

Resonancias lúdicas en el cuento de la Guerra Civil: brechas de luz sobre fondo oscuro

Donatella PINI
Università di Padova

Resumen

Después de averiguar muy rápidamente la presencia de alusiones al juego en el cuento de la Guerra Civil Española, el artículo indaga su forma, función y sentido en unos cuantos ejemplos significativos. Con la ayuda de Huizinga, Caillois, Benjamin, se comprueba que las alusiones al juego diseminadas en el marco de la guerra funcionan como una llamada a la civilización y a la cultura: una llamada muy variada según la instancia narrativa y la exigencia estética. Juegos miméticos, de competición, azar y vértigo forman una pluralidad unánime con la única excepción de la canción infantil que, en cambio, parece ejercer un papel regresivo y cómplice con la violencia.

Palabras clave: cuento, Guerra Civil Española, juego, tradición oral infantil, función contrastiva.

Abstract

After giving a brief review of the topic of the game in Spanish Civil War's short story, this article analyzes its form, function and meaning in some significant examples, trying to investigate its role as a prime call to civilization and culture, as noted by Huizinga, Caillois and Benjamin: a very diversified one, depending on disparate narrative instances and according to variable aesthetic requirement. Games of competition, chance, mimicry and vertigo form an unanimous plurality, with the only exception of children's songs who seem to have a regressive function and indulge in violence.

Keywords: tale, Spanish Civil War, games, children's songs, contrastive function.

Los hiatos que el cuento de la Guerra Civil abre a veces sobre el mundo del juego producen efectos de disonancia que se aprecian en varios niveles. Puede tratarse de destellos caprichosos, de trazos anticlimáticos en contraste con la tonalidad dominante de la narración, así como de ocurrencias aparentemente casuales que interrumpen el hilo de lo narrado y, al convocar el patrimonio brioso del juego, dejan asomar de repente ideas o sensaciones desconcertantes destinadas al parecer a hacer menos insoportable o menos incomprensible la experiencia de la guerra¹.

¹ Sobre este rasgo, que planteo a manera de hipótesis, me voy a fijar en este ensayo sin pretensiones de exhaustividad, y a partir de una sensibilidad de lectura que necesitará más de una averiguación.

Por ejemplo, en los *Partes de guerra* seleccionados por Ignacio Martínez de Pisón, es llamativa la presencia de los juegos en la narración de la guerra. Pienso por ejemplo en el trágico error que los milicianos cometen, en “La emisora” (pp. 112-119), de Juan Antonio Olmedo, al fusilar a un hombre sospechado de comunicar con el enemigo mediante una emisora que luego resulta ser un aparato para ver películas infantiles. En “El primo Rafael” (pp. 120-153), de Jesús Fernández Santos, son patéticos los recuerdos de guerra en la sierra de Guadarrama: los veraneantes bajando al refugio a la espera del ataque, “todos cogidos de la mano, igual que en un juego” (p. 127); la merienda entre refugiados sugiriendo recuerdos de “excursiones de agosto” (p. 132); las escapadas de Julio en pos de Rafael, mayor que él, arrojado, imprudente y simpatizante con los falangistas; los juegos peligrosos de ambos primos robando cartuchos todavía sin explotar y tapones de válvulas de ruedas, hasta que un día Rafael queda aplastado por un camión y muere al poco tiempo. En “Patio de armas” (pp. 241-255), de Ignacio Aldecoa, los juegos de los internos alternan con las infracciones a la disciplina paramilitar del colegio y con la asistencia a funerales solemnes. Sobresale, entre otros, el juego de barras (juego competitivo entre facciones y con captura, con su reglamento citado al principio y al final del cuento); y luego los enfrentamientos verbales con un soldado alemán como curiosa aplicación del juego de barras (pp. 243-244). En “El refugio” (pp. 178-282), de Miguel Delibes, el vendedor de ataúdes le promete a Cristeta, si es buena, una cajita en forma de ataúd para jugar a los entierros con sus muñecos (p. 282); luego, al final, comenta riendo que Cristeta ha muerto. En “Carne de chocolate” (pp. 366-376), de Juan García Hortelano, el muchacho protagonista y Tano se desentienden de los bombardeos y derrumbamientos y luchan por gozar de la “carne de chocolate” de Concha hasta que el primero, al descubrirse afectado por la sarna, tiene que conformarse, en largo aislamiento, con el “equipaje de distracción” (pp. 366, 371-372) dispuesto por la familia: la dama, las novelas de Elena Fortún y Salgari, nada de Verne, las *Memorias* de Rousseau, la baraja... En “La charca” (pp. 377-384), de Luis López Anglada, dos soldados nadan desnudos al claro de luna, gozan del frescor y juegan con el agua descuidando que pertenecen a ejércitos enemigos (pp. 380): pausa de paz que la muerte cortará poco después. En “El tajo” (pp. 385-409), de Francisco Ayala, la muerte que el teniente Santolalla le da de modo casi mecánico a un miliciano mientras, al igual que él, intentaba robar unas uvas, es reiteradamente comparada con la caza (v. *infra*, nota 10). En el hastío de un sector del frente aragonés desviado de las grandes operaciones (“curiosas vacaciones de guerra”, p. 390; “remotas vacaciones”, p. 395) el propio teniente se ocupa jugando al tute (pp. 385, 388, 389, 397), lee cien veces la misma novela de Sherlock Holmes (p. 397), imagina junto con sus compañeros organizar un partido de fútbol con los rojos (“rojos contra azules”, p. 385), de manera análoga a como antes, en la casa, el abuelo y el padre se peleaban por ser el uno germanófilo y el otro francófilo (pp. 391-392) al tiempo que su madre le regañaba a él por participar en “banderías y estupideces de mocosos” (p. 391); y por fin recuerda los juegos con la perra Chispa “a la que había enseñado a embestir como un toro para darle pases de muleta” (p. 390), hasta que la guerra se le hace “una broma ya demasiado larga” (p. 397). Son ejemplos que he

sacado de esta magnífica antología, y que, a partir de la relevancia que cobran sobre todo por contraste, me inducen a indagar un poco más detenidamente el papel que la alusión al juego tiene en algún que otro ejemplo para mí especialmente significativo de la narrativa breve dedicada a la guerra.

Es sugestiva, en el *incipit* de “Juguetes”, de Arturo Barea (1938; cito de Barea, 1980: 43-46), la misteriosa asociación que brota en la mente del narrador a raíz de un bombardeo:

Un bombardeo más, ya no tiene importancia. Pero el bombardeo que he soportado hoy en la Puerta del Sol, me ha tocado algo hondo de mí. (Barea, 1980: 43)

La cara grotesca pintada en una pelota de goma enseñada por el mismo pobre idiota que antes de la guerra vendía juguetes en la calle (ahora vende también insignias de los partidos) es suficiente para despertar en el yo narrador una impresión profunda. Hay como una cadena subliminal que une la cara fea del minusválido, la “pelota de caucho” que vende ahora y “representa la cara grotesca de un hombre”, y una pelota que le vendió cuando era niño; entre la codicia por los juguetes improcedentes de los niños actuales (“el feliz poseedor de una espoleta llegó un día a obtener por ella el pago de una peseta”, p. 45) y el anhelo de juguetes admitidos que fue del narrador en tiempo de paz; entre las diferentes maneras de jugar de hoy –tirando contra las ventanas pedazos de metralla– y las de su pasado, manejando muñecos inofensivos regalados por los padres: es decir, entre la guerra y la paz. Destacan las diferencias, pero, al mismo tiempo, asombran los parecidos. En el estupor del adulto por la pervivencia de los impulsos lúdicos en los chicos que juegan entre los cascotes de las casas bombardeadas, percibimos la desolación que con la guerra se ha apoderado de su alma: un ‘alma dormida’ que, despertada de repente, queda sorprendida por el hecho de que aún resista, y esté continuamente dispuesta a renacer, incluso en él, la gana de jugar.

