



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE
MÉXICO

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS
COLEGIO DE LETRAS HISPÁNICAS

*EL JUEGO DE LOS POLOS. LA NARRATIVA LÚDICA DE
FRANCISCO HINOJOSA.*

T E S I S
QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN LENGUA Y
LITERATURAS HISPÁNICAS
P R E S E N T A
OMAR HAHNEMANN SÁNCHEZ HERTZ

ASESOR: DR. JUAN CORONADO LÓPEZ

MÉXICO, AGOSTO 2006





Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

AGRADECIMIENTOS

A DIOS por darme la vida, por permitirme nacer en este país, por tener una familia y por la oportunidad de conocer a tantas personas tan maravillosas con las que he convivido; por permitirme estudiar esta carrera, por estar conmigo en las buenas y en las malas, qué cosas no he de agradecerte Dios mío. Eternamente gracias.

A MIS PADRES por la educación y el apoyo que me han dado. A ti papá gracias por enseñarme que puedo morir de todo menos de hambre, y gracias por salvarme ese día, no estaría aquí de no ser por ti, gracias. Y a ti mamá gracias por enseñarme que en la vida son necesarias tres cosas: tener un arte, un oficio y una profesión, y en especial porque me mostraste a Dios.

A MIS HERMANOS Y HERMANA por todas las lecciones que me han dado y por su apoyo. Gracias Alejandro por enseñarme a tocar guitarra y ayudarme a estudiar mate VI, todavía estaría en el CCH si no lo hubieras hecho; a Eduardo por la misma razón y por aquel lote de libros que me compraste cuando nadie sabía porque estaba en esta carrera, también a tu esposa Vicky; gracias Karina por hacerme las pruebas psicométricas, fueron de gran utilidad, y enseñarme a bailar; y a ti Erwin gracias por ser en muchas ocasiones compañero de juegos, confidente y por enseñarme a apreciar la música.

A MIS SOBRINAS Ingrid y Valeria, porque me han enseñado y recordado tantas cosas, entre ellas no dejar de asombrarme de descubrir este mundo tan maravilloso y no dejar de sonreír.

A MIS TÍOS Y TÍAS, PRIMOS Y PRIMAS, en especial a mi tíos Felipe, Rosa, Mayolo y Carmela, a mis primos Pacho, Regina, Josué, Iván, Lupe, Betzabé, Raúl, Karla, Marilú, Karen, Lety, Laura, Aixchel, Sanniete, Carlos, Erick (†). Gracias por hacer que la familia sea agradable y por sus consejos.

A MIS AMIGOS, con admiración, respeto, por todo lo que me han enseñado, como se los dije alguna vez la vida vale por ustedes, gracias:

EDITH, amiga, confidente, hermana, gracias por todas las aventuras que hemos vivido, no sé qué haría sin ti, agradezco tu apoyo y consejos, y gracias por compartir tu familia conmigo. Gracias Luís, Sofía, Omar, Montse y Edith por ser como mis hermanos y padres, están en mi corazón.

JULIETA, por ser amiga, maestra, hermana mayor, por enseñarme a luchar todos y cada uno de los días, por enseñarme el amor a Dios en las personas, por compartir tu familia conmigo. Gracias Jorge, Raquel y July por ser como mi familia.

NIDIA, por ser mi hermana, gracias por tu cariño, consejos y apoyo.

ALAN, por los momentos tan agradables que me brindaste junto a tu familia, por ser confidente y por tus consejos.

ALMA, porque a pesar de nuestras diferencias la pasamos bien, por tu tiempo y consejos.

AL PADRE FERNANDO SÁNCHEZ DURÁN, por su sabiduría, amistad, consejos, por enseñarme lo pequeño que soy y lo grande que puedo ser.

A MÓNICA ALEX Y A DALIA, por ser amigas en el tiempo y la distancia.

A ELVIRA, por tu apoyo en el trabajo, tus consejos y observaciones, gracias por tu amistad.

A MIS AMIGÜIS, Edith, Eliana, Rubén, Elia, Nadinne, Isidro, Montserrat, Joe, Alfredo, Antonio, Joel, Carolina, Alfonso y los que faltaron por ser compañeros en las buenas y en las malas.

A LA UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO. A TODOS MIS MAESTROS Y MAESTRAS, gracias por su tiempo, consejos, sabiduría, esfuerzo, no estaría aquí de no ser por ustedes.

A MIS SINODALES, Dra. Paciencia Ontañón Sánchez, Mtra. Carmen Elena Armijo Canto, Dra. Beatriz Arias Álvarez y Dra. Adriana Ávila Figueroa, gracias por su tiempo y sus observaciones que mejoraron esta tesis.

A MI ASESOR, el Dr. Juan Coronado López, por su dedicación, entrega, consejos, aportaciones para que esta tesis se realizara.

