

Revista de Literatura, 2007, julio-diciembre, vol. LXIX, n.º 138,
págs. 543-557, ISSN: 0034-849

LOS JUEGOS NARRATIVOS DE MAX AUB EN *JUEGO DE CARTAS*

JOSÉ R. VALLES CALATRAVA
Universidad de Almería

RESUMEN

Tras examinar las fechas de escritura y publicación, las ilustraciones de los naipes y las vinculaciones temáticas de las 106 epístolas que integran la obra de Max Aub *Juego de cartas* (1964), este artículo estudia las dimensiones lúdica y experimental de la novela y su estructura abierta, analizando sucesivamente de modo detallado los procedimientos técnicos narrativos empleados por Aub en su composición: disociación autoral y presencia del apócrifo, retextualización ilimitada de la historia narrativa (texto diseminado y montaje abierto), máxima interactividad, diseño caleidoscópico.

Palabras clave: novela española del siglo XX, novela experimental, crítica literaria, teoría de la narrativa; técnicas narrativas, estructura abierta, apócrifo, montaje, interactividad, visión caleidoscópica.

ABSTRACT

After reviewing the dates of writing and edition, the illustrations of the cards and the different thematic relationships among the 106 epistles that integrate *Juego de Cartas* (1964) by Max Aub, this article successively studies the playful and experimental dimensions of the novel and its opened plot, analyzing in a detailed way the narrative technical procedures used by Aub in its composition: dissociation of the author and apocryphal play, limitless retextualization of story (scattered text and opened montage), greatest interactivity and kaleidoscopic design.

Key words: Twentieth Century Spanish Novel, Experimental Novel, Literary Critics, Theory of Narrative; Narrative Technical Procedures, Opened Plot, Apocryphal Text, Montage, Interactivity, Kaleidoscopic View.

1. NAIPES Y EPÍSTOLAS EN *JUEGO DE CARTAS*

Dos años antes de la publicación de esta obra y uno antes de la aparición de *Rayuela* de Cortázar, Max Aub anotaba en su *Diario* el 9 de mayo de 1962:

«Para darles ‘en la mera torre’ a los del *Nouveau Roman* escribir *Juego de cartas*, cincuenta y dos cartas impresas en naipes. Se barajan, se reparten, se leen, cada vez otra historia, según el azar» (M. Aznar, 1953-1966: 213).

Casi dos meses después, el 30 de junio, se hacía, al respecto y en el mismo espacio biográfico-literario, la siguiente reflexión:

«Leo hoy en *L'Express* del 28, entre los libros recomendados para las vacaciones, '*Composition No. 1*, por Marc Saporta. Un roman dont chaque page est autonome et qu'on peut battre como [*sic*] un jeu de cartes...' Echa abajo mi *Juego de cartas*, que escribí hace un par de meses pensando imprimirlo en auténticas barajas para ser regaladas a mis amigos por navidad. Las ideas son del tiempo.

No hay nada que hacer. Ahora bien, ¿mi *noveletta* tiene interés, juego aparte? No lo sé, la escribí en vista de la impresión, del juego. Si es algo más, bueno va. Si no, no pasa de tiempo perdido» (*ibidem*: 214).

Pese a las propias dudas sobre el verdadero valor literario de la obra por parte de este escritor tan poligráfico como escrupuloso y tan hondo como reflexivo, motivadas acaso por su visión de las fábulas narrativas como ficciones de historias humanas realistas pero *trascendentes* (Soldevila, 1973; Pérez Bowie, 1985) y también acaso por su misma conciencia del carácter lúdico-experimental del relato, *Juego de cartas* ofrece hoy día a nuestro juicio un enorme interés, menor posiblemente en el campo estético, de la historia literaria y de la propia aportación narrativa de Aub (su relativamente escaso estudio monográfico lo demuestra¹) pese a ser un relato bien escrito y urdido y acompañado de preciosas ilustraciones, que en el ámbito de la teoría literaria. Precisamente este trabajo, dedicado no tanto a examinar el lugar de este texto dentro de la obra novelesca de Aub cuanto a indagar en su estructura narrativa y en su posición con respecto a la literatura experimental en general y al empleo de determinadas técnicas, pretende demostrar fundamentalmente que, más allá de una original y llamativa fórmula de escritura de un relato epistolar, *Juego de cartas* constituye de una de las muestras primeras y más ricas de la narrativa lúdico-experimental —no solo— hispánica, en razón del momento de su aparición, de su intrínseca capacidad renovadora y de conciliar básicamente, como veremos, tres procedimientos poco usuales que hacen de la misma una novela enormemente interactiva, profundamente caleidoscópica y que renueva, al leer/jugar y mediante montajes efectuados por el azar y las ilimitadas combinaciones de organización discursiva, la misma historia novelesca de modo permanente y múltiple.

¹ Además de las reseñas publicadas en 1964 y 1965 en la prensa mexicana con motivo de la aparición de la obra —a las que más adelante aludimos— y del espacio dedicado a su análisis por Soldevila (1973), pueden consultarse las siguientes publicaciones monográficas impresas: RODRÍGUEZ, J. (2006), «*Juego de cartas*, novela virtual», *El correo de Euclides*, I, pp. 311-334; SANTIÁNEZ-TIÓ, Nil (1998), «Max Aub, *homo ludens*», en AZNAR SOLER, M. (ed.), *El exilio literario español de 1939*, Sant Cugat, GEXEL-Associació d'Idees, pp. 187-198; VALCÁRCEL, C. (1996), «Los juegos y las cartas. Aspectos lúdicos en la composición e interpretación de *Juego de cartas* de Max Aub», en VILLANUEVA, D. y CABO, F. (eds.), *Paisaje, juego y multilingüismo*, II, Santiago, Universidad de Santiago, pp. 269-298.