Ante un asalto de muchachos a una ventana vacía, se estremece:

Reconocí a los dos: al vendedor de juguetes y al cazador de espoletas. Me interesó tanto el chico, que me paré, simulando ver las insignias, en contra de la repulsión instintiva que durante treinta años, me había hecho pasar rápido por delante del paralítico. (Barea, 1980: 46)

Al estallido de un obús, coge del brazo al minusválido, le pone al resguardo de nuevos disparos y desliza en su mano un billete pequeño:

Por un momento, la pelota en la mano del chico, el billete en la mano del tonto se hacen muecas. (Barea, 1980: 46)

El cuento se concluye con esta frase:

Y surge ante mí, la niñez: la bola de mil colorines, flotando y girando en el aire. (Barea, 1980: 46)

Originada también por las bombas que caen a diario sobre Madrid, y colocada también al comienzo de la narración, es la alusión al juego que se encuentra en “*¡Massacre, massacre!*” de Chaves Nogales (1937; cito de Chaves Nogales, 2013: 15-44)². Se trata, en este caso, de un juego tan familiar para los madrileños como la lotería:

Ocurre [...] que para este pueblo de jugadores de lotería que es Madrid, el albur del avión en el cielo dejando caer sobre una pacífica familia su carga de metralla tan a ciegas como el bombo de la Lotería Nacional dispara la bolita de los quince millones de pesetas sobre un grupo de gente humilde y oscura, es un azar al que todos se someten sin gran repugnancia. Los bombardeos aéreos son una lotería más para los madrileños. Una lotería en la que resultan premiados los miles y miles de jugadores a quien no ha tocado la metralla. El júbilo general de los que en este horrendo sorteo no han sido designados por el destino se advierte en las caras alegres de la gente que anda por las calles a raíz de cada bombardeo. ¡No nos ha tocado!, parece que dicen con alborozo. Y se ponen a vivir ansiosamente sabiendo que el otro día habrá un nuevo sorteo en el que tendrán que tomar parte de modo inexorable. Pero ¡es tan remota la posibilidad de que le toque a uno la lotería! (Chaves Nogales, 2013: 16-17)

La lotería es por excelencia un juego basado en el azar (juego de *alea*, en Caillois, 2017). Su origen, muy antiguo, se funda en rituales de chivo expiatorio. En el contexto de una ciudad bombardeada donde se escenifica a diario “el espectáculo de la tragedia” (Chaves Nogales, 2013: 15), el miedo a la muerte suscita efectos irreales: la gente economiza inexplicablemente la compasión limitándola al sufrimiento de mujeres y niños e ignorando el de los hombres; y, sobre todo, cuando se da cuenta de que por una vez ha sido esquivada, esa misma gente ríe. Como si se tratara de haber ganado un premio; similitud significativa de hasta qué punto, frente a la muerte que lo invade todo, la vida es sentida como una excepción. La risa, cómplice de la casualidad, es una defensa contra el miedo. En esta perspectiva, que es mágica, la bomba se advierte como lanzada no por un enemigo perfectamente identificable, sino sencillamente por un avión: como si procediera de una deidad³. Como si revivir el vértigo⁴ que acompaña la espera del resultado de un sorteo abriera un camino posible hacia la esperanza. Lo irracional ayuda a disipar el terror.

Estas instantáneas proceden de cuentos. La narrativa breve, justamente a causa de su concentración, se presta de modo particular a realizar efectos contundentes suscitados por asociaciones repentinas, casi vertiginosas. En cambio, la ‘escritura

² Es el primer cuento de la colección *A sangre y fuego. Héroes, bestias y mártires de España*, publicada por primera vez en Santiago de Chile: Ercilla, 1937, que cito a partir de la edición de 2013 publicada en Barcelona por Libros del Asteroide, con introducción de María Isabel Cintas, pp. 13-44.

No se explica el motivo de la doble *ese* de *massacre* (un galicismo, tal vez), que en cambio se encuentra con una sola, en la edición de Ana R. Cañil, Madrid: Espasa Libros, 2010.

³ Es significativo el parecido entre esta implícita anulación de la responsabilidad del enemigo y la actitud que demostraba un superviviente al contar la masacre perpetrada por los alemanes en el pueblo italiano de Civitella della Chiana el 29 de junio de 1944 (cfr. *La memoria dividida*, entrevista de Giovanni Contini, filmación de Silvia Paggi, en Paggi, ed., 1996): “Los alemanes son inmensos”, decía; como si el enemigo fuera un puro instrumento de la fatalidad.

⁴ Sobre la asociación entre *alea* y vértigo remito a la autoría de Caillois (2017).

desatada' de la novela se detiene más largamente sobre el elemento lúdico que así puede diluirse a lo largo de una historia de formación asociado con el tema de la infancia con fuertes concesiones al autobiografismo, y puede llegar hasta el punto de prolongarse en series narrativas. Es el caso de *Crónica del alba*, donde Ramón J. Sender se detiene largamente en el mundo infantil antes de llegar a abordar 'el tema en cuestión' de la guerra (cfr. Godoy, 1979; Mainer, 1994). De hecho, las tres primeras novelas de esta serie constituyen los cimientos para el desarrollo de un carácter disconforme con respecto a un sistema social y político injusto; y aprovechan la vena idílica con distensión sin renunciar al humor provocado por chistes, pronto, breves episodios divertidos que compaginan la ternura con la fanfarronería. A tratar de la guerra se llegará mucho después, o sea en la séptima, octava y novena novela de la serie. Concebido así, el elemento lúdico, reservado eminentemente a la etapa inicial de la vida, constituye una de las premisas –tal vez la fundamental– a lo que será la participación en la guerra del personaje, el cual llegará a ella a través de una serie de etapas que pasan por el delinearse progresivo de un temperamento rebelde, y que luego emprende el camino de la militancia política y de la participación militar. El procedimiento, muy familiar en las novelas y más aún en las series novelescas, es entonces de gradación. La travesura, el descaro infantil forman un sistema metafórico con función de preludeo a la desobediencia civil y a la participación en la contienda con simpatías revolucionarias, e instauran con ellas una relación de consecuencialidad no por implícita menos evidente.

Por contra, en la narrativa breve la tendencia a abordar el tema lúdico es fugaz, facilitada como está por la economía y cohesión del texto; y resulta tanto más interesante cuanto más sesgada o implícita, a menudo abrupta, y capaz de suscitar por momentos resonancias emotivas y efectos estéticos cambiantes que hacen resaltar por contraste la condición angustiosa del hombre en la guerra.

Las más de las veces estos efectos se fundan en parecidos que la situación bélica puede presentar con respecto al juego, contrapesados por la innegable diferencia que los separa, y que consiste en un hecho esencial: que el juego es simbólico, y en cambio la guerra es real. Lo cual no impide que, traspuestos en el texto de ficción, estos elementos puedan remitir el uno al otro mutuamente a causa de aspectos tanto superficiales como profundos, percibidos como comparables por la sensibilidad del personaje, o del autor, o del mismo lector. Y que, más allá del plan teórico (que ha permitido definir el juego como entrenamiento para la compartición de reglas o hasta como base e instrumento intelectual para la construcción ontológica de la realidad), el texto de ficción se preste de manera singular para indagar la relación inestable que el hombre advierte entre la experiencia del juego y la de la guerra. La similitud percibida por momentos entre ellos, suscita preguntas del tipo: la violencia que se desborda en la guerra ¿estaba ya en el juego? Por tanto ¿hay que concluir que en el juego está ya la semilla de la violencia? Por contra, la reflexión centrada en la diferencia suscita una pregunta opuesta: la violencia que estalla en la guerra ¿es una degeneración del juego? El diferente planteamiento suscita dos tipos de posturas: la primera apunta a ver al hombre condenado a permanecer en la violencia, y resulta por tanto pesimista y

fatalista; más esperanzadora, en cambio, la segunda que, centrada en la diferencia, parece captar, por lo menos por momentos, posibilidades de afirmar, si no la paz, la importancia de las reglas que son distintivas de los juegos de competición, y por consiguiente los derechos humanos, la sociabilidad, la civilización.

A veces lo lúdico, aflorando a nivel de la trama, revela en la erupción de la violencia el desencadenamiento de algo que arraiga en el inconsciente, almacenado como está, casi guardado con llave, en nuestro patrimonio infantil. En *En el remolino* (1974), de José Antonio Labordeta⁵, esto se aclara diacrónicamente y *à rebours* en el título que, en su versión primeriza –*Cada cual que aprenda su juego*⁶– recalca un verso de la canción del *Antón Pirulero*. Una canción de corro que, además, acompaña un juego de *alea* (la “prenda”). En la versión definitiva la alusión a la canción quedó borrada en favor de la imagen metafórica de un vórtice irresistible: la de un remolino arrasador de una comunidad entera.

La matanza perpetrada por una jauría enfurecida echa una luz espeluznante sobre la estratificación de violencias que –como la narración deja transparentar de forma progresiva– está incrustada en la canción y en el juego de rueda que de ella deriva. Si un remolino destructor puede formarse a causa de un vendaval que viene de fuera, la canción infantil en cambio nos restituye la evidencia de una agresividad que late ya en nosotros y que, tal vez, hemos tratado de conjurar mediante el juego, pero sin resultado. Obviamente, esta lección fatalista no es lo único que aprendemos de este texto abrumador, porque desde el fondo de la confusa gritería de hombres y animales en trance de muerte que lo impregna del principio hasta el fin, se desprende el efecto disonante y enigmático causado por unas tiernas voces cantando una copla fácil, sosegada y ordenada por la rima. En la profundidad, complejidad y calidad estética de este contraste está condensado el talento de un escritor que fue a la vez músico, cantautor y político. No sé a qué motivo se debió el hecho de borrar del título el eco lúdico; sospecho que para no contaminarlo con el mal de que el texto es enteramente portador, y a la vez, para preservar la tradición oral de una visión tan reaccionaria y fatalista como es la que se funda en la imposibilidad de salir de la violencia y la venganza. Aquí, posiblemente, reside el temple del Labordeta agitador político y social, que quiere mantener alta su fe en el legado del pueblo.