A LOS CHAVOS DE JORNADAS, A LOS DE ESCUELA DE PASTORAL, gracias por sus enseñanzas, oraciones y apoyo. MAURICIO, por demostrarme que se puede tener un corazón de oro en medio de la adversidad.

A MIS EXALUMNAS Y EXALUMNOS, en especial a Mariana, Itzel, Rox, Andrea, Zaida, Carmen, Conchita, Guadaluza, Cecilia, Alicia, Jessica, Bety, Gerardo, Rulo, Infante, Utrera, Beto, Petite, Roberto, Laura, Moogly, Lou, Maggy, Nadin, Vania, Estefany, Xenia, Lulú, Magaly, Sasha, Claudia, Erika, Nadia, Martha, Yanin, Yadira, Álvaro, Araceli, Chucho, Yennifer, Lalo, Perla, Rodrigo, Arturo, Viridiana, Viviana, Diana, Alma, Yolixtli, Denisse, Vicky, Sara, Vidal, Olaf, Carlos por todas las lecciones aprendidas.

A LOS AMIGOS DE LA FAMILIA, Araceli, Lis, Cacho, Lilia, Evelin, Lupita, El Dr. Velázquez, el Dr. Lara Tello y familia, Dr. Páez y familia, por estar en las buenas y en las malas. También a Armando (†) y Guty (†) gracias por sus consejos.

A MI COMPAÑEROS Y EXCOMPAÑEROS DE TRABAJO en especial a Ramón, Meche, Edna, Elvira, Araceli, Magaly, el Abuelo, Adriana, Ada, por su apoyo, comprensión y consejos.

A MIS PADRINOS Y MADRINAS, por sus consejos, apoyo e interés hacia mí, gracias Ezequiel (†), Eva(†), Pilar, Melchor, Carmela y Mayolo.

Y A TI MARIANA, por tu apoyo en cada momento, comprensión y ayuda. Por levantarme cuando sentía que no terminaba esta tesis o que no servía mi esfuerzo. Por tu compañía en todos los lugares de investigación. Por tu paciencia y ayudarme a no caer en la desesperación cuando no podía definir algo. Por estar a mi lado y demostrarme día a día que todo es posible con amor. Por enseñarme cosas nuevas. Por darle sentido a mi silencio y llenar mi mundo de colores. Tú sabes que parte de esta tesis es para ti, sin ti no lo hubiera conseguido. Gracias, Te amo Mariana.

A MIS PINCHES CHAMACAS

Índice

| | Pág. |
|---|------|
| Introducción..... | 1 |
| Capítulo 1. Hacia una definición de narrativa lúdica | 6 |
| 1.1. Tipos de juego | 6 |
| 1.1.1. Características del juego natural | 7 |
| 1.1.2. Características del juego de reglas | 12 |
| 1.2. La problemática del juego | 14 |
| 1.3. Definición de narrativa lúdica | 15 |
| 1.3.1. El papel del lector | 17 |
| 1.3.2. Forma y contenido | 18 |
| 1.3.2.1. Lo cómico | 18 |
| 1.3.2.2. El humorismo | 21 |
| Capítulo 2. Panorama de la narrativa lúdica..... | 26 |
| 2.1. La vanguardia como auge de la narrativa lúdica | 26 |
| 2.1.1. Ramón Gómez de la Serna | 28 |
| 2.1.2. Enrique Jardiel Poncela | 29 |
| 2.2. La narrativa lúdica en México | 30 |
| 2.2.1. La vanguardia mexicana | 30 |
| 2.2.2. De “El Ateneo de la Juventud” | 31 |
| 2.2.3. El medio siglo mexicano | 32 |
| 2.2.4. La narrativa antes y después de la crisis del 68 | 33 |
| 2.2.4.1. Jorge Ibarguengoitia | 34 |
| 2.2.4.2. Sergio Golwarz | 34 |
| 2.2.5. Fin de siglo | 35 |
| 2.2.5.1. Óscar de la Borbolla | 36 |
| 2.2.5.2. Francisco Hinojosa | 36 |
| El juego de los adultos. El primer polo | 39 |
| Capítulo 3. El contenido: las historias | 40 |
| 3.1. Las historias y las problemáticas expuestas en ellas | 40 |
| 3.1.1. “Nunca en domingo” | 40 |
| 3.1.2. “A la sombra de los caudillos en flor” | 43 |
| 3.1.3. “El informe negro” | 44 |
| 3.1.4. “Quijote Hidalgo” | 45 |

