



Este artículo se encuentra disponible en acceso abierto bajo la licencia Creative Commons Attribution 4.0 International License.

This article is available in open access under the Creative Commons Attribution 4.0 International License.

Cet article est disponible en libre accès sous licence Creative Commons Attribution 4.0 International Licence.

ARCHIVO VALLEJO

Revista de Investigación del Rectorado de la Universidad Ricardo Palma

Vol. 6, n.º 12, julio-diciembre, 2023, 113-129

ISSN: 2663-9254 (En línea)

DOI: 10.59885/archivoVallejo.2023.v6n12.06

El personaje grotesco en «Cera» de César Vallejo

The grotesque character in César Vallejo's «Cera»

Le personnage grotesque de «Cera» de César Vallejo

ESTHER ESPINOZA ESPINOZA

Universidad Nacional Mayor de San Marcos

(Lima, Perú)

eespinozae@unmsm.edu.pe

<https://orcid.org/0000-0002-1821-3704>



RESUMEN

Este estudio propone el análisis de la dimensión estética de Chale, personaje del cuento «Cera», perteneciente a *Escalas*, de César Vallejo, a partir del concepto del grotesco moderno y una de sus figuras: el *trickster*. El personaje del apostador chino, su marginalidad, la elaborada técnica para dominar los dados como representación del destino conforman, además, una metáfora del artista en la modernidad. De este modo, Vallejo reafirma en *Escalas* su libertad creadora.

Palabras clave: César Vallejo; *Escalas* (1923); prosa peruana; *trickster*.

Términos de indización: análisis literario; prosa; crítica literaria (Fuente: Tesouro de la Unesco).

ABSTRACT

This study proposes the analysis of the aesthetic dimension of Chale, a character in the short story «Cera», from César Vallejo's *Escalas*, based on the concept of the modern grotesque and one of its figures: the trickster. The character of the Chinese gambler, his marginality, his elaborate technique for mastering the dice as a representation of destiny, are also a metaphor for the artist in modernity. In this way, Vallejo reaffirms in *Escalas* his creative freedom.

Key words: César Vallejo; *Escalas* (1923); Peruvian prose; trickster.

Indexing terms: literary analysis; prose; literary criticism (Source: Unesco Thesaurus).

RÉSUMÉ

Cette étude propose l'analyse de la dimension esthétique de Chale, un personnage de la nouvelle «Cera», tirée des *Escalas* de César Vallejo, à partir du concept du grotesque moderne et de l'une de ses figures: le *trickster*. Le personnage du joueur chinois, sa marginalité, sa technique élaborée pour maîtriser les dés en tant que représentation du destin, sont également une métaphore de l'artiste dans la modernité. Vallejo réaffirme ainsi dans *Escalas* sa liberté créatrice.

Mots-clés: César Vallejo; *Escalas* (1923); prose péruvienne; *trickster*.

Termes d'indexation: analyse littéraire; prose; critique littéraire (Source: Thésaurus de l'Unesco).

Recibido: 31/07/2023

Revisado: 07/08/2023

Aceptado: 08/08/2023

Publicado en línea: 15/09/2023

Financiamiento: Autofinanciado.

Conflicto de interés: La autora declara no tener conflicto de interés.

Revisores del artículo:

Enrique Foffani (Universidad Nacional de La Plata, Buenos Aires, Argentina)
efoffani@fahce.unlp.edu.ar
<https://orcid.org/0000-0003-0051-3191>

Luz Ainai Morales Pino (Pontificia Universidad Católica del Perú, Lima, Perú)
lmoralesp@puccp.edu.pe
<https://orcid.org/0000-0001-9339-5731>