⁵ He consultado Labordeta (2007). La primera versión apareció en *Cada cual que aprenda su juego y El trajinero*, Gijón: Júcar, 1974.

⁶ Así reza la canción:

Antón, Antón,
Antón Pirulero,
cada cual, cada cual
que atienda su juego,
y el que no lo atienda,
pagará una prenda.

Otra canción resuena subliminalmente en “La cabeza del cordero” (1949) de Francisco Ayala⁷, allí donde se cuenta la trágica muerte durante la Guerra Civil del primo Gabrielillo (Ayala, 2010: 211-212), la única figura familiar que el inclemente protagonista José Torres —que vive y medra en la España de Franco— evoca con afecto y ternura. Al haberse perdido la noticia de quien había dibujado por escarnio el símbolo de la hoz y el martillo en el tabardo de un soldado de la guardia, los muchachos republicanos de la prisión para menores de Granada entre los que se encontraba Gabrielillo quedaban sometidos a diario a palizas feroces que no cesarían mientras no apareciera el responsable de la “burla”. El protagonista comenta hablando con Yusuf Torres, su supuesto pariente de Fez:

Habían pasado ocho, diez, quince días, estaban en el límite de sus fuerzas. [...] Pero el culpable seguía sin rechistar [...] y como era mejor que muriese uno cualquiera, aun inocente, que la continuación de aquellas palizas hasta acabar con todos, resolvieron echar suertes, y así, quien el azar señalara, ése se declararía culpable. Hicieron el sorteo y, ¿podrás creer que le tocó a Gabrielillo, mi primo? (Ayala, 2010: 212)

La muerte de Gabrielillo (menor de edad entre menores) fue decidida mediante sorteo por el entero grupo de muchachos después de un largo tiempo de tormentos enumerado por días (ocho, diez, quince...); de manera similar, en la canción del *Petit navire*⁸, la chusma entera decide el sorteo fatal que caerá sobre el marinero más joven después de un tiempo enumerado por semanas a modo de retahíla.

Me parece relevante que la canción, en la que se inscribe además un juego de *alea*, facilita en José Torres —protagonista, yo narrador, y culpable por omisión en los numerosos casos que es forzado a recordar por la supuesta familia marroquí— la posibilidad de llamar en causa la fatalidad en el triste destino de Gabrielillo, a diferencia de las muertes de los demás parientes, que al contrario recrimina como el resultado merecido de sus imprudencias. El efecto del elemento lúdico tan sutilmente

⁷ Es el último cuento de la colección homónima publicada en Buenos Aires por Losada en 1949. He consultado la edición de Madrid: Cátedra, 2010, pp. 185-233. El elemento folklórico es muy fuerte en todo el relato (cfr. Devoto, 1974; Pini, 2003).

⁸ Me refiero a la canción francesa *Il était un petit navire* que tantas pesadillas ha causado en los niños de la pasada generación. Cito las estrofas que aquí interesan:

Au bout de cinq à six semaines*,
 Les vivres vin-vin-vinrent à nous manquer
 Ohé! Ohé! Ohé!
 On tira z'a la courte paille,
 Pour savoir qui-qui-qui serait mangé,
 Ohé! Ohé! Ohé!
 Le sort tomba sur le plus jeune,
 Bien qu'il ne fût pas très épais,
 Ohé! Ohé! Ohé!

*Una versión española varía de esta forma el cómputo de las semanas: “Pasaron un, dos, tres, cuatro, cinco, seis semanas”, así como lo hace una versión italiana: “E dopo una, due, tre, quattro, cinque, sei, sette settimane”.

evocado en la rememoración elegíaca de José Torres desvía la muerte de Gabrielillo en una esfera dominada por la casualidad, lejos de responsabilidades individuables en personas precisas y, al igual que él, ajenas a socorrer a los parientes necesitados.

En el cuento de Manuel Chaves Nogales “A lo lejos, una lucecita” (1937)⁹, lo que actúa también de manera subliminal es la sugestión implícita de un juego: la trama, centrada en la persecución nocturna de una red de espías de la Quinta Columna por parte de unos milicianos, está plasmada sobre la base de la búsqueda del tesoro escondido, juego en que se avanza hacia el objetivo final por etapas de acercamiento en las que los elementos integrantes de cada una dejan entrever al jugador la posibilidad de alcanzar la siguiente. Se trata de un juego de habilidad, que requiere capacidad deductiva y sentido de la estrategia. La ejecución, en situación de guerra, de una competición que se vale de un procedimiento parecido, estimulada por el desafío de los nacionales lanzado por Radio Sevilla afirmando conocer el nuevo paradero de las armas republicanas, fomenta en los milicianos una destreza (el *ludus* de Caillois) que se afina durante numerosas fases, y que bien pudiera haber tenido éxito con solo encontrarse ellos en una situación de paridad respecto a los adversarios, suficientemente abastecida, organizada y con turnos aguantables de descanso; en cambio, así, confiada a la iniciativa individual de unos pocos hombres exhaustos luchando contra el cansancio y un peligro desigual, se ve arrojada justo en la etapa decisiva al fracaso y a una muerte que es más bien un alivio saboreado con el gusto de poder por fin abandonarse al sueño.

Captamos, al leer este cuento, el contrapunto atroz que se instaura entre el juego, subyacente, y la guerra, manifiesta: a cada etapa en que queda deshecho un nido de espías empeñadas en transmitir señales luminosas al enemigo, la perspicacia de los perseguidores queda contrastada cada vez más con el horror de las muertes perpetradas y, a la vez, con la superioridad de medios de los conspiradores escondidos en el Madrid sitiado. De modo que la prueba se perfila como un juego sangriento marcado por el miedo y el peligro; un juego que, a causa de la desigualdad de fuerzas, se revela perdido de antemano. Lo cual no impide que la conmisericordia por este penoso derroche de heroísmo quede matizada por una admiración, casi de fan, por la industria demostrada en la localización y “caza” (¿un juego más?¹⁰) de los enemigos.

⁹ Es el tercer cuento de la citada colección *A sangre y fuego. Héroes, bestias y mártires de España* (cfr. Chaves Nogales, 2013: 75-103).

¹⁰ No entro aquí, sino de soslayo, en la problemática calificación de la caza como juego o como deporte o como crimen porque esto depende sumamente de la época, de los grupos sociales y del uso propio o metafórico que se ha hecho de la palabra y de la cosa. Este tema abre todo un capítulo que me reservo de desarrollar en otro lugar. Para limitarme a su alusividad con respecto a la guerra de España, pienso por ejemplo en el uso simbólico de la caza que hicieron Ramón J. Sender en *El lugar del hombre* (1939) y Carlos Saura en la película *La caza* (1966); y quiero recordar que la muerte dada al miliciano por el teniente Santolalla en “El tajo” (Ayala, 1910: 103-134 y v. *supra*) está reiteradamente y variamente comparada con el hecho de cazar un conejo.

