto de crear o de deconstruir la realidad circundante. Su preocupación por el lenguaje y la realidad nos lleva a cuestionar no sólo la palabra, sino también las estructuras sociales y culturales que ésta crea y los mecanismos políticos que surgen como resultado de la manipulación del discurso y la retórica (Díaz, 1996, p. 9).

Aparte de los cuentos vistos más arriba, podríamos establecer un cierto ordenamiento de los textos que integran *Juego de villanos* para desenmascarar de cierta manera lo que encierran sus páginas. Sin duda, uno de los elementos más importantes que ya he mencionado es el de la lectura de género. Luisa Valenzuela desgrana ante nosotros comportamientos de todo tipo que nos hacen sonreír, reír o indignarnos no por lo que cuenta el texto sino por lo que de verdad encierra si lo comparamos con el mundo exterior a la lectura. La cosificación de la mujer, como en “Se lo digo yo”, puede ser un claro ejemplo; lo mismo encontramos en “Lo crudo y lo cocido” o también en “Derechos de la mujer sobre los pavos, las gallinas y demás aves de corral exceptuando los gallos (y sus implicaciones en la vida doméstica)”, de título casi tan largo como el relato en sí. Más que un relato estamos ante un símil que sirve para mostrar la posición social de las mujeres a las que se les conceden derechos que tienen que ver con el ejercicio de los cuidados, la alimentación de los demás o lo que podrían considerarse ventajas y cuya ironía desnuda la hipocresía social: “Derecho a cagarlos de un palo más alto” (Valenzuela, 2008, p. 65). Hasta cinco derechos quedan desgranados aquí, para después explicar las limitaciones a las que están sujetas las mujeres: “El derecho que no se les confiere es el de desatender todo lo antedicho en vistas de un mejoramiento de su situación dentro del gallinero. Y, peor aún, dentro del zoológico en pleno” (Valenzuela, 2008, p. 65). Las mujeres no pueden aspirar a un mejoramiento de su situación, lo que indica que cualquier avance que se consiga en cuestiones de igualdad, si no es arrancado por la lucha feminista, no es más que una concesión sobre el papel que no tendrá ningún efecto en la vida cotidiana, manteniendo la desigualdad intrínseca a un sistema patriarcal.

La reflexión de género, presente a lo ancho y largo del volumen, no deja ningún aspecto de la relación hombre-mujer sin tocar. Pero la gran variedad de textos que encontramos sobre el tema no hace sino recordarnos que no es posible crear una categoría uniforme llamada mujer, como se hace desde la visión predominante masculina. Valenzuela ya lo había denunciado: “Todas, toditas las mujeres encerradas en una misma bolsa de gatos,



para muchos” (Valenzuela, 2009, p. 124). Margo Glantz lo había aplicado al libro *Simetrías* y bien podemos recordarlo para los cuentos de este volumen: “la alegoría de aquello que se da por descontado y de lo que pasa por ‘natural’ e ‘inmutable’ en la relación de los sexos” (1996, p. 248). Recurriendo también a juegos metafóricos, hay un texto que resulta estremecedor y oscuro, “Un otro”. En él, es el enamoramiento y sus ritos lo que se pone sobre el tablero. El amor romántico, la identificación de los dos seres en uno, la compenetración total de almas y cuerpos, todo ese engaño, ese juego de máscaras, que acaba en la anulación completa de la mujer que entra en él: “Hasta que él cruza, sin avisar, sin proponérselo, el abismo separador de los dos pasos y ocupa el lugar de ella. Para siempre” (Valenzuela, 2008, p. 61).

A ese orden patriarcal pertenecen textos que a través de metáforas dan cuenta de relaciones heterosexuales apoyadas en la dominación y la posesión. La técnica empleada se entiende mejor si tenemos en cuenta estas palabras de Mark Johnson: “Son muy pocos los que han reconocido que la metáfora es un principio incisivo de la comprensión humana que se erige en el fundamento de nuestra vasta red de significados literales interrelacionados” (Johnson, 1991, p. 131). Valenzuela juega constantemente con esta peculiaridad del lenguaje y con las lecturas literales que las unidades sintácticas y semánticas permiten. Pero no desvía la vista de las posibilidades que aporta la manipulación estética de las palabras.