Pero las frases ya citadas de Aub revelan también la fecha de escritura de la obra y la evolución del proyecto originario. Si creemos al autor, esta novela sería escrita poco después de su idea primitiva, o sea, a mediados de mayo. Confirma su datación no solo su testimonio, sino el cambio de planteamiento inicial porque, efectivamente, Aub ya alude a regalar la obra a sus amigos «por navidad» y «en auténticas barajas», en plural. Y es que el proyecto inicial de 52 cartas debió parecerle escaso para llevar a término el juego de cartas y epistolar que, finalmente, tuvo no una sino dos barajas completas y de 53 naipes cada una contando los dos comodines, esto es, 106 cartas en total (en algún artículo figuran 104; en alguna introducción, incluso 108).

La obra se publicó al parecer en 1964, dado que no consta expresamente el año en la edición primera y única pero sí hay documentación testimonial y crítica suficiente para establecer esa fecha como la de su salida a la luz: Juan Rodríguez (2006) da cuenta de la existencia en la Fundación Max Aub de un ejemplar del contrato de edición de la obra firmado el 31 de enero de 1964 entre el autor y el editor, Alejandro Finisterre, y el trabajo de Ferriz Roure (2003) sobre la recepción crítica mexicana de la obra de Aub constata dos reseñas de la obra en noviembre de 1964 (Selva, *Excélsior*, 1-11-64; Zendejas, *Excélsior*, 28-11-64) y otra en enero del año siguiente (Melo, *La cultura en México, Siempre!*, 27-1-65) y se imprimió en los talleres de Gráficas Menhir de México D.F. Los naipes se recogieron en un estuche de cartón azul que, junto a datos de la edición e impresión en los costados, incluía una ilustración trasera con las «Reglas del juego» escritas por el propio Aub y, en la parte delantera, enmarcando la reproducción central de tres ases y un *joker*, mostraba en mayúsculas blancas, arriba el nombre del autor y título de la obra (MAX AUB, *Juego de cartas*) y abajo, en cuerpo de letra más reducido, el nombre del supuesto ilustrador de la baraja (Dibujo: JUSEP TORRES CAMPALANS).

Los 106 naipes, de cartón y con unas dimensiones de 17 × 11 centímetros, están dibujados por su anverso, supuestamente por el pintor Jusep Torres Campalans, con trazos gruesos y simples, geoméricamente estilizados, y con predominio del negro sobre el rojo, verde y amarillo, representando doblemente la baraja francesa y la española (picas-oros, diamantes-bastos, tréboles-espadas, corazones-copas). En el reverso de cada uno, figura una concisa epístola, dirigida a un personaje y firmada por otro, que se enmarca dentro de un ribete azul o rojo y que alude siempre a un hombre recientemente fallecido, Máximo Ballesteros.

Y del mismo modo que los naipes pueden agruparse en los cuatro subconjuntos de los palos y los dos de las barajas, también las epístolas, aunque en una clasificación más subjetiva y variable, pueden vincularse temáticamente. Cinco cartas comentan la sorpresa que les ha causado la muerte de Máximo Ballesteros (Edgar, Amada, Marisol, Mauricio, Vicente); otras cinco van dirigidas a Carmen, la viuda (Engracia, Raquel Moriles, una amiga,

Ilegible, Amalia López) y tres firmadas por ella misma; tres son meros comentarios de unos personajes sobre otros (Emmanuel, Alicia, Reyna); nueve (Miguel Ángel, Gregorio Roca —el médico—, Alberto, Jacinta, Ana, Modesto, Alfredo Renovales, Gloria, Lucas) abordan la forma de la muerte de Máximo Ballesteros, decantándose por la opción del suicidio, su asesinato por su esposa o trombosis coronaria; cuatro (Carlos, Fernando, Emilio, Teodoro) son glosa de palabras literales pronunciadas en vida por Máximo Ballesteros; nueve (José, R., Cecilia, Ludwig, Ruth, ilegible, León, Emilio, Renata) reflexionan en general sobre la dificultad de conocer a una persona o aluden al misterio del verdadero carácter de Ballesteros; un nutrido grupo de treinta y siete (Marcelo, Gil, Luis, Samuel, Poncho, Adolfo, Dantón Ribera, Lucienne, Baldomero, Rubén, Alejo, Baltasar, Elsa, Rosendo, Mariana, Blas, Alí, Gaspar, Lidia, César, Mateo, Antonio, José Carlos, José Rafael T., José Miguel, Miguel, Daniel, José Luis, Francisco, Felisa, Marcelino, Gerardo, M., Rita, Félix, Enriqueta, Ramiro Martínez) comentan distintos aspectos de su vida, aficiones o carácter; finalmente, treinta y una son de amantes, amadas, pretendidas, enamoradas o desechadas del mujeriego Máximo Ballesteros (Olga, Alma, Lili, Esperanza, Sara, Artemisa, Juliana, María José, Francisca, Lucía, Ramona, Jerónima, María Rosa, Valentina, Cándida, Milena, Carlota, Fernanda, Luisa, Lola, Linda, Aurora, Benigna, Magda, Eva, Paula, Julia, Rosalba, Gerarda, Rosa, Yolanda).