Juego y guerra, como sabemos, tienen una gran afinidad entre sí. El juego competitivo fue considerado tradicionalmente como una palestra para la guerra. En su origen, tanto el juego como la guerra estaban regulados por normas de tipo caballeresco que ponían a los adversarios en condiciones de paridad. Pero la guerra moderna, al desvincularse de ese sagrado pacto agonal que la disciplinaba antiguamente, ya no apunta a la victoria sino a la destrucción total del enemigo¹¹. Huizinga, que publica su *Homo ludens* justo en 1939 (año que marca el final de la guerra de España y el comienzo de la guerra mundial) condena en sus patéticas páginas finales la teoría de Carl Schmitt, anticipadora de la aniquilación del enemigo tal como sería perpetrada en el régimen de Franco y en la *Sboab*, porque ve allí la destrucción no solo de la ética sino de la misma cultura, base y resultado de todo juego. Valores que destaca magníficamente Chaves Nogales en la relación entre “el señorito” Rafael, y “el maestríto” republicano Julián en “La gesta de los caballistas” (Chaves Nogales, 2013: 47-74); y también en “Los guerreros marroquíes” (Chaves Nogales, 2013: 161-186) donde, pese a la ferocidad, infamia y diferencia de idiomas y códigos culturales entre los bandos en lucha, logra afirmarse entre enemigos la pervivencia de valores caballerescos compartidos como la lealtad y la honradez. El respeto que, a raíz de estos valores, se demuestran mutuamente un caíd bereber y un miliciano español en el frente de Madrid, garantiza, si no la vida, la persistencia de la civilización. En un clima que suena a novela morisca en medio del caos de Madrid en guerra, el caíd, consciente de estar a punto de ser ejecutado, le dice al miliciano apenado por la imposibilidad de salvarle:

–Yo *sabe*, yo *sabe* – decía el caíd oprimiendo suavemente con su mano larga y huesuda la del miliciano –. Moro sabe que tú *estar* amigo aunque mates. Moro también mataría. *Estar* cosa de guerra y de hombres. ¡Alá es grande! (Chaves Nogales, 2013: 185-186)

Cuando la victoria de Franco en 1939, muchos republicanos se escondieron para salvar la vida y no pocos de ellos se refugiaron en sótanos y escondrijos aprovechados en sus propias casas temiendo las represalias que efectivamente tuvieron lugar por toda España. Pero el ardid se transformó en horror al prolongarse durante meses y años. En la producción narrativa dedicada a este fenómeno asombroso¹² destacan “La vida por la opinión” (1955)¹³, de Francisco Ayala, “Cuarta derrota: 1942 o Girasoles

¹¹ Esta acusación lanza contra los nacionales Alberto Méndez (2004: 13-36) en el primer cuento de *Los girasoles ciegos*: “Primera derrota: 1939 o Si el corazón pensara dejaría de latir”: no haberse limitado a ganar la guerra sino haber prolongado el conflicto hasta exterminar a sus compatriotas.

¹² Fraser (1972) y Torbado y Leguineche (1977) documentaron numerosos casos reales. El fenómeno, lejos de ser exclusivo de España, se dio también en Francia durante la resistencia antinazista, y el cine se encargó de narrarlo por ejemplo en *Le dernier metro* (1980) dirigido por François Truffaut.

¹³ El relato fue escrito en 1955 y se integró en 1962 como quinto y último en la segunda edición bonaerense de la citada colección *La cabeza del cordero*. En la edición que he consultado (Madrid: Cátedra, 2010) aparece en las pp. 235-279. Recuerdo de paso, para confirmar la clave lúdica que fue percibida en esta trama, que la película de Fernando Fernán Gómez inspirada en este cuento, tomó el título *Mambri se fue a la guerra* (1986) evidentemente a partir de la homónima canción infantil.

ciegos”, de Alberto Méndez, cuento conclusivo del ciclo al que dio el título *Los girasoles ciegos* (2004)¹⁴, y “El primer americano de Obaba” (2003)¹⁵, de Bernardo Atxaga.

Ni Ayala ni Méndez construyen sus cuentos sobre la base del juego, ya que es la narración de ocultaciones verdaderas la que allí se realiza. En cambio, aluden de soslayo y repetidamente al juego del escondite, que por tanto reverbera en ambos relatos con haces de luz fulgurantes e impulsos contrastados. En “La vida por la opinión” quien cuenta la historia de su larga ocultación en su propia casa de Sevilla, es Felipe, que ahora, libre ya y evadido a Río de Janeiro, la transmite a un español exiliado desde 1939. Lo cual implica que el lector de este relato no sufre la espera ni la pesadilla que en cambio dominan en el cuento de Méndez, donde tres narraciones (del hermano Salvador y de Lorenzo, en primera persona, y del narrador omnisciente, en tercera persona) se alternan para evocar la historia del ocultamiento de Ricardo Mazo en su piso de Madrid; ocultamiento sobre cuyo trágico epílogo el lector adquiere entera noticia sólo en las últimas páginas. Frente al juego, cuyas resonancias emotivas resurgen en nosotros desde nuestra experiencia infantil alternando el miedo, el desafío y la destreza, las dos experiencias narradas se distinguen y se definen por el hecho de que, para quien se esconde, “salvarse” no significa llegar a tocar la “casa”, es decir reintegrarse en la colectividad que comparte el juego, sino alejarse de manera definitiva o con el exilio o con la muerte. Y es aquí, en este cruce entre la memoria lúdica colectiva y la memoria luctuosa depositada en las narraciones de Ayala y Méndez, donde se produce el cortocircuito fecundo.

La tarea de buscar, en Ayala, es asignada genéricamente a “falangistas husmeantes” e “imprecisos investigadores” mientras que en Méndez acabará tocándole, después de una incursión fracasada de unos falangistas, a la figura monstruosa del hermano Salvador, el cual encontrará al escondido por sorpresa ya que el objeto de su búsqueda no era él sino su esposa.

El planteamiento, en Ayala, es humorístico y su brío choca con la situación espantosa a la que se aplica. La historia del ocultamiento de su personaje está encuadrada desde el mismo *incipit* en el marco de una historia de mayor alcance: la “burla sangrienta” que, a partir de 1939, año conclusivo de la guerra de España, pasa a envolver a los mismos burladores en el “juego siniestro” (Ayala, 2010: 235) de recelar en varios momentos que su victoria quede arrebatada por las potencias democráticas ganadoras de la segunda guerra mundial. Por otro lado, la reclusión del maestrillo Felipe, presentado como un regordete progresivamente amenazado con no poder ya caber en su escondite a causa de los platos suculentos que le preparaban en los días esperanzados las mujeres de su familia, es equiparada “a la de un ratón que a la menor alarma corre a refugiarse en su agujero; o mejor, a la de un topo” (Ayala, 2010: 242) o de un conejo (Ayala, 2010: 246). Y su salida está impulsada no por el deseo de libertad sino por un motivo grotesco: una preocupación por la honra, a la manera de la

¹⁴ Fue el primer y único libro de Alberto Méndez, que murió en el mismo año de su edición.

¹⁵ La Guerra Civil en el territorio mítico de Obaba aparece en muchas novelas de Atxaga. El relato “El primer americano de Obaba” fue integrado en 2003 en la novela *El hijo del acordeonista*. Mis citas proceden de Ignacio Martínez de Pisón (ed.) (2009: 54-86).

comedia calderoniana *El alcalde de Zalamea* que Ayala evoca mediante el verso titular, o sea por el miedo a que sobre el incauto embarazo de su esposa caiga una sospecha de adulterio. “No, eso no, nunca. ¡Nunca! ¡Mejor la muerte! Aunque me dejen como el gallo de Morón, yo tengo que cantar en lo alto del palo y hacer que me vean antes de que nadie pueda figurarse cosas.” (Ayala, 2010: 246). Contraste ridículo entre ese rancio conservadurismo y los ideales progresistas por los que Felipe estuvo amenazado de muerte y ocultado durante nueve años; y ocasión, al fin y al cabo, afortunada, pues le empuja a urdir una serie de artimañas para reaparecer, fugarse y finalmente reunirse en la otra orilla con su esposa y con la niña recién nacida. “Así que –comenta Ayala– el fruto del embarazo de su mujer fue, por lo pronto, que él fuera a la luz” (Ayala, 2010: 267).

La mirada irónica del narrador alterna con la autoironía de Felipe. La reflexión sobre los resultados siniestros que a menudo salen de situaciones burlescas alterna con la consideración de lo cómicos que pueden resultar los desenlaces de una tragedia. Las chispas lúdicas diseminadas en el relato, al contrastar con el claroscuro de las vicisitudes bélicas, calan en la reflexión perpleja sobre lo fausto y lo infausto a partir de un azar que restituye al juego su cara desconcertante. “Esto no son cuentos”, había declarado en el *incipit* el yo narrador, subrayando la paradójica compatibilidad entre la veracidad de los terribles hechos narrados y la ficción que supone naturalmente la palabra “cuento”. Con la misma intención Max Aub tituló *No son cuentos*¹⁶ la colección de relatos sobre la Guerra Civil que publicó en 1944. En ambos casos, lo lúdico fluye con toda su problemática densidad entre la palabra y la cosa, así como entre la trepidación del juego y la dramaticidad de una ocultación durada años para salvar la vida.

Más irisada aún es la manera en que el juego del escondite se transparenta en *Los girasoles ciegos* a través de la narración de Lorenzo adulto en alternancia con la percepción que tuvo del ocultamiento de su padre cuando era un niño de siete años. Esta vivencia irrumpe de manera abrupta cuando, al final de la rememoración de juegos, pasatiempos y objetos que formaban el prestigio suyo y de sus compañeritos, afirma: “Pero, de todos los recuerdos, el que por encima prevalece es que yo tenía un padre escondido en un armario” (Méndez, 2004: 112): algo increíble y fabuloso, en la perspectiva infantil, pero imposible de compartir con nadie porque estaba prohibido, así como muchas otras cosas estaban prohibidas no solo en su familia, empeñada en resistir a lo exterior con el fin de la pervivencia, sino, más allá de las paredes domésticas, en la sociedad entera de la posguerra, a la que define como “un mundo que no necesitaba explicaciones” (Méndez, 2004: 144), un mundo autoritario y pervertido, incluso desde el punto de vista lingüístico:

Como todo el lenguaje era hiperbólico, Cruzada quería decir guerra, rojos significaba demonios, nacional quería decir vencedor, era natural que voluntario quisiera decir obligatorio [...]. (Méndez, 2004: 145)

¹⁶ He consultado la segunda edición: Aub (2004).