Un caso claro es “Castillo de alondras”, cuyo comienzo ya nos indica el previsible final: “Ella tiene alma de relojera y piensa que puede desmontar el mecanismo. Él tiene alma, si es que la tiene, de cazador de alondras. Lo que está construyendo con cientos de maderitas esmaltadas y pedacitos de lata son gigantescas y centelleantes trampas espejadas, promesas para nunca ser cumplidas —todo lo contrario—. Por eso brillan tanto” (Valenzuela, 2008, p. 72). El engaño y la mentira en las relaciones sentimentales se convierten en la clave no solo de la infelicidad, sino también de la destrucción del sujeto femenino. Son pocas las opciones que les quedan a las mujeres que no están dispuestas a participar en tan siniestro juego. Vale la pena reproducir completo el texto titulado “La pérdida del amor”:

Mi antiguo enamorado me tenía entre algodones de azúcar y siempre repetía que yo era la más dulce; era su bombón de chocolate, su caramelo masticable. Por desgracia una creciente diabetes lo obligó a apartarse de mi lado.

La separación me agrió a tal punto el carácter que a mi nuevo pretendiente le produje acidez. Ahora a ninguno le resulto apetecible. Muy a mi pesar tendré que alejarme de esta secta de caníbales entre los cuales me sentía muy querida si bien algo diezmada (Valenzuela, 2008, p. 83).

Como la protagonista y narradora de esta historia, son varias las mujeres que asumen su agencia vital y no se dejan embaucar por los juegos del lenguaje que utilizan sus supuestos compañeros. Ahí está, por ejemplo, “Narcisa”. Pero también hay otras en el libro que están tan alejadas de la sentimentalidad romántica y patriarcal que se convierten en victimarias cuando todo hacía pensar que eran víctimas. Es el caso de “Visión de reojo”, donde un abuso en un transporte público gira aprovechando la manera en que una misma acción, plantar la mano en el culo, se desdobra y cobra significados bien distintos. El texto mantiene la tensión y la interpretación unívoca hasta tres líneas antes del final para demostrar que esa mujer no estaba asistiendo a la situación desde un lugar de desamparo y al cobrar la iniciativa no solo se venga del abusador, sino que se acerca a otras posibilidades en las que el sexo no queda descartado.

En la misma línea se mueve “La chica que se convirtió en sidra”, donde es de nuevo la metáfora la herramienta más clara para construir el relato. Pero no solo es eso. Como ocurre con varios cuentos, un intertexto que podemos localizar aquí es el bíblico. De esta forma, la relación de la mujer que narra el cuento y Eva nos propone, de nuevo, hacer una lectura más amplia. Podemos multiplicar las resonancias gracias a la utilización de la manzana y, recordando de nuevo a Johnson, destacar que “La importancia epistemológica de la metáfora se basa en el papel que desempeña como proceso empírico en el que la estructura se genera y se proyecta en nuestra comprensión, construida en un sentido amplio” (Johnson, 1991, p. 171). De esta forma podemos observar las múltiples capas que se dan cita en cuentos tan breves. Pero no solo es eso, también la cantidad de recursos que se ponen en marcha en cada uno de ellos.

Un texto como “M’apretjan” no solo nos presenta a la narradora, sino que hace toda una reflexión metalingüística donde todo es texto, todo es escritura. El escenario es el metro y la cotidiana acumulación de gentes desconocidas en un espacio mínimo. En un juego de espejos realmente notable, el amontonamiento humano se reproduce en el

lenguaje sincopado y apostrofado que reproduce la actual escritura desarrollada en los breves mensajes de texto de las aplicaciones telefónicas. Se pierden vocales y consonantes, se comprimen las palabras igual que se comprimen las personas, pero el significado no se pierde, como no se pierde la voz de la narradora que imprime en el cuerpo demasiado cercano, avasalladoramente cercano, su propia escritura: “El hnbr. s'me acerca. M'echa el sombr pra'tras. Es alto, l'hnbr. S'acerca ms, dmsiado. Ya su brguet casi tcando mi boc. Aprita. ¿Lo mrdo, lo mpjo? No. Lvnto la lap. Mejor una raya roja bien visible sobre su pantalón claro” (Valenzuela, 2008, p. 67). Esta descomposición del lenguaje, como si de un nuevo glíglco se tratara, muestra la arbitrariedad del signo y el mantenimiento de la comunicación con el lector, al que se ha hecho así participe de las sensaciones de la narradora.