Entre todas las cartas, leídas en el orden que se lean, dibujan una imagen siempre relativa, fragmentaria y poliédrica y numerosas veces contradictoria del personaje recientemente desaparecido y permanentemente aludido: ¿murió Máximo Ballesteros de muerte natural, suicidio o asesinato?, ¿era este mujeriego un amante ideal y un hombre delicado o un seductor machista?, ¿era un desaprensivo o una persona atenta y humana, un engreído y egoísta o un ser incorruptible e individualista, un funcionario o un negociante de éxito, un indeciso o un introvertido?, ¿fue feliz con él su mujer y lo fue él mismo? En suma, como requiere adivinar el propio Aub al final de sus *Reglas del Juego* para ganar el mismo, al margen de mujeriego, jugador de dominó y hombre controvertido —que son los únicos rasgos de su caracterización que parecen permanentes y no discutidos—, ¿quién fue Máximo Ballesteros? No parece que ninguna de las veces que se juegue una partida con estos naipes, más allá de ganar a la canasta, pueda nadie vencer en este segundo juego novelesco, el de conocer la verdadera personalidad de Máximo Ballesteros; acaso porque la ficción, como la propia vida —tanto pues para los seres de papel como para los reales, incluyendo al propio Aub²—, sea algo cuya comprensión depende fundamentalmente de la posición y la perspectiva de quienes la miran.

² Como lo demuestra la anécdota de la declaración inicial del mismo autor, en su primer retorno a España en 1969 (Aznar Soler, 1995), cuando, frente a la visión común de Es-

2. LOS JUEGOS NARRATIVOS DE *JUEGO DE CARTAS*

Más allá del juego de la dilogía titular en el término «carta» (naipe/epístola) y en el mismo doble formato real de la baraja, todo el *Juego de cartas* está diseñado por Aub como un enorme juego de estrategias narrativas. El sentido del juego en la creación literaria atraviesa en general toda la obra de Aub, incluso en cierta medida en sus novelas de corte realista y no solo fantásticas según la distinción básica de Soldevila (1973), proyectándose hacia la falsificación de la ficción, como en sus construcciones de Torres Campalans o Álvarez Petreña, hacia la evidenciación de las técnicas de la ficción revelando patentemente los recursos empleados en su construcción, como ocurre en la obra que estudiamos, o incluso hacia la metaficción; precisamente en torno a este último camino, Pérez Bowie (1996) señala tres senderos similares a los anteriores recorridos por Aub en distintas obras o pasajes: la puesta en evidencia de la construcción ficcional, la utilización del discurso como vehículo de reflexión sobre sí mismo y la transformación del proceso narrativo en materia de narración. Santiáñez-Tiό (1998) ha señalado al preocuparse de las relaciones intertextuales de la obra la vinculación de la misma con el OuLiPo por su experimentación, con *La Incógnita* de Galdós por su presentación epistolar o con el *Homo ludens* de Huizinga por ese carácter lúdico al que nos estábamos refiriendo.

Pero con respecto a *Juego de cartas* en concreto, tal como veíamos en su propio testimonio en sus *Diarios*, la cuestión comienza ciertamente con la propia idea del escritor hispanomexicano³ de idear una novela experimental, similar a las que estaban realizando los autores del *nouveau roman* francés, ese movimiento literario que, iniciado en 1953 con la publicación de *Las gomas* de Robbe-Grillet y continuado por autores como Michel Butor, Claude Simon o Nathalie Sarraute, pretende, fijando sus modelos en Joyce,

paña por parte de la mayoría de sus habitantes y la propaganda oficial franquista, informó de que «venía, pero no volvía».

³ Así prefieren considerarlo muchos mexicanos, desde luego no demasiado injustamente, incluso conociendo bien su arraigado sentimiento de «escritor español» y su frase de que «uno es de donde hace el bachillerato». Al igual que casi todos los autores españoles de primera generación que sufrieron el exilio en 1939 y se radicaron en México, pese a ese «descentramiento por naturaleza» de la emigración política de que hablaba Llorens (2006: 173), a ese tener el pensamiento permanentemente puesto en un lugar distinto al de la vida («con España presente en el recuerdo / con México presente en la esperanza», eran dos de los primeros versos del conocido poema de Garfias escrito a bordo del Sinaia *Entre España y México*, verdadero símbolo de todo el exilio español del 39 en ese país), lo cierto es que no solo gran parte de la obra de Aub fue escrita y editada en México sino que legalmente adquirió la nueva nacionalidad mexicana y, si lo primero es un argumento más que considerable, lo segundo es —aunque interpretable y valorable— un hecho irrefutable.

Faulkner y la tradición de la vanguardia, alejarse de la narrativa tradicional para instaurar una nueva pauta escritural centrada en la renovación técnica y temática: quiebra del mimetismo, uso de técnicas como el montaje o la construcción en abismo, hiperdescripciones morosas, juegos temporales como la desaceleración o ralentí, carencia de finalidad de la acción, etc. (Valles, 2004: 470).

A partir de ahí y al realizar su obra, Aub teje toda una telaraña de técnicas narrativas conducentes a jugar a un doble juego cuya triple finalidad es asimismo un juego de ambigüedades y de ilusiones, porque en absoluto se pretende que ningún jugador emplee esas barajas para jugar, ni que ningún lector consiga averiguar quién fue en realidad Máximo Ballesteros, ni siquiera que nadie distinga a Max Aub de Torres Campalans. Juegos de Aub, pues, con el juego y la novela y con el jugador y el lector.

Distintos críticos han aludido a las evidentes dimensiones lúdica y/o experimental (Aznar Soler, 2003; Gómez Trueba, 2002; Pérez Bowie, 1985; Rodríguez, 2006; Santiañez, 1998; Soldevila, 1973; Valcárcel, 1996) de una obra que asimismo rompe con el texto tradicional, cerrado y lineal (Aznar Soler, 2003), abriendo espacios a la indeterminación y a la multisequencialidad, a la sugerencia y a la búsqueda de la dimensión cooperativo-interpretativa del lector que suponen las obras de *estructura abierta* (Baquero, 1970: 189-204; Eco, 1962), los *textos de goce —fruición—* (Barthes, 1973).