Un mundo cuajado de inversiones en el que era inimaginable formular preguntas, por ejemplo, sobre los cambios inexplicables de algunas usanzas:

Por la misma razón por la que nunca pregunté por qué mi padre vivía en un armario, dado que esas cosas ocurrían en la otra parte del espejo, nunca pregunté por qué mi madre dejó de acompañarme hasta el colegio. (Méndez, 2004: 148)

El espejo es justamente el símbolo de la inversión entre lo exterior y lo interior que tanta perplejidad causaba en el niño, obligado, fuera, a mentir a propósito de su padre, y a no entender, dentro, por qué motivo había que acatar una disciplina impuesta por el exterior cuya lógica no estaba compartida. Al igual que el espejo para el niño, los girasoles ciegos son, para el hermano Salvador, el símbolo de la incapacidad de comprender y de comprenderse a sí mismo después que la guerra ha trastornado su mundo, su escala de valores y su misma naturaleza. Todo hace de él un sujeto traumatizado por la guerra: la conclamada “Victoria” se ha vuelto para él en el fracaso de los ideales de pureza que le habían inspirado antes de la guerra, cuando creía sinceramente en su vocación religiosa; ahora, la participación encarnizada en la matanza le ha transformado en un monstruo trágicamente desnortado y depravado, como confiesa en la carta que, desesperado, le dirige a un superior al que invoca como a un padre para que le ayude a salir de su laberinto interior (como se ve, tampoco aquí faltan las alusiones calderonianas). Su monstruosidad le acerca al coco de un sinnúmero de cuentos, al lobo de *Caperucita roja*, al lobo feroz de *Los tres cerditos*, y sobre todo a la bestia de *La bella y la bestia*, fábula de inmensa circulación que tuvo en la inmediata postguerra la recreación en clave sádica de Jean Cocteau en la película *La belle et la bête* (1945). Su incompreensión del tiempo en que le toca vivir como un vencido pese a pertenecer al bando de los vencedores, se refleja en su extrañeza frente a las normas no escritas que sus alumnos comparten con naturalidad en los juegos. Mientras el hermano Salvador acaricia viciosamente a Lorenzo tratando de sacarle noticias de su mamá,

al menos un centenar de párvulos correteaban por el patio formando un enjambre ruidoso y caótico que solamente ellos comprendían. Como el espacio no era suficiente para todos, los grupos se entremezclaban pero los juegos no, porque todos sabían con quién y contra quién jugaban. (Méndez, 2004: 135)

En otro momento, observando cómo Lorenzo juega sin beligerancia y disimula cantar en coro el himno fascista, el hermano Salvador nota con asombro su resistencia a la militarización a que el régimen franquista tenía sometida la juventud. El comportamiento insólito que el diácono nota en este niño inexplicablemente maduro es la ocasión para subrayar de paso la diferencia entre la soberana libertad del juego y su degeneración totalitaria (cfr. Eco, 1973: XVII, XXIV; Huizinga, 1973: *passim*):

En sus juegos sin discordia, en su obediencia sin sumisión, en su interés por aprender y su orgullo por saber, en su silencio [...] noté algunas otras diferencias: recuerdo que, cuando todos los alumnos en fila, antes de salir del colegio, formaban marcialmente y entonaban el *Cara al sol*

al atardecer como despedida de una jornada de jubiloso aprendizaje, Lorenzo no compartía el espíritu de Flecha¹⁷ que sus compañeros demostraban. Mantenía, sí, la compostura, pero un día me acerqué a él sigilosamente por detrás y advertí con sorpresa que mantenía el brazo en alto, movía los labios, pero no cantaba. (Méndez, 2004: 112-113)

Obsesivamente atraído por Elena, la madre de Lorenzo, el hermano busca cualquier pretexto para acercarse a ella y un día finalmente logra penetrar en la casa donde su intentada violencia le obliga a Ricardo a salir a la luz del día en defensa de su mujer: “Mi padre había salido del armario” (Méndez, 2004: 152) –declara Lorenzo adulto con la misma estupefacción de cuando era niño, evocando de esto, así como del suicidio paterno que sigue inmediatamente, el efecto de la aparición y desaparición de un fantasma.

Es el punto de vista infantil revivido por el adulto, lo que connota también el recuerdo de otros juegos implícitamente definidores de la atmósfera conflictiva de la posguerra:

¡Una manzana que ni siquiera tenía cuatro lados, como todas las demás, y, aún así, era mi cosmos! Más allá, había otras galaxias: la calle de Torrijos y Goya por un lado y, por el otro, el sombrío mundo de la fuente del Berro y la Plaza de Manuel Becerra donde habitaban niños más pobres que nosotros a los que nos vinculaba un odio recíproco e injustificado, explicable solo porque, a la sazón, era todo banderizo: las aceras, la pelota, la peonza, la goma de borrar y los amigos. (Méndez, 2004: 112)

Jugábamos a los juegos de los niños sin juguetes: a la taba, al rescate, a pídola, al zurriago y a otros juegos en que nosotros éramos las víctimas y los verdugos, juegos donde el castigo era siempre doloroso y el premio causar daño. Era una forma más de vivir los tiempos que corrían. (Méndez, 2004: 122)

El parchís, juego de mesa guiado por un azar que se confía al lance de un dado, es evocado a propósito de dos episodios marcados por el espanto. El primero ocurrió mientras Lorenzo estaba jugando con sus padres que le habían dado una ventaja encubierta por ser él el tercer y último jugador: el juego quedó interrumpido brutalmente por la irrupción de unos falangistas alertados tal vez por el hermano Salvador. Antes de abrir, el padre volvió apresuradamente a su armario, la madre “recogió sus fichas del tablero, solo las suyas” y acostó al niño. Pero ya habían entrado en la casa los temidos visitantes cuando el niño se dio cuenta de que los papeles de su padre quedaban todavía esparcidos sobre la mesa. El esfuerzo descomunal que el muchacho hace para vencer el miedo y salvar la situación (la “proeza”) es un gesto titánico mediante el cual consigue oponer su voluntad y destreza a dos elementos contrarios e amenazantes: el azar del juego que acaba de ser interrumpido y la violencia de los invasores:

¹⁷ En mayo de 1937 el Secretariado Político de FET y de las JONS fundió las antiguas organizaciones de “balillas” (nombre copiado del fascismo italiano), luego “flechas” de Falange Española, con los “pelayos” carlistas. Este sistema quedó vigente hasta 1943 (Cámara Villar, 1984: 178 y 206n; Tomás, 2000: 147-153).

Ahora lo cuento como si estuviera hablando de las travesuras de un niño ajeno a mí y me resulta imposible, porque el miedo es inefable, describir el tremendo esfuerzo que supuso para aquel niño que tengo en la memoria abrir la puerta del dormitorio procurando no hacer ruido, ir a oscuras hasta la mesa de trabajo donde estaban las cuartillas que mi padre utilizaba para traducir, agruparlas en silencio mientras oía unas voces desabridas que insultaban a mi madre al otro lado del pasillo y, por último, regresar al dormitorio y arrojar los papeles dentro del armario donde se escondía mi padre y su silencio. Lo único que lamenté después de aquello es no poder contar a mis amigos la proeza. (Méndez, 2004: 125)

El mismo parchís es lo que crea, más adelante, la atmósfera azarosa que, en un ambiente sometido al enigma y al miedo, permite explicar lo insólito a base de fantasmas. Esto les pasa a los chiquillos que, mientras están jugando, se espantan al vislumbrar detrás de unos visillos la silueta del padre de Lorenzo corriendo hacia el cuarto de baño:

Para salir del paso, mi madre resolvió la situación hablando de un fantasma que de vez en cuando venía a visitarnos. Naturalmente la explicación heló la sangre de todos los presentes, pero estábamos tan hechos al miedo, tan acostumbrados a las imágenes del Infierno, conocíamos tan bien lo aciago y sus horribles moradores, que todos dieron por buena la explicación. Seguimos jugando al parchís y al cabo del rato se oyó el ruido de la cisterna del retrete que, al rellenarse, producía un traqueteo que terminaba en un silbido parecido al ulular del viento. El estupor y el miedo les paralizó, pero mi madre se limitó a comentar con naturalidad: “Siempre hace lo mismo este fantasma. Tira de la cadena y se marcha.” Una sensación de alivio se derramó sobre mis amigos y continuamos jugando. (Méndez, 2004: 133-134)