En relación con ese papel clave otorgado al lector está el texto “Uno de misterio” donde lo metaliterario le sirve a la autora para desdoblar el cuento en un juego de espejos que mete en su interior y atrapa al que lo está leyendo. La propuesta de un lector activo que analiza, busca, se sumerge para encontrar al sospechoso que encierra el microrrelato y que enlaza coherentemente con el título salta en pedazos en la última línea. Rompiendo el párrafo que desarrolla el relato, esa frase le estalla al lector en las manos cuando la autora declara que el descubrimiento que al fin consigue hacer ese atento lector es “que para mí el sospechoso es usted” (Valenzuela, 2008, p. 103). Texto y realidad quedan confundidos, inseparables, haciendo de la lectura una actividad que se produce en los libros, pero cuyo mensaje se filtra en la realidad externa. Aunque no son muchos los textos metaliterarios que hay en *Juego de villanos* este es un ejemplo sin duda importante. Sí podemos señalar la reflexión de estos breves textos sobre el propio concepto de microrrelato, como en “*Canon delicti*” o “*Serie 201*” y también “*Contaminación semántica*”. En todos ellos se parte de experiencias reales, congresos y reuniones literarias a partir de las cuales se construyen los textos. De esta forma el juego trasciende lo lingüístico para alcanzar la realidad que le da origen y que será leída en clave por los autores que participaron en dichos encuentros.

Otra de las técnicas más habituales y que podemos encontrar en la mayoría de los textos es la polisemia, muchas veces unida a la lectura literal de las frases hechas. Valenzuela mantiene un significante para de pronto mostrar varios significados enlazados con él. Esto amplifica de manera extraordinaria los efectos de las palabras

utilizadas y las resonancias que consigue despertar en el lector. Aquí tenemos también otra clave del libro y es la necesidad de que el lector se involucre en el texto desde el pensamiento lógico, tan vinculado con el lenguaje. Pero poner en juego la racionalidad no es un camino hacia el ordenamiento del mundo, por el contrario, lo que hace la autora es quebrar ese orden al demostrar lo poco fiable que es el intermediario (el lenguaje) entre conocimiento y realidad. Un ejemplo muy sencillo es el de “Crisis”: “Pobre. Su situación económica era pésima. Estaba con una mano atrás y la otra delante. Pero no lo pasó del todo mal: supo moverlas” (Valenzuela, 2008, p. 35). Este divertimento consiste en, de pronto, obligarnos a visualizar la expresión “estar con una mano delante y otra detrás” en su sentido más literal. De esta manera se impide el anquilosamiento del lenguaje, logrando una sonrisa del lector que no tiene más remedio que mantenerse alerta para que los juegos que aquí se le proponen no le pillen desprevenido, con el lenguaje aprendido, pero sin la imaginación necesaria para entrar en ellos.

Como ha dicho Mark Johnson, “la clave para comprender la polisemia consiste en ver que no nos ocupamos simplemente de los significados múltiples de una sola palabra, sino de significados *interrelacionados*” (1991, pp. 287-288). Esto implica que debemos mantener despierta nuestra mente para que el lenguaje no se convierta en un velo que nos impide ver lo que de verdad está detrás de las palabras que usamos sin pensar. Es la actitud tan cortazariana de no asumir lo rutinario como tal y obligarse a una atención mayor ante los hechos que se repiten e interiorizamos sin más. Valenzuela nos propone aquí que hagamos lo mismo con la lengua que nos pone en conexión con el mundo. Así, “Zoología fantástica” no es un bestiario más o menos imaginativo, sino una acumulación sin descanso de expresiones ligadas al mundo animal. Pero la historia funciona. Se puede contar así la triste historia del personaje. Es en el lector donde la saturación de significantes animalizados despierta de pronto su atención y le obliga a una reflexión metalingüística que, sin duda, tiene que terminar en risa. El juego necesita, de nuevo, de los conocimientos del lector, porque es él quien juega en realidad. Algo similar ocurre con “Este tipo es una mina”, donde la interpretación literal de expresiones como “corazón de oro”, “salud de hierro” o “cabellos de plata” provoca que el sujeto en cuestión sea expropiado por el gobierno. La risa que desata esta perspectiva es cortada bruscamente cuando el cuento nos introduce en el texto al igualarnos en la explotación a que está sometido el personaje. El texto tan breve



permitiría una profunda lectura desde posiciones marxistas sobre la fuerza de trabajo y la explotación de los trabajadores. Lo que empieza siendo un divertimento apoyado en las frases hechas acaba en una reflexión sobre la realidad social y económica.