1. INTRODUCCIÓN

En el contexto de la obra de César Vallejo, la publicación de *Escalas* (1923) representa la persistencia en la búsqueda de una autonomía creadora, luego de la complicada situación en la que la crítica había colocado al escritor después de la publicación de *Trilce* (1922). Hermetismo moderno, nuevos escenarios fantásticos, ruptura de los límites entre el lenguaje de la poesía y la prosa (incluyendo la periodística), personajes de gran complejidad: hasta aquí un balance inicial de las propuestas novedosas que trae *Escalas*. Tal vez lo más evidente en la historia literaria peruana es que este libro de relatos es una variante moderna del idilio familiar provinciano, construido brillantemente por Abraham Valdelomar, también en prosa, como alegoría de una arcadia nacional. El idilio incluye el amor familiar, la armonía, el entorno natural, la claridad de la infancia, la nostalgia por un pasado en contacto con la tierra y las costumbres, pero también la transmisión de valores (Beltrán, 2017). Las escenas familiares de *Escalas*, en cambio, en el marco del retorno a la aldea, configuran una realidad simbólica de crisis, vinculada a la muerte o la locura. El idilio moderno es la disolución del mundo armónico de la aldea; la muerte y la enfermedad someten al ser humano al recuerdo atormentado de su pasado. Junto a la casa familiar aparece el espacio de la cárcel que alegoriza la imagen paradójica del inocente castigado, aunque también la comunidad posible entre presidiarios. El mundo fuera de la cárcel es un mundo perverso sin posibilidad de justicia. Esta nueva realidad tiene necesidad de nuevos símbolos, figuras que de algún modo

representen una alternativa posible en un mundo oscuro e incomprendible. En ese sentido, Chale, el apostador chino del cuento «Cera», una especie de personaje legendario de la Lima marginal, es un símbolo que devela la condición humana en las ciudades modernas de inicios del siglo XX. A partir de esta figura, Vallejo enfrenta el tema del destino del hombre en un mundo de reglas confusas o perversas, y a su vez la imagen del artista.

2. EL TRICKSTER Y EL GROTESCO

El cuento «Cera», de la sección «Coro de vientos», es el último de la serie de relatos del libro *Escalas*. No es menos importante su sitio de cierre, puesto que se trata del cuento mejor logrado del libro y al que podemos darle un carácter de desenlace. Su protagonista, Chale, un apostador chino, representa prácticamente al único personaje que logra salir airoso del mundo opresivo en el que viven casi todos los seres de *Escalas*; es, en cierto modo, una alternativa, quizás la única, que tiene el ser humano para preservar su vida en ese mundo: hacer trampa. Sin embargo, como veremos, su imagen trasciende los límites visibles del personaje.

Chale vive en lo que se denominaría muchos años después como el Barrio Chino, más específicamente, en la mansión amarilla de la calle Hoyos, donde se desarrolla la escena inicial. Este recinto es una referencia real y no debe confundirse con el famoso callejón Otaiza, destruido en 1909 por el alcalde Billingham, sino que se trata de otro lugar donde los chinos encontraron refugio luego del intento de desalojarlos de las inmediaciones del Mercado Central. La calle Hoyos figura en el mapa de Lima ya en 1860, como registra el atlas de Paz Soldán, muy cerca de donde se construiría el gran mercado de Lima. Otros espacios limeños, más bien centrales, aparecieron vinculados a encuentros con escritores cuya admiración Vallejo profesaba desde las épocas de la Bohemia de Trujillo y que, llegado a Lima, en 1918, entrevista y escribe sobre ellos en el proteico formato de la crónica. Así, tenemos que, en «Con el Conde de Lemos», recoge su encuentro con Abraham Valdelomar:

Hemos dejado los jardines, y regresamos. El jirón central está en su hora. La noche gana. Las confiterías iluminadas. Los lujosos coches particulares, los *dandys* y las mujeres bonitas, en el momento más amable, frívolo y elegante y, sobre todo, más democrático de la vida limeña. (Vallejo, 2002, p. 5)

En la crónica «Con Manuel González Prada», que adopta la forma de una semblanza impresionista, aparece la Biblioteca Nacional, con «su paz abstractiva»; y a las afueras de este recinto, Vallejo señala:

Entre los ruidos broncos de la gente que va y viene, llora una flauta de mendigo, tañida por el débil resuello del ayuno; y al doblar San Pedro, distingo que ese sollozo se tiende suplicante a las puertas de la iglesia. Acaso el ciego aquel no sabe que esas puertas son las de una iglesia; y que, como nadie habita dentro, no le serán abiertas esta tarde de viernes y de pobres. (2002, p. 16)

Como sabemos, los acontecimientos trágicos en la vida del escritor cambiaron radicalmente su perspectiva. La ciudad palpitante y tradicional pierde interés cuando años después elige para *Escalas* las zonas marginales de la misma. Vallejo, como decíamos al principio, se encuentra en una difícil situación debido al escaso respaldo que recibió su libro *Trilce* (Kishimoto, 2018). Como escritor, comprende que el artista se expone al riesgo permanente de quedar fuera del centro y convertirse en una especie de ser marginal, o más bien que es precisamente esa marginalidad la que le va a permitir jugar, arriesgarse a perder y persistir. En ese sentido, en cada libro publicado arriesga la vida: el verdadero arte tiene riesgos.