Al tratar de ordenar las vivencias que le marcaron en la inmediata postguerra, la memoria de Lorenzo adulto se arrima a los juegos que formaron su cotidianeidad: entre libros (*Alicia en el país de las maravillas* es una lectura clave, veladora del símbolo del espejo) y juegos de mesa, en el interior de su casa, y juegos de movimiento, en el barrio, el juego del escondite domina, teñido además por matices mágicos reforzados por sugerencias fantasmales (pienso en el *leitmotiv* persecutorio de “los leprosos”) que remiten al componente de afán que lo connota tanto cuando se tiene el papel de buscar (uno contra todos) como cuando se tiene el de esconderse: el corazón latiendo en las sienas, el respiro difícil, el sudor, el desaliento cuando todos los demás llegan a tocar la casa antes que “el que la liga” y sobre todo la trepidación del que se esconde y tiembla temiendo ser encontrado antes de poder llegar a tocar “la casa”. Es frente a esa experiencia del juego como Lorenzo trata de medir la situación en que se encontraron el que trató de esconderse durante años (su padre) y el que buscaba a tientas y a ciegas (el hermano Salvador). La ceguera del monstruo complica la alusión lúdica, que se inclina en este trance hacia otro juego: el de la gallina ciega¹⁸.

¹⁸ Aludido por Max Aub en su último libro, *La gallina ciega. Diario español* (1969), donde además comenta con ironía la posibilidad que un análogo caso de ocultación pueda dar lugar a un cuento: “¿Con qué finalidad me cuenta N. la historia del hermano de su cuñado? ¿Únicamente para que lo sepa y la aproveche para escribir un cuento?” (cito de Ayala, 2010: 276).

En un escrito de 1928, “Niño escondido”, Walter Benjamin (2012: 56) ofrece una percepción pánica del escondite profundamente afín a la que Alberto Méndez modula en su relato. Este rasgo común permite asociar el componente pavoroso y mágico de este juego, su autoidentificación con el fantasma, el demonio y el brujo, con la idea de la máscara y el vértigo que Caillois (2017) refiere a la categoría de juegos denominada *Ilinx*. Si la infancia es un lugar donde “sentimos que hemos estado” (Benjamin, 2012: 29), las figuras de ella nos abren el camino para emprender la múltiple exploración del sentido de nuestra experiencia. En este caso, la experiencia del fracaso: nadie, en este juego espantoso que se entrelaza y funde con una realidad tremenda, consigue llegar a “tocar la casa” o a alcanzar a otro jugador. Todos –como subraya el título de éste y de los demás cuentos del ciclo centrados en la *derrota*– fracasan en su intento.

Muy distinto es el modo de narrar una ocultación para salvar la vida usado por Bernardo Atxaga en “El primer americano de Obaba” (2003): allí don Pedro, hombre bondadoso, gordo, hedonista y conocedor del mundo, se salva de sus perseguidores falangistas huyendo a Francia desde la zona vasca después de largos días de quedar tapado en casa de Juan, joven campesino listo, deseoso de ver el mundo y dispuesto a todo con tal de huir de España. Obligado en su agujero a comer solo manzanas y zanahorias, coopera, pese a sus protestas verbales, con el programa de adelgazamiento a que le somete Juan con sesiones diarias de gimnasia de las que sale irreconocible a los ojos de quienes le están buscando. Disfrazado de boyero (el disfraz aumenta la carga lúdica de la narración) consigue engañar a la patrulla que le da el alto a la hora de abandonar el pueblo, y puede marcharse por fin “con la sonrisa en los labios” (Martínez de Pisón, ed., 2009: 86).

No todo el sentido de este cuento se resuelve en el rico componente anecdótico (cuyo aliciente el narrador secunda brillantemente), porque, si don Pedro consigue salvarse la vida, esto no se debe solamente a la serie casual de situaciones cambiantes entre las que tiene que desenvolverse, sino a ese temperamento suyo que sale a luz como especialmente apto para sortear los peligros. Tanto él como Juan están dotados de las calidades que sirven para el juego y las utilizan dentro de la ocultación real en que se encuentran implicados y en que se comprometen con una determinación justamente lúdica: inteligencia, estrategia, programación, espíritu deportivo y también ¿por qué no? capacidad de abandonarse al azar. Lo que les permite salir airosos de un apuro por muy siniestro que sea, es justamente la capacidad de aprovechar el azar. En una palabra, y literalmente, saber jugar el juego tal y como se presenta.

Don Pedro, además, está dotado de esa distancia interior que le deriva del hecho de haber vivido en el extranjero y de tener una actitud equidistante entre el país donde ha medrado y el adonde ha vuelto y empeñado su fortuna económica; esto le permite no atribuir demasiado valor a las cosas materiales y también le permite desentenderse de los chismorreos de sus paisanos y del ambiente asfixiante del vecindario. La clave se encuentra en una duda que, a pesar de ser teñida de cierta inquietud en tiempo de paz, es destinada a influir positivamente en el trance de la persecución:

En una conversación íntima, Don Pedro confesó a Bernardino [un amigo] los motivos de su inquietud: “Cuando embarqué en América rumbo a Obaba, pensé que dejaba atrás el destierro y volvía a casa. Sin embargo, ahora no estoy seguro. A veces me digo si no estaría haciendo lo contrario. Quizá América sea mi verdadero país, y ahora viva en el destierro”. Para una persona que, como él, había vuelto a su pueblo natal un poco antes de cumplir los sesenta años, la duda tenía visos angustiosos. (Martínez de Pisón, ed., 2009: 58)

El juego del escondite, dentro del contexto mortífero en que se encuentra aludido, actúa en este cuento de manera anticlimática como la circunstancia feliz que revela en don Pedro y en su joven ayudante ese patrimonio vital que les valdrá para tocar literalmente “la casa” (alusiva al espacio reservado al juego) y luego también para alcanzar su porción de felicidad evadiendo de un mundo vulgar, tosco, cruel. Jugar, por tanto, resulta ser un valor positivo, incluso dentro de la guerra; y más aún dentro del juego autorial que ubica la acción en un territorio imaginario.

En los cuentos que acabo de señalar (“La vida por la opinión”, “Cuarta derrota: 1942 o Girasoles ciegos”, “El primer americano de Obaba”) el juego del escondite, aludido de forma sesgada en un contexto donde la ocultación no es un juego, actúa como una ocasión subliminal, pero privilegiada –ya sea factual y temática, insertada en la cadena evenemencial contada por el narrador externo, ya sea contada a partir del punto de vista de un narrador interno– que ayuda a definir la situación real de violencia colectiva de la que el individuo, desamparado, puede defenderse solo por la propia sustracción. Una violencia diferente, según la ubicación social, geográfica y política de los sujetos afectados, que el cuento como tal evita en lo posible de ‘explicar’: la reconducción por instantes, de una fenomenología tan variada a la alusión a algo tan esencial como el juego logra puntualizar el componente emotivo de la violencia mediante procedimientos elípticos.

Lo que acomuna estos cuentos centrados en la oposición entre uno que se esconde y otro (u otros, a veces una jauría) que le persigue, es el miedo: el miedo real del hombre que teme por su vida resuscita, sin necesidad de mencionarlo, el miedo que pasábamos cuando niños, al jugar al escondite. Junto con el miedo, entra otro componente –el de la destreza, o de la energía vital o de la sencilla diversión– que se opone al miedo y consigue a veces superarlo y vencerlo. Evidentemente, la significación está sometida al punto de vista, porque una cosa es la ocultación narrada a posteriori por el personaje que consiguió salir del escondite (“La vida por la opinión”) o por el narrador omnisciente (“El primer americano de Obaba”), y otra profundamente distinta se da cuando la narración está a cargo de más de un punto de vista (“Cuarta derrota: 1942 o Girasoles ciegos”) y vacila dramáticamente entre el presente y el pasado. En la primera y en la segunda narración, el trance queda resuelto por las distintas vías que toma en los hombres la elaboración de la experiencia. En la tercera, el terrible esfuerzo de comprensión en que todavía se encuentran atrapados sujetos tan sumamente desnortados como el monstruo y el adulto que fue niño en la inmediata posguerra, queda bloqueado todavía en la trampa de la pesadilla. El hermano Salvador sigue obcecado por la contradicción entre una educación que le había orientado hacia la mansedumbre y la experiencia atroz de la violencia. Lorenzo

sigue incapaz de elaborar la contrariedad que suscitó en él, cuando niño, la educación racionalista recibida en la familia y la arbitrariedad dominante en el exterior. Además, otra fue la persona que se metió en el escondite; y su presencia, evaporada en un súbito aparecer y desaparecer, no dejó respuestas al asumir la evanescencia de un fantasma.