| | Pág. |
|--|------|
| 3.1.5. “Lo que tú necesitas es leer a Kant” | 46 |
| 3.1.6. “La llave” | 48 |
| 3.1.7. “Dimas List, hombre lobo” | 49 |
| 3.1.8. “Julio mató al PC” | 50 |
| 3.1.9. “Marina Dosal, aguafresquera” | 51 |
| 3.1.10. A los Pinches chamacos | 53 |
| 3.1.11. “El miedo de besarla a usted” | 54 |
| 3.1.12. “Novelista de verano” | 55 |
| 3.1.13. “La verdadera historia de Nelson Ives” | 56 |
| 3.1.14. “El mágico: la cebolla, la muñeca” | 57 |
| 3.1.15. “La creación” | 59 |
| | |
| Capítulo 4. El contenido: el juego de ideas | 61 |
| | |
| 4.1. El juego de ideas o los mecanismos del humorismo | 61 |
| 4.1.1. Brevedad | 63 |
| 4.1.2. Repetición | 63 |
| 4.1.3. Doble sentido | 64 |
| 4.1.4. Sorpresa | 64 |
| 4.1.5. Absurdo | 65 |
| 4.1.6. Burla | 67 |
| 4.1.6.1. Ironía | 68 |
| 4.1.6.2. Paradoja | 69 |
| 4.1.6.3. Parodia | 70 |
| 4.1.6.4. Sátira | 71 |
| 4.1.6.5. Sarcasmo | 72 |
| 4.1.6.6. Tendencioso | 72 |
| 4.1.7. Humor negro | 73 |
| | |
| Capítulo 5. La forma: el juego con las palabras y las formas | 74 |
| | |
| 5.1. Juegos de palabras | 74 |
| 5.1.1. Quiasmo o retruécano | 74 |
| 5.1.2. Condensación | 75 |
| 5.1.3. Enumeración | 76 |
| 5.2. Juego con las formas | 77 |
| 5.2.1. Cuentos narrados en cien párrafos | 77 |
| 5.2.2. Uso de barras | 78 |
| 5.2.3. Uso de paréntesis | 79 |
| 5.2.4. Uso de mayúsculas y minúsculas | 80 |
| 5.2.5. Uso de cuadros | 81 |

| | Pág. |
|---|------|
| El juego de los niños. El polo de la inocencia | 83 |
| Capítulo 6. El juego de los niños: el polo de la inocencia | 84 |
| 6.1. Ser niño en un mundo de adultos | 84 |
| 6.2. La problemática de la narrativa infantil | 87 |
| 6.3. Las soluciones propuestas | 89 |
| 6.4. La propuesta de Hinojosa | 92 |
| 6.4.1. El contenido: las historias | 92 |
| 6.4.2. El contenido: el juego de ideas | 96 |
| 6.4.2.1. La comida como un recurso de la narración | 97 |
| 6.4.2.1.1. Uso de alimentos en la narrativa infantil | 97 |
| 6.4.2.1.2. Uso de alimentos en la narrativa destinada a los adultos.. | 99 |
| 6.4.3. La forma: el juego con las palabras y las formas | 100 |
| 6.4.3.1. Quiasmo o retruécano | 100 |
| 6.4.3.2. Condensación | 100 |
| Conclusión..... | 102 |
| Referencias bibliográficas | 106 |

EL juego de los polos. La narrativa lúdica de Francisco Hinojosa.

Por Omar Hahnemann Sánchez Hertz.

Introducción.

¿Por qué hablar del *juego de los polos*? Para contestar esto es necesario saber el origen y desarrollo que tuvo esta investigación. Después de leer los *Cuentos héticos* surgió en mí la necesidad de buscar más textos de Francisco Hinojosa; esperaba encontrar libros similares, llenos de humor negro e ironía; pero mi sorpresa fue que en la estantería de la biblioteca descubrí un libro de crónica y dos textos infantiles, surgieron en mí dos inquietudes: ¿por qué escribir a dos tipos de lectores? ¿Cómo puede un escritor, que tiende a lo negro y a lo irónico, escribir para niños? Esto me pareció raro porque la concepción que tenía en aquel entonces disponía que los textos infantiles debían ser materia sagrada, puesto que se involucran con personas que apenas están en crecimiento ¿cómo puede un escritor ser cruel en un extremo y suave en el otro? He de reconocer que me dejé llevar por una gran tradición que ha separado a los niños de los adultos. Conforme avanzaba mi investigación, noté que los niños y los adultos no eran distantes, que son pocas cosas las que los separan; pero estamos acostumbrados a diferenciar los unos de los otros porque así lo ha determinado la sociedad y no hemos intentado comprender las características que se dan en cada etapa. Se ha demostrado que los niños tienen mayor retención y son capaces de comprender las situaciones maduras, la única diferencia que existe entre los adultos y los niños es la falta de conocimiento, y experiencia, a lo que se le ha denominado inocencia.