Examinaremos ahora más detenidamente los procedimientos técnicos básicos, los juegos compositivos primordiales que a nuestro juicio caracterizan la novela y que, aunque se entrelazan para formar ese texto enormemente abierto, lúdico, experimental y renovador, resultan sin embargo problemas teóricos y estructurales de orden distinto que afectan primordial y sucesivamente a la autoría (disociación y apócrifo), a la organización material del texto (texto diseminado y montaje abierto), al lector implícito/real (interactividad) y a la focalización y la voz (diseño caleidoscópico).

2.1. *Primer juego: la disociación autoral*

Si, ciertamente, en la única edición de la obra aparece el nombre del autor-escritor —Aub— junto al título de la obra, también en ella se hace responsable de las ilustraciones a Jusep Torres Campalans.

De forma similar a su también falsa invención Luis Álvarez Petreña y en línea parecida a otros muy bien conocidos y cercanos falsos autores como Abel Martín o Juan de Mairena —Antonio Machado— y Ricardo Reis, Alberto Caeiro o Alvaro de Campos —Fernando Pessoa—, la famosa y apócrifa biografía del supuesto pintor catalán *Jusep Torres Campalans* (1958), fundador del cubismo junto a Braque y Picasso y residente en San Cristóbal de las Casas, describe a un creador no solo fingido sino falso pero que se

muestra como un ser real y verdadero en otro juego, de muchísima mayor tradición literaria —el de las biografías y autobiografías ficticias— que el del *Juego de cartas*, solo que construido con unas estrategias de enorme verosimilitud para dar impresión de máxima veracidad: reproducción de casi cien obras —acuarelas, dibujos, *collages*, etc.— del pintor, inclusión de una bibliografía crítica o introducción de testimonios y conversaciones del mismo Aub con el pintor.

La novela, acaso «la más sonada broma de nuestra literatura» (Soldevila, 2002: 278), es, en cualquier caso, algo más que una invención y un estudio ficticio, es una desmitificación del arte sin renunciar a hacer arte y una exploración de las ideas de la época y los criterios artísticos. Así lo entiende Juan María Calles cuando apunta:

«Su desmitificación del mundo de la literatura y del arte se amplía también a su invención de *Jusep Torres Campalans* (1958), un pintor y su obra; y uno de sus últimos esfuerzos autoriales: *Buñuel. Novela* (1984). Una y otra vez aflora en sus escritos el tema de la responsabilidad del escritor, de su diálogo con el pasado, el presente y el futuro, con la tradición y con la sociedad en la que vive, sabiendo que lo que un literato escribe es cualquier cosa menos literatura» (Calles, 2003).

Pero es asimismo, no una novela heteronímica, sobre el yo, sino sobre un personaje ajeno, porque, como bien indica Oleza, Jusep Torres Campalans trasciende la dimensión del heterónimo, del desdoble autorial, para alcanzar el ámbito del apócrifo, del otro:

«Jusep Torres Campalans está muy lejos de pertenecer a la estirpe de los personajes que desdoblan ficcionalmente a su autor y que protagonizan la mayor parte de las novelas de artista. (...) Es, sobre todo, que Jusep Torres Campalans se constituye como un ser ajeno a su autor, como otro al que el autor se aproxima a través de múltiples testimonios, documentos, intermediarios, con una observación multifocal y cubista, que distancia al objeto de observación, que lo descompone y multiplica analíticamente, y siempre desde fuera, de manera que su psiquismo nos resulta inasible, escurridizo, más allá de unos cuantos trazos gruesos, casi caricaturales, lo que ahorra —al autor— comprometerse demasiado con el apócrifo, más cuando cuanto contiene el libro es fruto de una maliciosa estrategia de juego.

Pero si un tan complejo como humorizado aparato narrativo no permite la identificación entre autor y apócrifo, y menos entre lector y apócrifo, tampoco el objeto mismo de la narración, el personaje multirreflejado, se dejará identificar con su autor» (Oleza, 2003: 314-315).

El mismo autor hispanomexicano da cuenta en sus Diarios, el día 9 de enero de 1957, de su proyecto, certificando al final la otredad de su invención:

«7 de la mañana.

Nace Jusep Torres Campalans, armado, de pies a cabeza. Pintor, catalán, amigo de Picasso. Alto, fuerte, colorado, al rape (la cara de Miguel Hernández, la apostura de José Gaos), vestido de pana. Manazas. Católico.

Hacer la novela como una monografía. Publicarlo como un libro de Skira.
 Las enormes ventajas: de un lado los anales, que permitan ofrecer la época; luego la biografía, sin rebabas: puro cuento.
 Los dibujos, ¿qué me cuesta hacerlos? Con intentar copiar a Picasso o a Braque, basta. Mi inhabilidad dará la diferencia.
 (...) Las opiniones de T.C. no deben ser, nunca, las mías. Intentar conseguirlo, ser consecuente, no perderlo nunca de vista (fácil, en los sucesos)» (Aznar, 1953-1966: 131).

Pero Aub indica en este texto algo más que su ajenidad respecto a Torres Campalans; expone un tan cierto como verosímil proyecto de triple falsificación: la de convertir un personaje en persona, la de disfrazar una novela de monografía científica, la de hacerse él mismo pintor. Y es esto mismo, en buena medida, lo que, también triplemente, vuelve a hacer en *Juego de Cartas*: dibujar en nombre de Torres Campalans [idéntico], incluir una novela de cartas en un juego de cartas [parecido], transformar un personaje de ficción —Máximo Ballesteros— en solo una serie de reflejos diversos de sí mismo a fuerza de multirrepresentarlo desde distintas perspectivas subjetivas [inverso].