Lo mismo sucede con esa relectura del tópico barroco que une en un punto cuna y sepultura que es “Oscuridad posparto”: “Después de darlo a luz, a su madre no le quedó nada radiante a qué aferrarse. En lo que a él respecta, el acto de nacer le llevó sus buenos treinta años. El acto de vivir se le agotó en el acto” (Valenzuela, 2008, p. 39). Poniendo en juego varias expresiones (dar a luz, en el acto) se construye un texto que amplía los significados, que propone caminos distintos para hablar de la brevedad de la vida, caminos que están todos ellos contenidos en las palabras. Por eso resulta tan productiva la polisemia, como el caso de “esposado” en “Milonga para Jacinto Cardoso”, la cuerda de “*Sursum corda*”, “el aparatito” en el cuento del mismo título, o el adjetivo “bajo” en “Por su nombre”. El mismo recurso se utiliza en “Expeditivo”, donde lo más cómico no es la confusión provocada por las expectativas de los oyentes, sino precisamente la incapacidad de los oyentes para imaginar siquiera el final del cuento. Algo que también le ocurre al lector.

Si bien en algunos casos asistimos a una condensación del lenguaje, el trabajo que hace con el lenguaje consiste muchas veces en forzar sus límites y para eso recurre también a “los ejercicios de ocultamiento y revelación” (Noguero, 2008, p. 19). Un texto como “Principio de la especie” nos muestra un ejemplo en el que la máscara es precisamente la definición que oculta y sustituye a la palabra. De esta forma el elemento elidido es el que debe encontrar el jugador/lector para dar sentido al texto². Veamos solo el principio: “Me acerqué a la planta perenne de tronco leñoso y elevado que se ramifica a mayor o menor altura del sueño y estiré la parte de mi cuerpo de bípeda implume que va de la muñeca a la extremidad de los dedos para recoger el órgano comestible de la planta que contiene las semillas y nace del ovario de la flor” (Valenzuela, 2008: 60). Estamos ante algo mucho más complejo de lo que pueda parecer, porque en el

² Es imposible no recordar aquí el libro de Cristina Morales, *Lectura fácil*, donde se pone en práctica la escritura a partir de los presupuestos de esa “lectura fácil” que propone definir cualquier término que pueda ofrecer alguna dificultad de comprensión. Luisa Valenzuela demuestra aquí que un texto así escrito se convierte casi en un laberinto.

principio las cosas no tenían nombre... Y así, el lector es quien va nombrando esas descripciones sacadas del diccionario en un remedo del Génesis y el Paraíso Terrenal, que es de lo que habla el texto.

Aquí aparece otro tema que también es otra línea de fuerza en el libro y es la relación intertextual que establecen muchos de los cuentos con la Biblia y con el contexto judeocristiano. Desde “Inicio”, que narra la creación del mundo y los problemas que causa que no exista un interruptor para poder cumplir eso de “¡Hágase la luz!”, hasta las dificultades que encuentra Eva para encontrar una hoja que sirva para tapar su cuerpo en “Elementos de botánica”. De nuevo podemos encontrar en este texto un planteamiento que juega con las expectativas del lector creadas desde el título y el primer párrafo para ser de pronto reconducidas a la escena del Paraíso. También de tema bíblico es “Corte y pelusa”, que propone cuál pudo ser el momento en que Sansón se dio cuenta de lo que había hecho Dalila. De nuevo utiliza la autora el desdoblamiento de la idea que está manejando, ya que, si bien comienza con el hecho evidente del corte de pelo, después se pasa a la consecuencia principal de dicho corte: la pérdida de la fuerza física de Sansón. Parece increíble que en apenas 5 líneas se pueda contar tanto, eso sí, con la colaboración de un lector conocedor de la historia que origina el texto. Es algo muy similar a lo que hace Valenzuela con los cuentos de hadas como vimos antes.