La infancia y el periodo de madurez se han catalogado distantes por diversos factores como: la edad, el comportamiento, el desarrollo físico, etc., por esta razón, al principio, los concebí lejanos, uno del otro, y me atreví a nombrarlos polos opuestos. Aparte que algunas características sociales me ayudaban a reafirmar esta postura, tales como la educación, los programas infantiles, las películas y la literatura.

Este distanciamiento también se da porque vivimos en una sociedad donde los individuos tienden a ocultar o ignorar lo que piensan o sienten, por miedo a ser catalogados

como locos o soñadores; una sociedad que se encarga de buscar el provecho de todo, y aquello que no lo brinde, será una pérdida de tiempo; una sociedad llena de miedo que no se da las posibilidades de la existencia, y cualquier comportamiento que se demuestra ajeno a ella es catalogado con una etiqueta y desaprobado. Curiosamente en esta sociedad uno de estos temores es la infancia, etapa por la que todos pasan, pero que la mayoría quiere olvidar, por algún trauma o situación adversa. Tenemos también el caso contrario de aquellos que desean alargarla hasta el final. El punto es que la sociedad rehuye a esta etapa que, más que dar malos ratos, puede brindarle un desarrollo pleno al hombre.

Se ha trabajado por un mundo infantil que no quiere pervertir a los niños, que desea alejarlos de la realidad para que así no cometan los errores de los adultos, pero esa no es la solución, no se tiene que huir de los problemas sino enfrentarlos y comprenderlos. No se le ha dado valor a la infancia, por ello tenemos un mundo limitado para este periodo; eso origina el distanciamiento porque si un adulto desea ingresar a este mundo debe poseer ciertos comportamientos, olvidarse de su condición de adulto y *viceversa*, si un niño desea hacerlo al de los adultos se sentirá limitado, pues al vivir en un mundo de fantasía, no tiene las suficientes bases para desarrollarse en el mundo adulto.

Mi pregunta seguía: ¿por qué a pesar de no ser distintos, Hinojosa marca diferencias en ambos tipos de textos? Una respuesta inmediata fue la de pertenecer a un mercado editorial, de haber sido esto, los textos dedicados a los niños serían pobres de contenido y no abordarían la temática que manejan.

La clave para resolver esta pregunta me la sugirió la lectura de la *Antología de la narrativa mexicana del siglo XX*, en el apartado dirigido a Hinojosa se menciona que los personajes de sus cuentos, buscaban su “paraíso perdido por excelencia: La infancia” (Christopher Domínguez, 1991: 523).¹ Medité esta frase y descubrí, que en este periodo, una de las actividades frecuentes e importantes es: el juego. Los personajes de Hinojosa se entregan a esta actividad, tanto los dirigidos a los adultos como los que son para los niños. En el juego tenían su propio espacio para ser.

¹ Para facilidad del lector utilizaré el sistema de referencia *autor-año*, que consiste, como se sabe, en poner entre paréntesis el apellido del autor o compilador, seguido del año de publicación o de la primera edición, acompañado del número de página, el lector encontrará al final de la tesis las referencias bibliográficas. Para los textos de Hinojosa se utilizarán abreviaturas, no se consignarán por fechas.

Pensé en la posibilidad de una literatura de juego, pero hablar de literatura implica muchas cosas, desde su definición que nos lleva a un gran problema, que los estructuralistas rusos resolvieron con el término de *literareidad*, todo aquello que lleva una intención literaria y que el público determina como tal.

Cuando pensaba que el camino del juego no me iba a llevar a la respuesta, encontré un libro que reanimó mi hipótesis de lo lúdico como explicación de la escritura de los polos. El texto fue: *La palabra en juego (el nuevo cuento mexicano)* de Lauro Zavala (1993b); éste me dio dos claves: la primera, no hablar de literatura sino de narrativa lúdica; la segunda: la tendencia que tuvieron varios autores, entre ellos Hinojosa, al juego narrativo, a finales del siglo XX.

En el juego estaba la respuesta, pero ¿por qué tender al juego? Porque ésta es una de las actividades que regula el orden y desarrollo de las sociedades, comenzando desde la conciencia del individuo, como veremos en el primer capítulo. Hinojosa utiliza lo lúdico para acercarse a los niños y a los adultos, por ello decidí hablar del *juego de los polos*.

En mi tesis pretendo tres cosas: la primera, dar una definición y características de la narrativa lúdica, que tuvo su mayor auge en las vanguardias, que se ha desarrollado en el siglo XX con autores aislados y que en nuestro país ha sido una constante de las últimas décadas del siglo anterior; la segunda, analizar parte de la obra de Francisco Hinojosa que se encuentra dentro de esta tónica; y la tercera, defender la propuesta del juego y el humor como dos actividades que ayudarán en el desarrollo de la cultura.