La presencia como ilustrador de la baraja de Torres Campalans es, pues, en ese último triple juego de disfraces también triplemente coherente: primero, con el juego de naipes y epístolas (se necesitan un ilustrador-diseñador y un escritor); segundo, con el juego de la historia literaria (¿quién es/no es Máximo Ballesteros?, ¿quién es/no es Aub?); tercero, con el juego de la estructura multifocal y heteroglósica del relato (si Máximo Ballesteros es una imagen fragmentada, también el autor es una entidad disociada, escindida en un ámbito escritural y otro pictórico)⁴.

Al unir los relatos epistolares de Aub, de configuración global poliédrica y la mayoría de una brevedad individual que los hace llegar casi a microrrelatos autónomos y fragmentarios, con los dibujos de Torres Campalans, de formas geométricas y esquematismo pretendidamente cubista, la novela no solo integra homogéneamente los relatos con las ilustraciones sino que vuelve a reivindicar de otra nueva forma su vinculación con el experimentalismo y la vanguardia, muchos de cuyos movimientos fusionaron —incluso en los propios diseños de las formas literarias— el dibujo o la pintura con la escritura. Rodríguez (2006), por ejemplo, explica, independientemente de que es probable que Aub no los hubiera conocido, la vinculación architextual de su juego con los poemas-juegos surrealistas escritos al dorso de una baraja respectivamente por Périer y Nougé en 1925 e incluso con la misma baraja

⁴ No se olvide tampoco la evidente conexión de esta escisión o disociación del autor no ya solo con distintos modelos teóricos como el psicoanálisis y —pronto— el postestructuralismo, sino incluso, más específicamente, con las propuestas de disolución de la autoría y del tutelaje narrativo que llegarían desde grupos experimentales como el *Nouveau Roman* o el *OuLiPo* y en concreto del mismo Calvino.

que diseñaron en Marsella en 1940 y mientras estaban refugiados Breton, Tzara, Serge, Ernst y Duchamp entre otros y que sí pudo ser un hecho que llegara a los oídos de Aub, quien se encontraba en la ciudad francesa precisamente en esas fechas.

2.2. Segundo juego: el texto diseminado y el montaje inacabable

Llama la atención, en segundo término, en la novela de Aub la permanente retextualización de la fábula. No se trata, en este caso y como habían puesto de manifiesto de forma parecida retóricos, formalistas y estructuralistas (inventio/dispositio, fábula/sjuzet, historia/discurso, fábula/intriga/discurso, etc.), exclusivamente de la tradicional reconversión y actualización en discursos siempre diferentes de la misma historia narrativa, de la distinción en el fondo entre el *qué* y *cómo* se cuenta, sino de un cambio de la misma estructura textual, y por tanto del discurso y la propia fábula, cada vez que se juega/lee.

Al margen de *Rayuela* (1963) —a la que nos referiremos más adelante al abordar la interactividad—, el precedente más parecido que recordamos en este momento es el del famoso libro *Ejercicios de estilo* (1947) de Raymond Queneau, uno de los fundadores del OuLiPo a fines de los años 60, un taller de literatura experimental de sobras conocido por emplear técnicas como la restricción (inexistencia de *es* en la novela de Pérec *La Disparition*) o la conmutación ($S + 7$), en una similitud con el taller experimental que también han resaltado Valcárcel (1996), Santiáñez-Tió (1998), especificando incluso su posible relación con el juego del *parcours* que descompone un texto para recomponer otro distinto reordenando sus elementos, y Rodríguez (2006). La obra de Queneau parte de una anécdota inicial sucedida en un autobús y luego la recrea de 99 formas literarias diferentes, esto es, efectúa (siempre en el mismo texto, que es lo que aproxima y singulariza estas obras) 99 variaciones discursivas expresas sobre la misma fábula.

Pero *Juego de cartas* llega aún más lejos, a lo que Rodríguez (2006) denomina «voluntad de ruptura del soporte». Precisamente porque no es un libro materialmente atado por el orden de las páginas y maniatado por las secuencias discursivas escriturales (párrafos, páginas, capítulos), justamente porque es un texto materialmente fijado pero sin orden establecido alguno, hecho podríamos decir en 106 textos sueltos (naipes/páginas), ofrece la posibilidad de recrear, en el propio espacio textual (Talens, 1986: 21-22), la historia novelesca de forma ilimitada. Cada lectura/jugada, pues, no solo recrea discursivamente la historia, sino que construye textualmente una nueva historia, aunque esta gire siempre en torno al mismo tema, la identidad de Máximo Ballesteros. De modo parecido lo entiende Ottmar Ette cuando escribe:

«La apertura y la multidimensionalidad del *Juego de Cartas* no se desvanecen en un *l'art pour l'art* de lo lúdico, de un jugar por jugar, sino que demuestran en los mismos recipientes de la literatura esa forma de escritura «cubista» y esa lógica relacional impregnadas por el saber sobre el vivir y el saber sobrevivir de Max Aub.

(...) El tejido que va surgiendo de forma diferente según se desarrolle el juego o se sucedan las cartas extraídas demuestra ambiguamente cómo construimos y volvemos a construir constantemente un objeto, cómo lo seguimos visitando y revisitando una y otra vez» (Ette, 2003: 15).