La dificultad de comprender –uno de los grandes temas del existencialismo que concibe el hombre como un ser perdido y sin asideros en un mundo que no logra explicar– es dominante en *El vado* (1948)¹⁹, relato de un escritor, Ramón J. Sender, que fue influido con toda evidencia por este movimiento sobre todo a partir de su exilio que se inició en Francia. Aquí este tema, como digo, es central, plasmado junto con el de la locura en un ambiente rural donde otro ocultamiento fatal alterna con la resonancia funesta de una canción de regazo. Justamente la cadena sintagmática escondite-canción-incomprensión-delirio, que aquí se encuentra tan densamente trabada, es lo que me induce a finalizar la serie de textos elegidos con *El vado* a manera de compendio, aunque esto suponga una notable transgresión del orden cronológico. La protagonista del relato senderiano, Lucía, no llega a entender cómo, ni por qué, ella llegó a delatar a la guardia civil el lugar donde se había refugiado el hombre del que estaba obsesivamente enamorada (un joven republicano perseguido por los “del gobierno”). Está espantada por esta incomprensión casi más que por el remordimiento, ya que de alguna manera “sabe” que

en ese lugar donde él está ahora, se entienden todos los misterios. Estaba segura de que él la perdonaba, pero quien no se podía perdonar era ella (Sender, 2001: 54).

Nadie sería capaz de entender este misterio, salvo –dice– tal vez su abuelo:

–Puede que el abuelo lo barruntara cuando me miraba sin decir nada.

Lucía se acogía a aquella imagen del abuelo para aligerar la presencia de la imagen del hombre querido. Veía a su abuelo, como siempre, al lado del fuego. Llevaba un gorro de piel de cabra y cuando ella era niña solía sentarla en sus rodillas e imitar el trote de un caballo, mientras cantaba:

El alcalde de Manila
Lamperolina, lamperolana,
Tenía una hija moscarda
Ju, ju.

Aquella *hija moscarda* había intrigado a Lucía desde los años de su infancia. No sabía lo que quería decir la expresión pero le sugería una mujer con patas de moscardón, con un pico elástico que se contraía o se alargaba para chupar la miel. Cuando preguntaba al abuelo lo que era una hija moscarda él se enfadaba:

–Si me cortas la canción la remato y se acabó.

Ella se decía:

¹⁹ Se publicó en 1948 en Tolouse en la colección ‘La novela española’, lo cual pone en tela de juicio la calificación de este texto como novela corta, aunque yo me inclino a considerarlo como cuento a partir de su fuerte concentración en un solo tema, al igual que *La metamorfosis* de Kafka. Mis referencias proceden de Sender (2001).

–Tampoco él lo sabe. (Sender, 2001: 54-55)

En su dramática vacilación, Lucía se arrima a la canción como a una profecía y saca del *nonsense* una suerte de adivinanza. De allí que se vea a sí misma anclada en un destino determinado por la canción, concebido a través de una misteriosa cadena sinestética que va desde *lamperolina*, *lamperolana* (Sender, 2001: 54) a *lamperolino-lana* (Sender, 2001: 61), a *lámpara* (Sender, 2001: 61, 71) y a *lechuzca* (Sender, 2001: 61, 63) hasta *Lucía*, su mismo nombre, evocador de la santa protectora de unos *ojos* sobre los que celebrará un rústico vudú (Sender, 2001: 69) dirigido contra su hermana.

La ‘acción’ del cuento se sitúa en un tiempo sucesivo tanto a la ocultación del hombre amado como a su hallazgo y sucesiva muerte, que no se sabe si remontan a la guerra o a la inmediata posguerra. El texto no declara tampoco si la locura de Lucía es anterior o posterior a estos trágicos acaecimientos. Seguro que pertenece al presente de la narración. Las numerosas elipsis y la reiterada introspección plasmada en una narración en tercera persona que deriva a menudo en el discurso directo y en el indirecto libre, dejan aflorar muchas dudas sobre lo que puede haber pasado porque, si Lucía está absolutamente convencida de haber sido ella la delatora del escondite, varios otros síntomas dejan entrever lo contrario (cfr. Pini, 2012): por ejemplo, que el paradero del joven campesino haya sido revelado durante una sesión de tortura por su esposa, que es a la vez hermana de Lucía. Así, lo que se descubre progresivamente es un drama causado no solo por una violencia que viene de fuera sino por un impulso de matar (o la convicción de haber causado la muerte) que deriva de los celos. Y esto por la imagen detestable que Lucía tiene de sí misma a partir de la copla que el abuelo luciferino le cantaba cuando niña. En su mente torturada cristaliza una segunda red metonímica de instantáneas que une por intervalos la imagen fea de un insecto sugerida por la palabra *moscarda* de la canción con la imagen de una mujer deforme, dotada de patas y pico, asociada luego con un *moscardón* (Sender, 2001: 57, 60), y finalmente con la idea del ‘soplo’ de que la acusan unos mozos al identificarla ya con unos *avispones* (Sender, 2001: 56) ya con una *avispa* (Sender, 2001: 66). Así es cómo esta constelación de asociaciones angustiosas llega a clavar en su cabeza la convicción de ser una espía, crimen en que ella se siente prefigurada con horror sin la posibilidad de confesarlo: “Moscarda, tú hablarás... y no lo dirás, nunca, nunca, nunca...” (Sender, 2001: 79; variantes en Sender, 2001: 59, 66.)

Y la canción, rememorada con una angustia multiplicada por el delirio, no tiene nada de la alegre ternura que suelen evocar las canciones de regazo²⁰; antes bien, cobra un sentido nefasto al resonar en la conciencia de Lucía como una temible premonición que la persigue desde la infancia.

²⁰ Análoga ambivalencia entre una función consciente y una inconsciente, de desahogo por parte del adulto, evidencian en las canciones de cuna Roberto Leydi y Sara Mantovani (1970: 194-196). Federico García Lorca la había señalado en la célebre conferencia sobre las nanas leída el 13 de diciembre de 1928 en la Residencia de Estudiantes, que Sender a lo mejor conocía (*Las nanas infantiles*, en Biblioteca Virtual Universal, <http://www.biblioteca.org.ar/libros/157654.pdf> [consulta 22/04/2018]).

Por más que sea una evidencia que guerra y juego no son la misma cosa, a nivel subliminal estas dos actividades creadas por el hombre remiten mutuamente la una a la otra por su similitud: sus procedimientos son parecidos, parecida es la destreza, la afectividad (*ludus* y *paidia*, en Caillois) que se invierte en ellos. Esto hace que cualquier hombre implicado en la guerra perciba reiteradamente la impresión de una continuidad, por más que puntualmente desengañada al renovarse la experiencia de que, debajo del parecido, hay diferencias tan enormes como son las catástrofes que la guerra produce y que el juego, en cambio, elude por definición. Es verdad que también el juego puede ser duro o insidioso, pero sale de la libre determinación de los jugadores, se desarrolla en un espacio determinado y apartado, y sus reglas no se pueden contravenir. Hasta los juegos alegóricos entre el hombre y las fuerzas del más allá, como la muerte o el diablo, guardan un resto de honradez. En cambio, la experiencia reiterada del desbordamiento, invasión de todos los espacios y prevaricación de las voluntades, confirma a cada momento que esta cosa “otra” que representa la sistemática violación de “las reglas del juego”, es justamente la guerra; y, más aún, la guerra moderna, donde límites y reglas quedan puntualmente vulnerados al buscar no la superioridad sino la anulación del adversario.

La guerra moderna, con su afán de destrucción total, al revelarse como la traición del gran juego posible –la utopía de la paz, que Rafael y Lorenzetti representaron en *La ciudad ideal* y *El buen gobierno*– alimenta cada vez más las formas de la frustración, incompreensión, y nostalgia de un mundo perdido, sin que importe si este mundo era tan solo imaginado. Al enseñar la brutalidad de su transgresión constitutiva, al provocar de continuo miseria y muerte, al destrozarse todos los vínculos, la guerra suscita conmociones que la escritura y el arte tratan de exorcizar. Tales son las pesadillas que se incrustan en figuras simbólicas poderosas como *La tierra baldía* de Eliot, o el *Guernica* de Picasso, los remordimientos que llegan a cobrar formas fantasmáticas, la sensación de lo absurdo que destella desde los pliegues de lo tragicómico, la nostalgia que ha fraguado sobre todo en la novela mitos como el del paraíso perdido, y símbolos en los que el hombre ha tratado de encontrar refugio, o resguardo, o curación contra el dolor y la decepción. Entre ellos prima el símbolo de la infancia con toda su constelación lúdica.