Mi tesis está dividida en tres partes, la primera que abarca la introducción a la narrativa lúdica y el panorama de la misma (capítulos uno y dos). Una segunda parte que denomino: “El juego de los adultos. El primer polo” (capítulos tres al cinco), allí hablaremos de las historias de los cuentos que elegí para mi *corpus* y los mecanismos que utiliza la narrativa lúdica; lo elegí así porque estos relatos son los que más se aproximan al tono lúdico-humorístico. Y una tercera parte que nombré “El juego de los niños. El polo de la inocencia”, donde hablaré de la narrativa infantil y la problemática que presenta escribir a este tipo de público. En esta parte sólo analizaré los textos infantiles que tienden a la propuesta estética.

Ambos polos los trabajaré desde la forma y desde el contenido. División que se basa en aquella que hizo Freud en relación con el estudio del chiste. El psicólogo propone el

análisis desde la forma (juego de palabras) y desde el contenido (juego de ideas), esta distinción me pareció apropiada para el estudio de la narrativa lúdica, ya que no se limita sólo al contenido como veremos en el primer capítulo.

El lector podrá notar que en el polo de la inocencia no hago la división en capítulos como con el polo de los adultos, esto obedece a varias razones: los textos dedicados a los niños no se ocupan tanto del humorismo como lo hace con el juego de los adultos, invitan al juego de otra manera; y las historias se presentan con un léxico menos elaborado, a fin de ser más accesibles para el infante, por ello el lector podrá notar diferencias en el manejo de los mismos.

No hay ningún acto humano
que sea totalmente insignificante.
Portilla, 1966:18

Debemos buscar lo
perdurable en lo efímero.
Winnicott, 1971: 187

Capítulo 1

Hacia una definición de narrativa lúdica

Hablar de una narrativa lúdica implica tener claro el concepto de *juego*, mismo que ha sido difícil de definir por dos razones: la primera, es que al explicarlo no se ha hecho una distinción entre el juego natural y el de reglas, por ello no se ha dado una definición convincente de este fenómeno; la segunda, es que ha sido rechazado por ser catalogada como una actividad inútil. En la sociedad el adulto que juega es un infantil, un inadapado, un inmaduro, es por ello que se le da poca importancia. Para definir al juego es necesario conocer sus características y las diferencias que se presentan entre el juego natural y el de reglas.

1.1. Tipos de juego

En primer lugar recordemos que el juego *no es exclusivo del hombre*, los animales también lo hacen, porque preparan a su especie para los futuros ataques o para fortalecer sus extremidades y poder resolver algún posible problema; entre ellos también se da para buscar el dominio, Huzinga dice al respecto que el juego carece de todo tipo de “conexión racional” (Cf. 1954: 14), pero no sólo es una simple actividad instintiva. Esta característica del juego nos impediría hablar de una narrativa lúdica, porque la literatura es una actividad racional, y con esto queda descartada del campo del juego, pero no olvidemos un detalle, y éste es que los seres humanos no se conformaron sólo con jugar, idearon un juego que se dejara llevar por otros parámetros, que brindara el placer de la distracción aunado al de la competencia, surge entonces otro tipo de juego distinto al natural y éste es el de reglas.

Nuestra lengua como muchas otras, no posee palabras para distinguir los dos tipos de juego; el griego utiliza el sufijo *-inda* para designar al libre de reglas, y para los que se enmarcan en la competencia y en la lucha, tenemos *agón*. Otra lengua que marca esta distinción es la inglesa, pues, para designar al libre utiliza *play* y para el que tiene reglas *game* (Cf. Divignaud, 1980,12; y Huizinga, 1954, 47-48).

Para comprender el juego de reglas es necesario entender el natural. Huizinga nos indica que el juego no debe definirse tomando en cuenta ciertas características que lo dejan como una actividad inútil, tales como considerarlo una descarga de energía para satisfacer el instinto o simple ejercicio para tener el dominio de sí mismo, el juego no sólo es un impulso. Conozcamos sus características.

1.1.1. Características del juego natural

El juego *es una actividad libre*, no se obliga a jugar, las especies animales sólo cuando se sienten seguras son capaces de hacerlo, al igual que los niños, cuando saben que su ínter actor no les hará daño se dan la oportunidad de esta actividad.¹

Para Huizinga la libertad es otorgada por el gusto que se encuentra en él (Cf. 1954: 20). Este gusto llevará al deseo, y es por ello que no puede ser obligado. Quien no siente deseos de jugar simplemente no lo hará, y si lo hace será de mala gana, mismo que será marcado como el apático.