El «texto diseminado», fijado en soportes ajenos al libro y organizado en múltiples subtextos independientes y carentes de orden tanto material como causal o cronológico, se encuentra asimismo, al margen de en la novela de Marc Saporta ya conocida y citada por Aub, *Composition n.º 1*, integrada por folletos o pliegos sueltos y regida por un *Mode d'emploi* muy similar al de la baraja aubiana, en dos novelas muy similares pero posteriores a *Juego de Cartas*: las dos son impresas y de 1969, por lo que su semejanza con la obra de Aub es mayor que en el caso de las hipernovelas electrónicas más actuales. *Los desafortunados*, del autor experimental británico B.S. Johnson, es otra «novela en una caja» (Cuddon, 1976), pues el experimento literario incluye dentro de la misma 27 secciones, algunas de las cuales son páginas sueltas y otras pequeños cuadernillos, de las que únicamente la primera y última están numeradas, de modo que el lector puede proceder a ordenar el material textual como desee. *El castillo de los destinos cruzados* (1969) de Ítalo Calvino, precisamente un antiguo miembro del OuLiPo, es todavía más parecida, pues, en su primera edición, incluía asimismo textos literarios en una baraja de naipes, en este caso de *Tarot*; a otro tipo de textos y cartas de tarot más populares asoció posteriormente su *La taberna de los destinos cruzados* (1973), que comparte el mismo principio y que ha sido publicada junto con la anterior en formato de libro en *El castillo de los destinos cruzados* (1973).

Tanto en estas tres obras como, particularmente, en la novela de Aub se emplea, en suma, la técnica conocida como «escritura aleatoria» (Valles, 2004: 213) o, si se prefiere, una variación de la técnica cinematográfica y narrativa del montaje, que cabría calificar de «montaje abierto» o inacabable, ya que —en un «texto diseminado» como este— los subtextos no se organizan y concatenan de un modo determinado sino que se presentan voluntaria y conscientemente, de forma independiente y simultánea, para que sean enlazados y ordenados diversamente por el lector en cada acto de lectura.

2.3. Tercer juego: la interactividad acentuada

En estrecho contacto con la técnica anterior, se encuentra el diseño textual enormemente interactivo de la novela, ya que la escritura aleatoria o

montaje abierto facilita al máximo la interactividad, es decir, la propuesta intratextual de múltiples itinerarios de lectura para que se actualice solo uno de ellos en cada acto lector concreto. *Juego de cartas* es en este sentido una narración profundamente interactiva, en grado tal que se le pueden atribuir tantos posibles recorridos de lectura como actos de lectura reales se efectúen: una novela, pues, no solo capaz de ser leída ilimitadamente de diferentes formas, sino capaz de transformarse en una novela distinta ilimitadamente y en cada acto lector.

Aunque la denominada interactividad literaria, fundamentalmente en su dimensión hipertextual y multimedia actual, podría tener antecedentes en el campo de la poesía visual (Huidobro, Apollinaire) e incluso en cierta medida podrían rastrearse en los *technopaegnia* griegos y los *carmina figurata* latinos (Chiappe, 2003), en general se reconoce a *Rayuela* (1963) de Julio Cortázar el mérito de haber abierto, con su doble propuesta de posibles lecturas marcada en su Tablero de Dirección, el camino novelesco específico a esta técnica que hoy se cultiva mucho más tanto en narrativa escrita como, muy particularmente, en hipernarrativa y videojuegos, hasta el punto de que algunos escritores y críticos han vinculado erróneamente su nacimiento al hiperespacio electrónico y multimedia.

Es evidente, sin embargo, que numerosas novelas contemporáneas, generalmente vinculadas a la experimentación y la postmodernidad, quebradoras de la narrativa cerrada y secuencial, *obras abiertas* o *textos de goce*, emplean técnicas que anticipan la aparición de la «hipernovela», de la novela vinculada a las formas de comunicación del hipertexto electrónico. Así lo entiende Gómez Trueba cuando escribe:

«En cualquier caso, no cabe duda de que la literatura más reciente ha dado novelas donde las características del hipertexto están profetizadas de una forma mucho más explícita y sorprendente. Es evidente que muchos de los grandes escritores contemporáneos (piénsese en Joyce, Cortázar, Borges) venían insistiendo desde hace años en el carácter abierto de la obra literaria. En este sentido, cabría pensar que las hiperficciones no son más que una consecuencia de la evolución que el género narrativo ha experimentado a lo largo del siglo XX. La lista de autores que frecuentemente se suele citar a este respecto es extensa: *Finnegans Wake* de Joyce, «El jardín de los senderos que se bifurcan», «Pierre Menard, autor del Quijote» o «La Biblioteca de Babel» de Borges, *Rayuela* de Cortázar, *Votre Faust* o *Une chanson pour Don Juan*, de Michael Butor, *Cent mille milliards de poèmes* de Raymond Queneau, *Si una noche de invierno un viajero* o *El castillo de los destinos cruzados* de Italo Calvino, *La vida. Instrucciones de uso* de George Perec, donde asistimos a la formación de un microcosmos constituido por una serie de «novelas dentro de la novela» que se asemejan a un auténtico puzzle, o la novela el *Diccionario Jázaro* del yugoslavo Milorad Pavic, que su mismo autor comparó con el mecanismo de un cubo de Rubik» (Gómez Trueba, 2002).

No obstante, no hay que olvidar que, con respecto a la novela de Cortázar, *Juego de Cartas*, aunque publicada un año después, fue escrita en

mayo de 1962, posee sobre todo mayor densidad interactiva y es asimismo, como dice Senabre (2000), «un espléndido ejemplo de ‘novela interactiva’ *avant la lettre*, anterior al desarrollo y la pujanza del orbe informático».