En «Cera», llegar al ginké de Chale para fumar opio suponía extraviarse por «los taciturnos dédalos» de la mansión amarilla de la calle Hoyos. Este espacio se cierra al mundo por dos razones: por su marginalidad laberíntica y porque ofrece a sus clientes el extravío que otorga el opio. Espacios como este, separados del mundo y que operan con reglas distintas (como la cárcel, el pueblo alejado de la sierra, la selva profunda), son escenarios comunes en *Escalas*. En el cuento que

nos ocupa, la ciudad es un símbolo moderno, un infierno demoníaco: «la atmósfera urbana tiene un carácter nocivo que hace inviable la vida moral de los personajes» (Beltrán, 2017, p. 366). Chale, como se sugiere, además de poseer un negocio en el comercio del opio, es también un apostador. Consideramos que él responde a las características de un *trickster*, un embaucador o tramposo. El origen de esta figura, vinculado al grotesco, le otorga profundidad y complejidad al personaje. El *trickster* rompe las leyes de su mundo de diferentes maneras, ya sea para descubrir la verdad, hacer el mal, o las dos a la vez: «no es un hacedor de trucos, sino un alterador del orden: un reformista, un destructor, o ambos a la vez. Es una figura de honda significación histórica que aparece en las mitologías, el folclor y las literaturas del mundo» (Manzanilla, 2016, p. 242).

El grotesco es la estética matriz de la imaginación literaria. Nace en la prehistoria y, por tanto, responde a las necesidades de supervivencia de la comunidad humana prehistórica, en la que la unidad de muerte-vida, crueldad-risa, es coherente con la cultura tradicional. «El mundo de las tradiciones desplegó una estética que suele llamarse grotesco o, quizá mejor, simbolismo mágico. Esta estética tuvo dos vertientes: el grotesco alegre o festivo y el grotesco de la crueldad» (Beltrán, 2017, p. 25). Esa dimensión doble ha persistido en el tiempo, en diferentes ámbitos de la cultura, y a pesar de que la modernidad ha roto la unidad histórica de la cultura tradicional, es el arte el que le ha dado al grotesco una dimensión más compleja. Del grotesco como estética se derivan multitud de símbolos y figuras. Estas últimas representan o simbolizan la manera como el ser humano se piensa a sí mismo, a través del tiempo y frente a problemas siempre nuevos. La importancia de las figuras («figuras de la imaginación» para Beltrán) reside en su dimensión estética.

Por *estética* me refiero al conjunto de representaciones sintéticas de la dimensión axiológica del mundo, es decir, del modo como el ser humano se ha pensado a sí mismo en cada etapa que ha atravesado, desde su origen hasta nuestros días, así como de la vasta experiencia acumulada durante ese viaje por los siglos. (Manzanilla, 2016, pp. 243-244)

En la modernidad, el grotesco se transforma o se materializa en figuras que representan precisamente el cambio. Víctor Hugo, en el prólogo de *Cromwell*, de 1827, proponía al grotesco como estética dominante en la literatura moderna: «se mezcla en todo; por una parte, crea lo deforme y lo horrible, y, por otra, lo cómico y lo jocoso» (1999, párr. 36). A diferencia de épocas premodernas, el grotesco está en todo: la modernidad ha hecho del grotesco su expresión más genuina (Beltrán, 2017).