El juego *es selectivo*, no cualquiera podrá o querrá jugar; en el caso del juego natural sólo lo hará aquel que tenga ganas, mientras que el juego de reglas sólo el que conozca las normas del mismo; cuántas veces no hemos oído decir: “es que no sé cómo se juega” mas no por ello se rechaza la invitación. El juego tiene una especie de encanto, los grandes y los chicos juegan, ya sea sólo por pasar el tiempo o por competir, es difícil negarlo. Pero ¿a qué se debe esto? Al placer que nos brinda y porque nos lleva a otra realidad como veremos en la siguiente característica.

El juego tiene un carácter *transportador*. Nos encierra en una especie de esfera, nos lleva a un mundo paralelo en donde lo único que importa es su realidad. El hombre deja de ser lo que es para convertirse en otra persona, permitiendo así un escape de su trivialidad, y volverse un personaje nuevo en una realidad distinta, paralela. El juego brinda una salida a un mundo donde todo puede ocurrir, y donde nadie se burlará del ser humano. Huizinga lo expresa así: “en la esfera del juego las leyes y los usos de la vida ordinaria no tienen validez

¹ Bally señala que el juego en los animales sólo se presenta cuando estos están en un estado de relajación, “un animal sólo puede jugar en el distrito de un campo relajado” (1945: 50), es decir cuando se sienten seguros, el juego es una especie de placer, que en ocasiones les ayuda a conocer mejor su mundo. No sólo sirve para descargar fuerzas acumuladas o satisfacer instintos.

alguna” (1954: 26), el mundo cotidiano deja de existir, pierde importancia, el individuo pasa a otra realidad, pero ésta sólo es temporal, no puede durar eternamente pues dejaría de ser juego. Durante el juego todo se toma en serio, y hasta que termina su tiempo todo regresa a su lugar.

Pero ¿hacia dónde o hasta dónde nos lleva el juego? Para saberlo es necesario definir *realidad* y distinguirla de la *objetividad*, ya que muchas veces caemos en el error de explicar nuestro entorno a raíz de lo que percibimos. Nos olvidamos que existen cosas más allá de lo que vemos u oímos, existe un mundo interno en donde vivimos la realidad, no siempre estamos en el mismo plano objetivo que los demás, existen actividades que nos transportan a otro lado. Por ejemplo, cuando estamos en una conferencia, podemos atender el mensaje o estar pensando en lo que dejamos de hacer. Al pensar nuestra mente nos lleva a otro lado, aunque nuestro cuerpo está presente en el auditorio. Sucede lo mismo cuando leemos, estamos en un espacio físico, pero nuestra mente está en el mundo del autor.

Para definir *realidad* debemos abordarla desde tres planos, propuestos por Bravo (Cf. 1997: 20), porque si nos detenemos en uno, sólo tendremos una parte de ella ya que abarca los tres, y estos son: el *objetivo*, el *subjetivo* y el *intrasubjetivo*.

El plano *objetivo* se refiere a todo lo que nuestros sentidos perciben. Es el resultado de la experiencia. Por ejemplo, al ver una naranja tenemos la noción de su sabor porque lo hemos experimentado, y sabemos que es una naranja porque no presenta las características de una sandía. El quedarse en este plano sólo nos concederá una proporción de la realidad; pues sólo veríamos a los objetos y las personas en su exterior sin importarnos sus ideas, emociones o los recuerdos que nos traigan.

El segundo plano es el *subjetivo*, éste abarca el mundo de las ideas, es personal, y brinda las posibles significaciones que uno le da a su entorno. Retomando el ejemplo de la naranja, en este plano, al probarla tal vez su sabor ácido nos lleve a las naranjas del jugo matutino o las naranjas de las posadas. A partir de la experiencia física obtenemos una experiencia interna; cualquier objeto o situación percibida llenará de recuerdos al individuo. La lluvia no es la misma para todos, para unos será un mal, mientras que para otros será un bien. Quedarnos en este plano significaría entrar en un laberinto sin fin, bien se dice que “cada cabeza es un mundo.”

El tercer plano el de la *intersubjetividad*, se da cuando las experiencias y las apreciaciones se encuentran y relacionan. Las concepciones que uno tiene del mundo que lo rodea son expuestas al otro, y se complementan con las del receptor; en la interacción se construye un lugar común. En este campo encontramos la mayoría de las actividades que catalogamos de subjetivas, con excepción de los sueños y los pensamientos, salvo que estos se cuenten a otra persona entran a este plano. La *intersubjetividad* es importante porque, como menciona Bravo, “dibuja el perfil social y cultural de una comunidad” (1997: 24). Conocer este plano nos dará una visión más completa de nuestra cultura y le permitirá al individuo formar parte de esos valores y reglas establecidos.