La utilización de la intertextualidad no se limita a la Biblia, por supuesto. Valenzuela juega con textos de otros autores, como en “Serie Tito” y el famoso microrrelato de Augusto Monterroso, “El dinosaurio”. También podemos encontrar este tipo de juegos con estilos literarios más generales, como la novela rusa en “Brevísimos drama ruso” y muchos otros referentes literarios que podríamos localizar en el devenir del libro.

No podían faltar entre estos juegos aquellos que se deleitan en la sonoridad de las palabras, en su carga fónica y en las posibilidades de la acentuación, como esa bella frase que compone “Confesión esdrújula”. En esta línea podemos situar también “El bebé del éter”, relato construido todo él con palabras que solo incluyen la letra e³. En

³ La única excepción es la palabra “enfervorecida”. Imposible no recordar aquí a George Perec, quien “publica en 1969 *La Disparition*, una novela escrita en su totalidad sin emplear la letra e, la vocal más utilizada en francés” (Morales, 2012: 273). Quién sabe si Valenzuela se propone recoger todas aquellas vocales desaparecidas para introducirlas en su texto, jugando así con Perec.



cuanto a “Palabras parcas”, nos cuenta toda una historia de asesinato y absolución utilizando solo palabras que empiezan por la letra a. Al sacarlo del entorno en el que fue publicado originalmente, parece un texto que se ha desgajado del que abre el volumen, “El abecedario”, proponiendo un ejemplo de las actividades que se había propuesto el protagonista malogrado de este cuento. Este tipo de juegos se acercan a aquel virtuosismo barroco antes mencionado y que Lidia Morales ha explicado tan bien: “los autores barrocos establecen un juego de acertijos con el lector en sus poemas; este último se verá obligado, así, a recomponer la sintaxis fragmentada por series de hipérbaton. El barroco áureo de Luis de Góngora, Baltasar Gracián y Sor Juana Inés de la Cruz constituye el clímax artístico del artificio en español” (Morales, 2021, p. 67). Pero también incluyen una vertiente lúdica que se manifiesta, por ejemplo, en “Días cuando no pasa nada”, en el que la reflexión metalingüística se confunde con el flirteo y además marca a los personajes y los condiciona.

No podían faltar en este libro textos marcadamente políticos como “Sociedad de consumo”, en el que la perversión del capitalismo convierte en deseable la experiencia de la tortura. Si bien, como hemos visto, muchos de los textos antes mencionados pueden ser considerados políticos, algunos de ellos encierran una mención explícita. Esto nos llevaría a tener en cuenta que “El significado siempre supone intencionalidad humana. [...] Todo significado depende del contexto” (Johnson, 1991, p. 273). Si esto es importante para todo el volumen, es en los textos más involucrados con la sociedad del momento de su escritura donde podemos apreciar mejor la trascendente importancia del contexto. Es muy probable que el mencionado “Sociedad de consumo” no resuene de igual manera para un lector argentino que para un lector francés. Hay referencias que para alguien que ha visto el terrorismo de Estado en su propio país estallan con toda su potencia al leer el texto. Un solo ejemplo: “Mientras él es nuestro prisionero le tenemos reservado un infierno de sonidos para que no olvide el miedo, para que no deje de preguntarse a cada segundo qué es lo que le aguarda” (Valenzuela, 2008, p. 74). Un texto que se titula “Sociedad de consumo” puede resultar confuso para lectores que no conocen la situación de los prisioneros políticos, de los desaparecidos y represaliados. Pero para lectores familiarizados con ese contexto, supondrá todo un aldabonazo al vincular el deseo consumista de “altos ejecutivos” que no quieren perderse la experiencia. La perversión de la propuesta de Valenzuela, como en casos anteriores,

consigue multiplicar los significados, ampliar de forma asombrosa las referencias y convertir el relato en una pequeña bomba de mano.