En la cultura peruana, el grotesco está presente en los diferentes símbolos de la historia de nuestra civilización: cultos religiosos, representaciones de dioses, fiestas o ritos mortuorios, propiciatorios, etc.; así como en la vida y la muerte unidas en los sacrificios de niños y niñas en tiempos de sequía, la representación de dioses como el mochica Aia Paec, con su risa de dientes afilados. Una comprensión moderna del grotesco la encontramos en la novela *La ciudad de los típicos* (1911), de Abraham Valdelomar, en donde el narrador observa la representación de la muerte en una escultura del siglo XVIII de Baltasar Gavilán, que retrata la figura de un arquero con el cuerpo esquelético y el rostro cadavérico. El narrador compara esta escultura con un huaco andino prehispánico. En el huaco se representa a un hombre de cuerpo musculoso, pero presa de una enfermedad mortal que se hace evidente en su rostro. El rostro luce enfermo; el cuerpo, musculoso. Esto hace decir al narrador que los habitantes del Tahuantinsuyo

llegaron a una concepción verdadera de la vida y de la muerte, porque en su símbolo la vida es fuerte, pero condenada a ser dolor; la muerte no es esqueleto que se va a deshacer, sino cosa que vive siempre, eternamente. (Valdelomar, 2001, p. 90)

La figura de este hombre enfermo, que además sonríe, toca un tambor y está rodeado de danzantes, hace decir al narrador de *La ciudad de los típicos*: «la muerte incaica es misteriosamente buena; más que un juez, parece la oficiante de una fiesta fatal» (Valdelomar, 2001, p. 92).

3. EL TRICKSTER EN LA LITERATURA PERUANA

La literatura ha traducido el grotesco en figuras de la imaginación, que como ya dijimos representan diversas versiones del ser humano frente a diferentes retos históricos. Las figuras de la imaginación son formas interiores, estructurales del discurso literario. Es por eso que podemos evaluar su presencia a lo largo de grandes períodos de la historia literaria; y sus múltiples variantes corresponden a estrategias compositivas que tienen relación con nuevas situaciones sociales e históricas. En ese sentido, el *trickster* proviene de la oralidad, del mundo tradicional.

El *trickster* es en cualquier caso una figura muy universalizada, presente en diversos folclores, desde el europeo hasta el americano. Por tanto, cabe decir que es una figura transcultural en la memoria de los pueblos; pero a la vez es una figura viva, metamorfoseada en la ficción literaria y, en particular, en la cultura popular moderna. (Martos y Martos, 2017, p. 130)

Interesa su relevancia en la literatura porque sus diferentes versiones aparecen para cumplir distintas funciones, pero sobre la base de una línea común, la de desestabilizar el orden; y en un mundo cambiante, en crisis y transición, el *trickster* aprovecha esa debilidad. Una revisión de algunos *trickster* en nuestra literatura nos permitirá ver su importancia. Se tiene, para comenzar, al dios Cuniraya Wiracocha, de los relatos de Huarochirí, que se hace pasar por un piojoso para hacer bromas. La importancia de este *trickster* prehispánico es su condición divina y mítica. Su historia lo aproxima al burlador burlado, pero lo más importante es la unidad de su propia figura grotesca, capaz de ser abyecto y bello. La dimensión jocosa de sus actos es lo que da sentido a su condición: es un dios de la risa, pero terminó derrotado por su amor a la princesa Cahuillaca, y esa derrota lo acerca a los mortales.

Prácticamente todos los personajes femeninos de *Lima por dentro y fuera*, de Esteban Terralla (1797), libro de romances en verso, son *tricksters*. El autor pone en escena a una Lima colonial semejante a

un infierno donde las mujeres poseen un dominio que pervierte a la ciudad. Esta imagen opera en contra de las historias idealizantes de la ciudad, sede de corte y de la estructura de un poder autoritario.

Don Dimas de la Tijereta es uno entre tantos *tricksters* con los que Ricardo Palma expone la ruptura de los códigos sociales de la Colonia en las *Tradiciones peruanas*. Otro es el propio San Martín de Porres, que en una de sus versiones («El porqué Fray Martín de Porres, santo limeño, no hace ya milagros») es un *trickster* benéfico al desobedecer a la autoridad, el prior del convento, para hacer un milagro. Las diferentes versiones del *trickster* aparecen en Palma para exponer los rígidos modos de la autoridad colonial, subvertidos por los personajes. La risa cobra una dimensión totalizadora, hasta el punto que se puede afirmar que el género se basa en la potencialidad de sus figuras para romper los códigos. Las autoridades religiosas y políticas de *Aves sin nido* (1891), de Clorinda Matto de Turner, o el protagonista de *El conspirador* (1892), de Mercedes Cabello de Carbonera, son *tricksters*. Prácticamente en todos los ejemplos mencionados, salvo en el de San Martín de Porres, de Ricardo Palma, el *trickster* se manifiesta públicamente y mantiene su poder a pesar de sus excesos, rompe la norma para hacer el mal y opera en beneficio de sus intereses. En el caso del cuento «Cera», estamos frente a un tipo de *trickster* moderno y, por ello, más complejo.