La concepción de la *realidad* se dará cuando comprendamos y podamos distinguir los tres planos, aunque, claro está, el de más difícil acceso es el segundo.²

Una vez que tenemos esto claro, podemos ubicar al juego. No podemos encasillarlo en el primer plano, ya que no responde sólo a necesidades fisiológicas. Si lo dejamos en el segundo plano nos perderíamos en un abismo, además es raro que esta actividad la hagan los animales de manera independiente, siempre tienden a la comunidad; en los humanos a veces se busca el juego solitario, pero está regido por ciertas reglas y normas, y cuando se juega, siempre se tratan de imitar las actitudes del otro. Es en el tercer plano donde se da, ¿por qué? porque el plano intermedio donde tenemos todos los tipos de relación tanto de subjetividades como de objetividades. Para jugar hay que entrar en un espacio común, allí los jugadores disfrutan e intercambian su mundo externo y su mundo interno, se llega a un espacio intersubjetivo.

Hilda Cañeque (Cf. 1991: 21-23) ubica al juego en este tercer plano, pero ella llama a los planos de la realidad de otra manera: el de la *realidad* (objetivo), el de la *fantasía* (subjetivo) y el de lo *imaginario* (intersubjetividad). En el último, pone al proceso creador y al juego, ya que no caben dentro del plano de la fantasía porque el que fantasea demasiado se pierde en posibilidades que no son reales, en cambio el que imagina no pierde

² Winnicott nos habla de esta intersubjetividad como el plano intermedio, e indica que sólo los ingeniosos saben moverse dentro de éste para no ser tachados de locos: “Si un adulto nos exige nuestra aceptación de la objetividad de sus fenómenos subjetivos, discernimos o diagnosticamos locura. Pero si se las arregla para disfrutar de la zona intermedia sin presentar exigencias, podemos reconocer nuestras correspondientes zonas intermedias y nos complacemos en encontrar cierta medida de superposición, es decir, de experiencia en común entre los miembros de un grupo de arte, religión o filosofía.” (Winnicott, 1971: 31) La zona intersubjetiva es la zona de contacto subjetivo y objetivo, y es la propicia para las artes.

el sentido de la realidad y es capaz de llevar sus ideas a algo concreto. Winnicott hace una afirmación parecida, cuando ubica a los sueños en el plano objetivo y al fantaseo en el plano subjetivo, porque éste es un fenómeno nocivo porque hace que el individuo se desarrolle en un mundo inexistente y sin posibilidades (Cf. Winnicott, 1971: 47).

En la esfera del juego todo está permitido, excepto la ruptura del espacio, el tramposo es exonerable menos el “aguafiestas”, aquel que juega, pero se sale de los límites permitidos, no es digno del juego.

Otra característica de la actividad lúdica es la *tensión*, que se da cuando existe la incertidumbre, que la hace más atractiva porque lo desconocido seduce; si se conocieran los resultados del juego, se tornaría aburrido, ya que el ser humano prefiere aquello que no está establecido. El imán del juego es el *azar* porque nunca se sabe que va a ocurrir, y depende de dos cosas: la suerte y los jugadores. Un juego nunca será el mismo, ya que es un reto constante, por ello cuando hay jugadores desconocidos es más atractivo. Esto es la *tensión*, todas las variantes que se dan por el azar o lo mutable de los jugadores.

El juego es *equilibrio*, brinda un orden en las comunidades. Entre los animales da categoría ya que se juega el territorio, aquel que gana es el dominante y es al que respetan, al menos hasta que sea derrotado. En nuestra especie sucede lo mismo, las personas más admiradas son aquellas que juegan, se admira más a un jugador de fútbol que a un científico. Los que dominan el juego son líderes y le dan a la comunidad un modelo a seguir, son admirados y mediante este modelo, los demás buscarán su *modus vivendi*. Se ve a más jóvenes jugando fútbol que en una biblioteca.

El *equilibrio* actúa también como una especie de regulador interno, ayuda al individuo a afrontar sus errores y a corregirlos, si es capaz de hacerlo dentro del juego también lo será fuera de él. Esta característica fue vista por algunos diseñadores de juguetes, cada día aparecen más juguetes didácticos, que ayudan al niño a despertar el interés en ciertas actividades como la construcción, el cálculo, la adquisición del lenguaje, el uso de herramientas o inclusive la sensibilidad artística; desafortunadamente la gente prefiere aquellos que dominan el mercado gracias a la publicidad, además, claro está, para un niño es mejor tener el juguete de moda, porque lo hará popular con sus amigos, que el didáctico, porque lo convertirá en un antisocial.