Es algo similar a lo que sucede con la manipulación de la narración que encontramos en “Pavada de suicidio”, en el que las posibilidades que ofrece la coincidencia de pronombres de la tercera persona en español son explotadas al máximo para contar este relato desde esa perspectiva y lograr el asombro del lector al llegar al final. Es cierto que hay cierta trampa en las reglas de este juego, ya que el título crea unas expectativas en el lector que le llevan a interpretar todo a partir de la palabra “suicidio”, pero una vez concluido sorprende la precisión del juego, lo cuidado de sus formas para que no haya ninguna trampa en el interior del relato. De nuevo es Johnson quien nos ofrece una explicación plausible:

La noción de “unidad narrativa” debe ocupar un lugar destacado cuando se trata de explicar por qué los seres humanos experimentan su mundo de tal forma que pueden darle sentido. No sólo nacemos en complejas narrativas comunales, sino que experimentamos, comprendemos y organizamos nuestras vidas como relatos que vivimos. Consista en lo que consista la racionalidad humana, sin duda está vinculada con la estructura narrativa y con la búsqueda de la unidad narrativa (Johnson, 1991, p. 260).

En relación con esta potencia del lenguaje no podemos dejar de lado los textos performativos. Hay en el libro uno que es emblemático de esta capacidad de las palabras. Aunando imaginación y magia, en “Hay amores que matan” de nuevo se produce ese insólito giro que deja al lector sin capacidad de respuesta. Porque sí, estos amores matan, pero no en el sentido que solemos dar a dicha expresión. El deseo de colocar una mancha roja en una montaña nevada es la causa de la muerte del alpinista. Burla del sentimentalismo romántico, pero mucho más, este cuento nos ofrece un ejemplo de que, efectivamente, vivimos en el lenguaje.

Son muchos más los textos que componen este libro, y son muchos más los juegos que podemos encontrar aquí. Con las claves ofrecidas es fácil desentrañar qué reglas debemos seguir para poder participar. Las lecturas literales, la polisemia, el significado oculto o no de las frases hechas, las posibilidades que ofrece el sonido de las palabras, los neologismos y muchas más técnicas le sirven a la autora para colocar un espejo ante

la mirada de sus compatriotas, geográficos y lingüísticos, para poder afirmar como Stendhal aquello tan esencial todavía hoy:

Pero, señor, una novela no es más que un espejo que se pasea a lo largo de un camino. A veces refleja a sus ojos, señor, el azul de los cielos, a veces el fango de los barrizales del camino. ¡Y el hombre que lleva el espejo en su cuévano va a ser acusado por usted de inmoral! ¡Su espejo refleja el fango, y usted acusa al espejo! Acuse más bien al camino donde está el lodazal, o más bien al inspector de caminos que deja que el agua se estanque y se forme el lodazal (Stendhal, 2018, segundo libro, capítulo XIX).

Valenzuela nos propone jugar, divertirnos, reír, arriesgar. Lo que no está tan claro es que podamos abandonar el tablero de juego sin más. No podemos acusarla de hacer trampa, ya que ella misma declara en “Mesa redonda” cuáles son sus intenciones como cuentista: “-Yo escribo para llegar al corazón de mis lectores –dijo el poeta. –También yo aspiro a eso –reconoció la cuentista – Llegar a su corazón, para comérmelo” (Valenzuela, 2008, p. 118). Probablemente la partida no ha hecho más que empezar.

Referencias

- Aranzueque, G. (2012). *Cuerpo y texto*. Universidad Nacional de Colombia.
- Bianchi, S. (2017). Zoología y lenguaje: micropoética a lo Valenzuela. El vértigo de la escritura. En I. Chikiar Bauer (comp.), *Jornadas Luisa Valenzuela* (págs. 87-100). Edición digital <https://docplayer.es/54734424-El-vertigo-de-la-escritura.html>
- Caillois, R. (1986). *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*. Fondo de Cultura Económica.
- Carreras, C. (2017). Del homo ludens a la gamificación. *Quaderns de Filosofia*, IV(1), 107-118. <https://ojs.uv.es/index.php/qfilosofia/article/view/9461/9472>
- Cortázar, J. (1991). *Rayuela* (J. Ortega y S. Yurkievich, eds.). Archivos.
- Díaz, G. (1996). Introducción. En G. Díaz y M. I. Lagos (eds.), *La palabra en vilo: narrativa de Luisa Valenzuela* (págs. 9-12) Editorial Cuatro Propio.
- Glantz, M. (1996). Reflexiones sobre *Simetrías*. En G. Díaz y M. I. Lagos (eds.), *La palabra en vilo: narrativa de Luisa Valenzuela* (págs. 247-252) Editorial Cuatro Propio.
- Grijalva Monteverde, D. (2013). El erotismo lúdico: fiesta del lenguaje y la imaginación. En P. Popovic Karic, F. Chávez Pérez (coords.), *Luisa Valenzuela. Perspectivas críticas. Ensayos inéditos* (págs. 65-103) Miguel Ángel Porrúa. https://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/el-erotismo-ludico-fiesta-del-lenguaje-y-la-imaginacion-933401/html/474df660-4334-405c-8550-62cae27631f7_5.html#i_0_