El hombre afligido se aferra a las cosas (muñecos, juguetes, libros leídos en la niñez) suscitadoras de imágenes que danzan alrededor de ellas (juegos, lecturas, músicas) y acaba encontrando no solo y no tanto el consuelo que deriva de la recomposición añorante de su pequeño museo infantil, sino la mecha que ceba en el presente una reconfiguración del pasado dirigida hacia el futuro. Benjamin, en “Antiguos juguetes”, escrito en 1928, ve en el nudo entre juego y guerra un posible valor constructivo y socialmente fecundo, tanto para menores como –y más– para mayores:

Por cierto el juego queda siempre como una liberación. Rodeados por un mundo de gigantes, los niños se crean en el juego un pequeño mundo a su medida, mientras que el adulto, acorralado como está por una realidad amenazante, se sustrae mediante su propia imagen empequeñecida. La voluntad de aligerar una vida insostenible ha contribuido no poco, después de la guerra, al

aumento del interés por los juegos y los libros de la infancia. (Benjamin, 2012: 168, traducción mía)

Y, justamente en la narrativa breve, hay algo especial y fecundo que predilige la pincelada errática al color distendido, que rechaza la añoranza como estado de ánimo definitivo y exclusivo, y hace vislumbrar algo dinámico y prometedor que se parece al futuro.

En la mayoría de los textos que hemos considerado, la alusión al juego, fugaz o subliminal, relampaguea por instantes sobre el horror de la Guerra Civil; y despierta la necesidad imperiosa de reivindicar el mundo sociable del juego, simbólico de la civilización y la cultura. La bola de mil colorines que surge idealmente, en el cuento de Barea, sobre un paisaje de ruinas junto con el deseo de proteger a un minusválido de quien el protagonista solía rehuir en la niñez, es paradigmática y consonante con el valor que las figuras de la infancia tienen en la escritura de Benjamin (cfr. Cappa y Negri, 2012).

En cambio, algo distinto y tenebroso pasa con la canción infantil, cuyas “sílabas sonoras y vacías” parecen repetir antiguas liturgias caídas en desuso (Caillois 2017: 78-79): por más que entonada con la finalidad de la diversión, alienta en su lenguaje críptico impulsos a menudo espeluznantes²¹. Mientras el juego, por más difícil o dramático que pueda revelarse, se asoma a la mente del hombre como un potencial de libertad, la canción se presenta como portadora de un patrimonio inalterable, heredado, que se presta a una repetición más bien pasiva y obligada. Su forma elíptica, pese a que no tiene la oscura solemnidad del oráculo, suena como la expresión de una fatalidad que parece secundar, más que contrastar, la violencia. Las canciones de corro, o de rueda, o de regazo, o de columpio, la retahíla, el *nonsense*, o la cantilena, que llevan en sí la estratificación de experiencias humanas ancestrales a veces terribles, por más que evocadas con el favor de una melodía jocosa y la confianza de renovar vivencias de pasada alegría, pueden desempeñar una función asombrosamente aflictiva. Y la mente que acude a la canción como al sedimento de una antigua sabiduría no es capaz de sacar de ella sino trágicos presagios.

²¹ García Lorca (1928), con su agudísima sensibilidad, capta en numerosas nanas rasgos inquietantes que se dan en muchas canciones infantiles: “El texto provoca emociones en el niño y estados de duda, terror, contra los cuales tiene que luchar la mano borrosa de la melodía que peina y amansa los caballitos encabritados que se agitan en los ojos de la criatura”.

BIBLIOGRAFÍA

- ATXAGA, Bernardo (2009): “El primer americano de Obaba” [2003], en Martínez de Pisón, Ignacio (ed.): *Partes de guerra*, Barcelona: RBA Libros, pp 54-86.
- AUB, Max (2004): *No son cuentos* [1944], Madrid: Huerga y Fierro Editores.
- AYALA, Francisco (2010): *La cabeza del cordero* [1949], edición de R. Hiriart, Madrid: Aguilar.
- BAREA, Arturo (1980): *Valor y Miedo* [1938], Madrid: José Esteban, Editor.
- BENJAMIN, Walter (2012): *Figure dell'infanzia. Educazione, figure, immaginario*, a cura di F. Cappa e M. Negri, Milano: Raffaello Cortina Editore.
- CAILLOIS, Roger (2017): *I giochi e gli uomini* [1958], prefazione di P. A. Rovatti, Milano: Bompiani.
- CÁMARA VILLAR, Gregorio (1984): *Nacional-Catolicismo y Escuela. La socialización política del Franquismo (1936-1951)*, Jaén: Editorial Hesperia.
- CAPPA, Francesco; NEGRI, Martino (2012): “Introduzione” a Benjamin, Walter: *Figure dell'infanzia*, Milano: Raffaello Cortina Editore, pp. 9-47.
- CHAVES NOGALES, Manuel (2013): *A sangre y fuego. Héroes, bestias y mártires de España* [1937], introducción de M^a. I. Cintas, Barcelona: Libros del Asteroide.
- DEVOTO, Daniel (1974): “Ayala y su cabeza”, en ID., *Textos y contextos*, Madrid: Gredos, pp. 505-527.
- ECO, Umberto (1973): “Saggio introduttivo” a Huizinga, Johan: *Homo ludens*, Torino: Einaudi, pp. VII-XXXII.
- FRASER, Ronald (1972): *In Hiding: the Life of Manuel Cortés*, Nueva York: Pantheon Books, 1972.
- GARCÍA LORCA, Federico (1928): *Las nanas infantiles* (conferencia leída en la Residencia de Estudiantes el 13 de diciembre de 1928), Biblioteca Virtual Universal, <http://www.biblioteca.org.ar/libros/157654.pdf> (consulta: 22/04/2018).
- GODOY, Eduardo (1979): *La infancia en la narrativa española de postguerra, 1939-1978*, Madrid: Editorial Playor.
- HUIZINGA, Johan (1973): *Homo ludens* [1939], traducción de C. von Schendel, saggio introduttivo di U. Eco, Torino: Einaudi.
- LABORDETA, José Antonio (2007): *En el remolino* [1974], presentación de J.-C. Mainer, Barcelona: Editorial Anagrama.
- LEYDI, Roberto; MANTOVANI, Sara (1970): *Dizionario della musica popolare europea*, Milano: Bompiani.
- MAINER, José-Carlos (1989): “Noticia de una novela desconocida de Ramón J. Sender. *El vado*”, en ID., *Letras aragonesas (siglos XIX y XX)*, Zaragoza: Oroel, pp. 193-208.
- MAINER, José-Carlos (1994): *El territorio de la infancia y las fuentes de la autobiografía senderiana*, Separata del III Curso sobre lengua y literatura en Aragón (Siglos XVIII-XX), Zaragoza: Institución Fernando el Católico.
- MARTÍNEZ DE PISÓN, Ignacio (ed.) (2009): *Partes de guerra*, Barcelona: RBA Libros.
- MÉNDEZ, Alberto (2004): *Los girasoles ciegos*, Barcelona: Anagrama.
- PAGGI, Leonardo (ed.) (1996): *Storia e memoria di un massacro ordinario*, Roma: Manifestolibri.
- PINI, Donatella (2003): “Ricordo e oblio in Francisco Ayala”, introducción a Francisco Ayala, *La testa dell'agnello*, Firenze: Alinea.
- PINI, Donatella (2012): “Desconfiar del personaje, escuchar el texto. Leyendo *El vado* de Sender”, *Ubi sunt?*, XV, 27, pp. 70-74.

- RESSOT, Jean-Pierre (2016): “Dominar el laberinto, salir de él: *Crónica del alba* de Ramón J. Sender”, *Laberintos*, 18, pp. 99-109.
- ROSSI, Maura (2010-2011): *El mosaico memorial de Albrto Méndez: propuestas de análisis* [Tesi della Laurea Magistrale in Lingue e Letterature Europee e Americane, Facoltà di Lettere e Filosofia, Dipartimento di Romanistica, Università di Padova].
- SENDER, Ramón J. (2001): *El vado* [1948], prólogo de J. D. Dueñas, Zaragoza: Diputación de Zaragoza.
- THOMÁS, Joan María (2000): *La Falange de Franco. Fascismo y fascistización en el régimen franquista (1937-1945)*, Barcelona: Seix Barral.
- TORBADO, Jesús; LEGUINECHE, Manuel (1977): *Los Topos*, Barcelona: Argos.
- VALLS, Fernando (2016): *Sombras del tiempo. Estudios sobre el cuento español contemporáneo (1944-2015)*, Madrid-Frankfurt am Main: Iberoamericana-Vervuert.