El apostador chino del cuento «Cera» reúne la jocosidad del juego y el riesgo de muerte. El juego está vinculado a la risa, pero esta se convierte en trágica cuando el juego implica la apuesta por la vida. El jugador sabe que su riesgo al perder cantidades enormes de dinero lo exponen a la ruina. Ese es el atractivo del juego, pero cuando su propia vida depende de una tirada de dados, todas sus habilidades adquiridas en porfiado entrenamiento parecen poca cosa frente al azar.

Cabe señalar que la representación del destino en el juego de dados, en la ruleta o en los juegos de azar y las apuestas en general es la forma en la que los autores de la época representaron el destino en una tradición que abarca desde Dovstoevski (*El jugador*), Mallarmé (*Un coup de dés*), entre muchos otros; en el Perú, destacan «Tres

senas, dos ases», de Valdelomar, y los poemas de Vallejo en *Los heraldos negros*, «Las de a mil», «Los dados eternos», y Trilce XII.

La idea de que no todo lo podemos controlar, de que hay hechos, fenómenos y circunstancias que están gobernados por una especie de fuerza superior o que simplemente suceden por azar es una idea que los seres humanos hemos tenido desde tiempos inmemoriales. (Girado y Gallego, 2021, p. 235)

Bajtín (1986) ha señalado, para el caso de *El jugador* de Dostoievski, la condición de umbral que el tiempo del juego representa, similar al tiempo del presidio. La cárcel es otro de los escenarios representados en *Escalas* como un mundo paralelo, pero cuya experiencia se extiende, o se carga en los hombros de un expresidiario, fuera de la prisión.

Un rasgo particular del *trickster* moderno que es Chale es su condición de migrante marginal, habitante de uno de los tugurios ocupados por los chinos en la ya moderna ciudad de Lima de principios del siglo XX. Su marginalidad alcanza en cierto modo un carácter global, por ser los barrios chinos de la época espacios cosmopolitas incrustados en los tugurios de las ciudades modernas, donde la mano de obra de los chinos había servido para construirlas y, finalmente, quedar fuera de ese mundo formal. Su carácter de símbolo moderno se completa con la dedicación al degradante comercio del opio, cuyo consumo había, ya por entonces, sometido a clientelas de distintas clases sociales, pero que en los círculos artísticos todavía se asociaba a cierta distinción. Además de migrante marginal, un aspecto del personaje que permite advertir mejor su carácter simbólico es la representación de su lenguaje corporal (carácter kinésico). De acuerdo con lo que el narrador percibe, el cuerpo del apostador parece adquirir la forma que el dominio de los dados requiere. El apostador se entrena, bajo una obsesión que interrumpe su sueño, en dominar los dados que él mismo diseña.

4. LA TRANSFORMACIÓN DEL PERSONAJE

Son tres las escenas en las que el relato nos presenta al protagonista en un despliegue explícito de su condición de apostador. Nos concentraremos en ellas para observar la transformación de nuestro personaje.

4.1. Paciencia y ambición

La primera se plantea como una puesta en escena con un espectador único: el narrador que «aguaita» por una rendija al apostador. El narrador llega a la puerta del ginké de Chale y alcanza a oír los pasos y movimientos de este, y decide irse cuando advierte en el semblante del chino que ha despertado quizás de una pesadilla. Este momento de intimidad personal que el narrador no quiere invadir se interrumpe cuando Chale saca de un estuche de cedro dos cubos blancos. Desde ese momento, el narrador queda clavado en el sitio, observando los movimientos de Chale. Su expectativa aumenta cuando, luego de un gesto de desconcierto, el apostador extrae unos metales con los que habría de burilar los dados. La escena queda trazada en forma teatral: solo una lámpara ilumina la mesa y a trasluz el apostador observa sus dados; cuando estos están ya listos, Chale comienza el largo entrenamiento, tratando de dominar cada tirada de dados desde la dimensión entera de su cuerpo.