Estas dos últimas estrategias narrativas correlacionadas —el montaje abierto y la interactividad— de la novela, posibilitadas y auspiciadas por la presentación del texto en múltiples subtextos autónomos aunque correlacionados y fuera de un soporte de libro, se han generalizado hoy haciéndose patentes hoy en numerosos hipertextos existentes en el hiperespacio electrónico, el cual ha llegado a cambiar no solo el soporte y el formato material del texto sino la misma sintaxis y las técnicas narrativas, así como el propio esquema de la comunicación literaria tal y como ha visto M. Poster al distinguir la oralidad, la escritura y el hipertexto como la representación de los tres grandes modos de información de la historia de la comunicación humana (Poster, 1990). Robert Coover, contando algunas de sus experiencias en talleres de hipernarrativa con estudiantes universitarios de Rhode Island, menciona en «Ficciones de hipertexto» (*cf.* Zavala, 1996: 33-43), algunas de las características de las hipernovelas: la existencia de un espacio no lineal y no secuencial de escritura y lectura, el descentramiento y la espacialización del orden temporal de la narrativa clásica, la sustitución de un camino para la información por una red de senderos posibles, la aparición de una interactividad y polifonía que favorece la pluralidad de los discursos y la igual posición de autor y lector, la presencia de un nuevo formato donde las ventanas desplazan a los párrafos y donde la elegancia del diseño importa tanto como la de la prosa.

Una novela interactiva y de montaje abierto como *Juego de cartas*, pese a presentarse en un soporte de papel o cartón —que no de libro—, guarda más relación pues en cuanto a las técnicas narrativas —al margen de con las novelas impresas ya comentadas— con muchas hipernovelas (por ejemplo con la *Gabriella Infinita* —1999— del colombiano Jaime Alejandro Rodríguez Ruiz, un gran mosaico en el que se aprovecha la dimensión hipertextual para contar la historia de Gabriella en las calles de Bogotá uniendo las piezas de un rompecabezas cuyas partes se relacionan de modo múltiple) que con la mayoría de las novelas tradicionales.

2.4. Cuarto juego: la representación caleidoscópica

Hay finalmente otro juego más encerrado en esta novela, en este caso concerniente a la forma de presentar la imagen de Máximo Ballesteros: 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. Máximo Ballesteros aparece como una referencia diluida, fantasmagórica, inasible, multirreflejado por las muchas voces que

pretenden distinta e incluso opuestamente construir su figura; Máximo Ballesteros no es sino la imagen permanentemente variable y diversa que se compone mediante las distintas opiniones de quienes le han conocido, la figura fragmentada y cambiante, poliédrica y coloreada, integrada y desintegrada por los cristales del caleidoscopio.

La técnica de la representación caleidoscópica (Baquero, 1970: 219-234), consiste fundamentalmente en proyectar una imagen multifocal y diversa del objeto narrativo desde no solo la perspectiva sino, como en este caso, desde las voces de múltiples sujetos. Así lo explica Ítalo Calvino, quien en *En una red de líneas que se intersecan*, incluido en su famosa *Si una noche de invierno un viajero* (1979), presenta a un narrador, fascinado por el caleidoscopio de Brewster o el teatro polidíptico de Kircher y que reconoce pensar el mundo de acuerdo con el esquema reflectante, inversor y multiplicador de las máquinas de cristales y espejos:

«Apenas acerco el ojo a un caleidoscopio siento que mi mente, siguiendo el reunirse y componerse de fragmentos heterogéneos de colores y líneas en figuras regulares, encuentra inmediatamente el procedimiento que hay que seguir: aunque fuese solo la revelación perentoria y lábil de una construcción rigurosa que se deshace al mínimo golpe de uña sobre las paredes del tubo, para ser sustituida por otra en la que los mismos elementos convergen en un conjunto disímil.

(...) Estas páginas que estoy escribiendo deberían también transmitir una fría luminosidad de galería de espejos, donde un número limitado de figuras se refracta y se invierte y se multiplica» (Calvino, 1979: 173 y 174-75).

El empleo de esta técnica por Aub conlleva dos claves narrativas asociadas: la primera concerniente a la voz, la segunda a la visión. De un lado, las distintas opiniones sostenidas por los diferentes personajes de la diégesis sobre la figura de Máximo Ballesteros contribuyen a construir un relato profundamente «dialógico y polifónico» en sentido bajtiniano, un relato verdaderamente coral, en el que se presentan y oponen los diferentes discursos de los personajes, sostenidos además en este caso en sus propias voces directas y sin tutelaje narrativo alguno: una «pluralidad de voces y conciencias independientes e inconfundibles, la auténtica polifonía de voces autónomas». (Bajtín, 1929: 16-179. De otro, la representación caleidoscópica usada por Aub exige de una «focalización interna variable» en términos de Genette (1972), esto es, de una serie de cambios de perspectiva subjetiva de un personaje a otro de la diégesis —sin salir nunca de la visión general interna—, de tal modo que sean distintas perspectivas las que construyan plurifocalmente la compleja y diversa imagen de Máximo Ballesteros.

Con otras palabras pero con el mismo sentido lo expresa Juan Rodríguez (2006):

«Esta estructura hipertextual, caleidoscópica, se evidencia entonces como la más apropiada para reflejar la figura fragmentada de Máximo Ballesteros, para con-

templarle, como señala el propio autor (...) `en el centro de mi juego de espejos, o, lo que es lo mismo, por ojos ajenos´» (Rodríguez, 2006).