Guillén, J.C. (14 de enero, 2015). El juego, un mecanismo natural imprescindible para el aprendizaje. Escuela con cerebro. <https://escuelaconcerebro.wordpress.com/2015/01/14/el-juego-un-mecanismo-natural-imprescindible-para-el-aprendizaje/>

Huizinga, J. (1994). *Homo Ludens*. Alianza.

Johnson, M. (1991). *El cuerpo en la mente*. Editorial Debate.

Jones, S. (1995). *The Fairy Tales. The Magic Mirror of Imagination*. Twayne Publishers.

López de Martínez, A. (1999). Feminismo y literatura en Latinoamérica: un balance histórico. En R. Forgues (comp.), *Mujer, creación y problemas de identidad en América Latina* (págs. 267-278) Universidad de los Andes.

Martínez, N. Z. (1994). *El silencio que habla: aproximación a la obra de Luisa Valenzuela*. Ediciones Corregidor.

Morales Benito, L. (2012). Las reglas del juego: teoría y práctica del juego en literatura. *Les Ateliers du SAL*, 1-2, 271-281.

Morales Benito, L. (2021). *El arte del funámbulo*. Universidad Iberoamericana Puebla.

Muñoz, W.O. (1996). Luisa Valenzuela y la subversión normativa en los cuentos de hadas: "Si esto es vida, yo soy Caperucita Roja". En G. Díaz y M.I. Lagos (eds.), *La palabra en vilo: narrativa de Luisa Valenzuela* (págs. 221-246) Editorial Cuatro Propio.

Nancy, J.-L. (2003). *Corpus*. Arena Libros

Nietzsche, F. (1980). *Sobre el porvenir de nuestras escuelas* (C. Manzano trad.). Tusquets.

Noguerol, F. (2006). Luisa Valenzuela: relatos integrados en el infierno de la escritura. En P. Brescia y E. Romano (coords.). *El ojo en el caleidoscopio* (págs. 389-412) Universidad Nacional Autónoma de México.

Noguerol, F. (2008). Prólogo: Luisa Valenzuela, baile de máscaras. En L. Valenzuela, *Generosos inconvenientes* (págs. 7-22) Menoscuarto Ediciones.

Noguerol, F. (2012). Luisa Valenzuela: maestra de intensidades. En A. Calvo y J. de Navascués (eds.), *Las fronteras del microrrelato. Teoría y crítica del microrrelato español e hispanoamericano* (págs. 221-234) Iberoamericana.

Reyes, A. (2009). La experiencia literaria y otros ensayos. Fundación Banco Santander. Disponible en: <http://es.scribd.com/doc/49230482/LA-EXPERIENCIA-LITERARIA>

Rodríguez, S. (1986). Hallazgo de las piedras [canción]. En *Causas y azares*. Sonoland.

Searle, John (1994). *Actos de habla. Ensayo de filosofía del lenguaje*. Planeta de Agostini.

Stendhal (2018). *El rojo y el negro*. (P. Ruiz Ortega trad.). Akal. Disponible en Digitalia.

<https://www.digitaliapublishing.com/a/55217>

Valenzuela, L. (2008). *Juego de Villanos*. Thule Ediciones.

Valenzuela, L. (2009). Casa tomada: escritoras y escritura. En M. Á. Encinar y C. Valcárcel (coords.), *Escritoras y compromiso. Literatura española e hispanoamericana de los siglos XX y XXI* (págs. 123-136) Visor.



Valenzuela, L. (2018). *Biografía dialogada con Gwendolyn Díaz Ridgeway*. Cervantes Virtual.
<http://www.cervantesvirtual.com/nd/ark:/59851/bmc0933884>

Wilson, R. R. (1990). *In Palamedes' Shadow. Explorations in Play, Game, & Narrative Theory*. Northeastern University Press.

Winnicott, D. (1982). *Realidad y juego*. (F. Mazía, trad.). Gedisa.