Varias asociaciones son posibles ante esta escena. En primer lugar, la vinculación de la labor de Chale con el trabajo solitario, nocturno y porfiado del artista o el escritor, el trabajo del artesano o del científico en su gabinete; en todos los casos se trata de una labor creativa y solitaria. En segundo lugar, el proceso de impresión de un libro de la época en el que los linotipos hienden el papel como lo hace Chale con los dados, imagen que surge cuando el producto final se desconoce aún. En tercer lugar, los dados mismos son inicialmente piedra, materia bruta y natural; y gran parte del asombro del narrador se dirige a la operación de modelarlos. Los dados deben tener, además de forma perfecta, la exacta adaptación a las manos, y en esto consiste la empresa de Chale, en someter al azar, destino o fortuna mediante el dominio de la materia marmórea. Finalmente, ese carácter obseso,

afiebrado y ambicioso se equilibra con la aparente paciencia y larga dedicación en la que se empeña el apostador.

Si bien el *trickster* es un tramposo, el dominio racional del juego y, en este caso, también el dominio corporal permiten despertar la admiración del narrador. No se trata de un tramposo cínico, aunque en esencia el *trickster* lo sea, sino de un esforzado sujeto que pretende dominar los dados a partir de horas de sacrificio y entrenamiento: es el dominio de una técnica. Ese contraste entre dedicación y perfeccionismo dirigido a un fin ruin, como es el apostar, es lo que hace a esta figura grotesca. El narrador lo condena y lo dignifica.

4.2. El arte de apostar

La segunda escena se da, varios días después, en la casa de apuestas. Chale aparece presidiendo la mesa de juegos. La fama de sus jugadas había llegado hasta el centro mismo de la ciudad. Se hablaba de él en la puerta del Palais Concert, en la calle, no en los salones; el narrador no puede evitar ir a verlo jugar. La descripción de su semblante, cuerpo y actitud lo encanallasen, pero la admiración es mayor.

Cabe recordar aquí que *Escalas* es un libro que alude a los tres lenguajes humanos principales: el articulado de la palabra y los no articulados: el gestual y el musical; así se explican las secciones «Cuneiformes», que alude a la escritura, y «Coro de vientos», que refiere a la música y los chillidos, señas y gestos de algunos de sus personajes. Por esta vía llegamos a uno de los rasgos más interesantes del personaje: su carácter silente. Las primeras impresiones que tiene el narrador del personaje se basan en sus gestos y en sus «monosílabos canallas». De hecho, el salón de apuestas estaba abarrotado, pero no se oía palabra alguna: «Podría decirse que allí se había perdido la facultad de hablar. Señas, adverbios casi inarticulados. Interjecciones arrastradas» (Vallejo, 2013, p. 126). Es este rasgo el que se complementa bien con la condición kinésica de Chale: no necesita la palabra para ejercer el dominio del azar; su superioridad se concentra en la habilidad corporal que ha desarrollado para forjar y compenetrarse con los dados; su obsesiva concentración lo retrae y aleja de la palabra.

Vallejo ha logrado perfilar la figura de un ser que en plena modernidad regresa a los fundamentos básicos de la comunicación:

Chale había arrojado los dados constriñendo toda su escultura hacia una desviación anatómica tan rara y singular que ello turbó aún más mi ya sugestionada sensibilidad. Diríase que en ese momento había el jugador estilizado toda su animalidad, subordinándola a un pensamiento y un deseo únicos a la sazón en su juego. (p 128)

En esa línea de ideas, cabe destacar que, durante cientos de años, la especie humana vagó por tierras africanas mientras iba desarrollando capacidades cognitivas. Al respecto, Oded Galor señala que no es nuestro cerebro el único órgano que nos diferencia de otros mamíferos:

Lo es, asimismo, la mano humana. Junto con nuestro cerebro, nuestras manos también evolucionaron en parte como respuesta a la tecnología, específicamente por los beneficios de crear y utilizar herramientas para cazar y agujas y utensilios para cocinar. En concreto, cuando la especie humana perfeccionó la tecnología que le permitía labrar la piedra y hacer lanzas de madera, las expectativas de supervivencia de aquellos que podían usarlas mejoraron de manera considerable. (2022, p. 32)

Habría que agregar que esta idea de Galor puede subsumirse bajo el concepto de la imaginación humana, porque es precisamente la imaginación la que nos vincula con la naturaleza para transformarla y sobrevivir (Beltrán, 2017). Al igual que el artista, el jugador crea durante largas horas piedras que perfila hasta forjar los dados, a los cuales el narrador otorga un carácter artístico. El desarrollo de su técnica (*techné*) es un arte, en donde la mano juega un papel importantísimo en las posibilidades de supervivencia de este artista del azar.

4.3. Apuesta final

La última escena es la de la apuesta final. El retador es un hombre robusto, un *clubman*, distinguido, elegante y desconocido. Es imposible resumir la magnífica descripción que hace Vallejo de este sujeto. Sus rasgos lo acercan a una representación de la muerte, con las cuencas de los ojos que parecen vacías, fornido y avasallador, con un revólver que nadie ve y apunta a la cabeza de Chale. El retador es benéfico y maligno a la vez. El público mantenía la seguridad de que el chino era invencible. La apuesta era muy elevada. El relato se nubla. Chale no advierte que lo están apuntando y tampoco los demás. Solo el narrador ve todo, pero hace un giro inesperado cuando dice: «Yo no estaba allí» (Vallejo, 2013, p. 132). Líneas arriba había señalado que se palpó a sí mismo: «Palpeme en mi propio cuerpo como buscándome, y me di cuenta de que allí estaba yo temblando de asombro» (p. 127). Podemos, entonces, inferir que ya no sentía su cuerpo cuando señala que no estaba allí, en todo caso continúa narrando hasta el final. El carácter simbólico del *clubman* como representación de la muerte se exagera cuando la tirada de dados favorece al intruso. Chale ha tirado dos ases y ahora llora como un niño. La más asombrosa técnica no lo había preparado para este final. Alegre y triste a la vez, intuía que había salvado la vida.

5. LOS DADOS COMO OBJETOS ESTÉTICOS

La exploración del tema del destino o la fortuna está presente varias veces en la poesía de Vallejo. En «Los dados eternos», de *Los heraldos negros*, el poeta confronta a Dios como un jugador que se juega la suerte del universo:

Hoy que en mis ojos brujos hay candelas,
como en un condenado,
Dios mío, prenderás todas tus velas
y jugaremos con el viejo dado...
Tal vez ¡oh jugador! al dar la suerte

del universo todo,
surgirán las ojeras de la Muerte,
como dos ases fúnebres de lodo. (Vallejo, 2014, p. 178)

En el poema, el hombre y Dios se sientan a la mesa de juego como dos iguales, y el destino o la fortuna aparecen asociados a la muerte.

Los griegos llegaron a representar a la fortuna (*tyché*) como una diosa que encarnaba las situaciones que no se podían explicar (Girado y Gallego, p. 236). La fortuna, para Vallejo, se vincula estrechamente con la muerte, representada en «Cera» por el *clubman*, el intruso que llega a retar a Chale cuando se sentía vencedor de la noche. El esfuerzo del jugador se aplica sobre la materia que son los dados, que deben someterse a los movimientos de la mano, pero que vehiculizan el azar. Los dados tienen un valor estético porque representan la naturaleza indomable que el hombre ha querido someter para evitar desgracias y vivir con tranquilidad (Girado y Gallego, p. 237). Pero en este caso representan la obra artística. Son dados «cargados», elaborados como joyas que despiertan fascinación en el narrador; diseñados para burlar el destino, pero que pueden ser la perdición del jugador. Han salido de la imaginación de Chale que dominó su naturaleza: «¡Bellos cubos de Dios!» (Vallejo, 2013, p. 127), dice el narrador al verlos rodar perfectos sobre la mesa de juego.