Así pues, caleidoscópica, plurifocal y heteroglóticamente, es decir, multirreflejando variadamente y recomponiendo incesantemente la figura del controvertido personaje muerto mediante las miradas y las palabras propias del resto de personajes, Aub nos arrebató, en un último juego que contradice la finalidad de aquel a que nos invitaba, la posibilidad de adivinar quién era, ciertamente y en realidad, Máximo Ballesteros; acaso al igual que el juego de la vida, tan mudable, fragmentario y perspectivístico como la ficción de Aub, tan solo nos permite a quienes leemos sus libros acercarnos parcial y muy diversamente a su obra para intentar la ilusión de conocer íntegra y totalmente quién fue Max Aub.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AUB, Max (1953-1966), *Diarios (1953-1966)*, T. II, (edic., est. introd. y notas de M. AZNAR SOLER), México D.F., CONACULTA, 2002.
- (1958), *Jusep Torres Campalans*, Barcelona, Destino, 1999.
- (1964), *Juego de cartas*, México D.F., Alejandro Finisterre Editor.
- AZNAR SOLER, M. (1995), «Max Aub en el laberinto español de 1969», introducción a AUB, Max, *La gallina ciega. Diario español*, Barcelona, Alba, 1995, pp. 7-96.
- (2003), «Max Aub», *Boletín Informativo de la Fundación Juan March*, enero de 2003.
- BARTHES, R. (1973), *El placer del texto*, Madrid, Siglo XXI, 1975.
- BAQUERO GOYANES, M. (1970), *Estructuras de la novela actual*, Madrid, Castalia, 1989.
- BAJTÍN, M. (1929), *Problemas de la poética de Dostoievski*, México, F.C.E., 1986.
- CALLES, J. M.^a (2003), «Un cierto Max Aub», *Espéculo. Revista de estudios literarios*, Universidad Complutense de Madrid, n.º 23.
- CALVINO, I. (1969 y 1973), *El castillo de los destinos cruzados y La taberna de los destinos cruzados*, en *El castillo de los destinos cruzados*, Madrid, Siruela, 2002.
- (1979), *Si una noche de invierno un viajero*, Madrid, Siruela, 1999.
- CHIAPPE, D. (2003), «De la poesía visual a la novela multimedia. Otras formas de narrar», *Letralia. Tierra de letras*, año VIII, n.º 8, 18-08-2003.
- COOVER, R. (1996), «Ficciones de hipertexto», en L. ZAVALA (ed.), *La escritura del cuento*, México, UNAM, 1996, pp. 33-43.
- CORTÁZAR, J. (1963), *Rayuela*, (edic. de A. AMORÓS), Madrid, Cátedra, 1989.
- CUDDON, J.A. (1977), *A Dictionary of Literary Terms and Literary Theory* [revised by C.E. Preston], Oxford-Malden, Blackwell Publishers, 1998.
- ECO, U. (1962), *Obra abierta*, Barcelona, Seix Barral, 1965.
- ETTE, O. (2003), «El occidente revisitado. Max Aub: escribir (desde) el movimiento», *Revista de Occidente*, 265, junio de 2003, pp. 9-24.
- FÉRRIZ ROURE, T. (2003), «Recepción crítica de Max Aub en la prensa cultural mexicana. Hemerografía», *REDER (Red de Estudios y Difusión del Exilio Republicano)*, clio.rediris.es/exilio/max.pdf
- GENETTE, G. (1972), *Figuras III*, Barcelona, Lumen, 1991.
- GÓMEZ TRUEBA, T. (2002), «Creación literaria en la red: de la narrativa posmoderna a la hiperficción», *Espéculo. Revista de estudios literarios*, n.º 22, Universidad Complutense de Madrid.

- LLORENS, V. (2006), *Estudios y ensayos sobre el exilio republicano de 1939* (edic., est. introd. y notas de M. AZNAR SOLER), Sevilla, Renacimiento.
- OLEZA SIMÓ, J. de (2003), «*Jusep Torres Campalans* o la emancipación del apócrifo», en F. TOMÁS (ed.), *La novela de artista*, Valencia, Bib. Valenciana, 2003, pp. 301-330.
- PÉREZ BOWIE, J.A. (1985), «Introducción» a *La calle de Valverde*, Madrid, Cátedra, pp. 13-113.
- (1996), «Max Aub: los límites de la ficción», en C. ALONSO (coord.) (1996), *Actas del Congreso Internacional 'Max Aub y el laberinto español'*, Valencia, Ayuntamiento de Valencia, vol. I, pp. 367-382.
- POSTER, M. (1990), *The Mode of Information. Poststructuralism and Social Context*, Chicago, The University of Chicago Press.
- QUENEAU, R. (1947), *Ejercicios de estilo*, Madrid, Cátedra, 2006.
- RODRÍGUEZ, J. (2006), «*Juego de cartas*, novela virtual», *El correo de Euclides*, I, pp. 311-334.
- RODRÍGUEZ RUIZ, J.A. (1999), *Gabriella Infinita*, www.javeriana.edu.co/gabriella_infinita.
- SANTIÁNEZ-TIÓ, Nil (1998), «Max Aub, *homo ludens*», en AZNAR SOLER, M. (ed.), *El exilio literario español de 1939*, Sant Cugat, GEXEL-Associació d'Idees, pp. 187-198.
- SENABRE, R. (2000), «La novela, entre dos siglos», *Prosopopeya*, otoño/invierno 2000, n.º 2.
- SOLDEVILA, I. (1973), *La obra narrativa de Max Aub (1929-1969)*, Madrid, Gredos.
- (2002), «La obra narrativa de Max Aub», en PÉREZ ALCALÁ, E. y MEDINA CASADO, C. (eds.) *Sesenta años después. Cultura, historia y literatura del exilio republicano español de 1939*, Jaén, Universidad de Jaén, pp. 273-286.
- TALENS, J. (1986), *El ojo tachado. Lectura de «Un chien andalou» de Luis Buñuel*, Madrid, Cátedra.
- VALCÁRCEL, C. (1996), «Los juegos y las cartas. Aspectos lúdicos en la composición e interpretación de *Juego de cartas* de Max Aub», en VILLANUEVA, D. y CABO, F. (eds.), *Paisaje, juego y multilingüismo*, II, Santiago, Universidad de Santiago, pp. 269-298.
- VALLES, J. (2004), *Diccionario de Teoría de la Narrativa*, Granada, Alhulia.

Fecha de recepción: 8 de enero de 2007

Fecha de aceptación: 26 de julio de 2007