Como decíamos, el final del relato nos deja algunas dudas: ¿por qué el revólver que apunta a la cabeza de Chale nadie lo ve?, ¿qué significa que el narrador afirme «yo no estaba allí»? Nuestra explicación apunta a la leyenda en la que se ha convertido Chale, para la cual no es relevante la presencia del narrador en la escena final. El personaje se perfila de acuerdo a lo que la memoria quiere que sea, y esa memoria afirma que Chale perdió y la única explicación para que esto haya sucedido es que prefirió salvar su vida. De ninguna otra manera es explicable que haya fallado. Él, que miraba a todos como si la suerte le obedeciera, se ve sometido al momento en el que prefirió perder. Su llanto de derrota lo dignifica aún más ante el narrador: de alguna manera tentó dominar el destino, pero en esa apuesta final se enfrentó

a la muerte misma. La metáfora del artista que arriesga su vida en cada libro, en cada jugada, emerge como producto de la observación del sacrificado trabajo de este apostador, de su marginalidad y de sus posibilidades de libertad y sobrevivencia agobiadas por el azar.

Algo que no debe pasar inadvertido en la construcción del personaje es la mirada del narrador-observador-doliente, afectado por su propia condición de espectador solitario de un prodigio: «ante la ceguera de todos los jugadores que nada de esto percibían y que me dejaban ¡ay! solo ante aquel espectáculo que me castigaba el corazón!...» (Vallejo, 2013, p. 128). Es la ceguera del público, de la crítica, de los lectores que no distinguen la lucha del artista. La dimensión ética de este apostador chino se compara con el fin básico del escritor: sobrevivir con el dominio de un arte que puede ser, en la modernidad, alto y, a la vez, ruín o rechazado. Eso es sobre lo que reflexiona Vallejo. Esto le permite al gran artista —y Vallejo lo es— no ser sometido a intereses de ningún tipo, como el jugador que se enfrenta solo al destino.

REFERENCIAS

- Bajtín, M. (1986). *Problemas de la poética de Dostoiévski*. Fondo de Cultura Económica.
- Beltrán, L. (2017). *GENVS. Genealogía de la imaginación literaria: de la tradición a la modernidad*. Calambur.
- Galor, O. (2022). *El viaje de la humanidad. El big bang de las civilizaciones: el misterio del crecimiento y de la desigualdad*. Paidós.
- Girado, J. D. y Gallego, M. C. (2021). Antropotécnica: dominar la fortuna, compensar la deficiencia y mejorar la vida. En G. A. Muñoz y J. D. Cifuentes (comps.), *Humanismo y transhumanismo: reflexiones desde las ciencias humanas y sociales* (pp. 234-246). Universidad Pontificia Bolivariana. <http://hdl.handle.net/20.500.11912/9695>

- Hugo, V. (1999). Prefacio. En *Cromwell* [formato HTML]. Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes. https://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/cromwell--0/html/feff3796-82b1-11df-acc7-002185ce6064_2.html#I_1_
- Kishimoto, J. L. (2018). La obra poética de César Vallejo y la crítica de su tiempo (1911-1923). *Archivo Vallejo. Revista de Investigación del Rectorado de la Universidad Ricardo Palma*, 1(1), 115-134. <https://doi.org/10.31381/archivoVallejo.v1n1.5143>
- Manzanilla, S. A. (2016). La dimensión ética y estética de la figura del *trickster* en la literatura. *Revista Valenciana. Estudios de Filosofía y Letras*, (18), 241-270. <https://doi.org/10.15174/rv.v0i18.160>
- Martos, A. y Martos, A. (2017). Las dimensiones de la inteligencia astuta y el engaño en la herencia cultural: *trickster* y *Mêtis* como figuras dialógicas. *Co-herencia*, 14(27), 129-155. <https://doi.org/10.17230/co-herencia.14.27.6>
- Valdelomar, A. (2001). *La ciudad de los tísicos*. En *Abraham Valdelomar, Obras completas II* (pp. 81-132). Edición, prólogo, cronología, iconografía y notas de Ricardo Silva-Santisteban. Ediciones Copé.
- Vallejo, C. (2002). *Artículos y crónicas completos I*. Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Vallejo, C. (2013). *Escalas*. En *César Vallejo, Narrativa completa* (pp. 71-132). Introducción, edición y notas de Ricardo González Vigil. Ediciones Copé.
- Vallejo, C. (2014). *Obra poética*. Peisa.