El juego es *creador*. Winnicot dice que “sólo en él pueden el niño o el adulto crear y usar toda la personalidad, y el individuo descubre su persona sólo cuando se muestra creador” (1971: 80), esta actividad es un principio creador, es un momento en el que sólo existen nuestras reglas, dejamos atrás todo; si por ejemplo somos profesionistas en el juego podemos ser carpinteros o guerreros, comenzamos a utilizar nuestra imaginación, y con ella creamos un espacio. En el juego expresamos parte de nuestro ser; ¿quién de nosotros no quiso ser astronauta o superhéroe? sólo en él encontramos la libertad de ser aquello que no pudimos ser, sólo en él podemos darle características nuevas a nuestro mundo, gracias a él obtenemos la libertad de nuestras cargas cotidianas, pues al encontrarnos en el principio creador sabremos nuestros límites y capacidades. Eso es parte del equilibrio que brinda, nos prepara para enfrentarnos a la sociedad, al saber lo que no somos, sabremos lo que somos. El individuo que se conoce en el juego ayudará a fortalecer su sociedad, pues el principio de la misma es la persona, si ésta se descubre podrá ser un miembro útil para los demás, ya que desarrollará mejor sus cualidades. Este principio creador no puede quedarse en el nivel de la planeación o del fantaseo, porque sería nocivo para el ser humano.

El juego creador ayuda a transformar la realidad, a tener un mayor dominio de ella en la medida que la modifica, “jugar es hacer” (Winnicott, 1971: 64); invita a la posesión del mundo inmediato en la medida que lo re-hace, lo transforma. Una cita de Octavio Paz nos ayudará a comprender este punto: “la realidad debe ser poblada por sus actos. Gracias al juego y a la imaginación, la naturaleza inerte de los adultos - una silla, un libro, un objeto cualquiera - adquiere de pronto vida propia” (Paz, 1950: 220). El juego será creador en esta medida, cuando convierte la vida cotidiana en un mundo paralelo, en un mundo lleno de vida, como dice el poeta, donde todo deja de tener su importancia para ser por unos instantes algo diferente; por ejemplo un banco puede convertirse en un cohete espacial o en el trono de un rey. Hilda Cañequé asegura que esta creación se da cuando se destruye lo anterior: “crear, es eso: conectar datos transformando realidades, tanto externas como internas, en la búsqueda continua de construir a partir de destruir” (1991: 87), es decir, quitar el valor de las cosas y brindarles uno nuevo, así dentro del juego nada tendrá la misma validez que tiene en el mundo real. Además se podrá exteriorizar lo que en el interior del hombre no puede salir en otros momentos. El ser humano aprovechará la intrasubjetividad para expresar su subjetividad o tal vez se destruirá para volver a

construirse; nosotros le llamamos al juego “una actividad de *recreación*” pues en ella el hombre se vuelve a crear. Esta actividad nos enseña, nos destruye, nos recrea y nos da la libertad de ser nosotros mismos, de valorar nuestros pensamientos y sentimientos.

Una definición de juego deberá incluir estos puntos, la razón que no permitía su definición podemos ahora contradecirla, como vimos no es una actividad inútil, ya que prepara al individuo para adaptarse al grupo y a la vida. Definamos al juego natural como una actividad que nos hace olvidar por un instante nuestro mundo inmediato y su racionalidad; que nos lleva a un espacio donde podemos hacer nuestras propias reglas, creando un orden nuevo en nosotros mismos y en aquellos que nos rodean dándonos libertad para ser.

1.1.2. Características del juego de reglas

El juego de reglas tendrá algunas características similares al natural. El carácter *selectivo* será necesario, ya que para jugar se tienen que saber las reglas, no podemos jugar fútbol con las manos salvo que seamos porteros, y aún así existen limitantes para el uso de las mismas.

Al igual que el natural es *transportador*, pero estará limitado por un espacio físico, ya que sólo puede desarrollarse en un cancha, un ring, una mesa o un tablero, si sale de él, se suspende el juego, también esta limitación estará marcada por el tiempo, que es establecido por periodos, una vez que estos terminen, no se permitirá nada más, la característica transportadora estará limitada física y temporalmente. En algunos casos escuchamos a los luchadores o boxeadores decir que todo lo solucionarían en el ring, o que la rivalidad de dos equipos será resuelta en la cancha.

La *tensión* estará regulada más por la estrategia del otro que por la incertidumbre, salvo que sean juegos de azar.

El *equilibrio* será de la misma manera para regular y conocer, en éste el jugador sabrá sus límites y los irá superando.

Las diferencias que se presentan son las siguientes: la primera, *no es libre*, muestra más dependencia a una serie de normas que lo establecen y limitan, tales como saber

comportarse en el espacio establecido, los movimientos pertinentes, como relacionarse con el otro equipo o jugador.

En segundo lugar, se da más importancia a la *competencia*, mientras que en el natural en algunos casos no puede haber ganador, en el de reglas es necesario. Con la *competencia* se busca la superioridad, la dominación, la distinción entre los ganadores y los perdedores, por eso es indispensable que se lleve a cabo en un sistema reglado, y que sean conocidas las normas por todos los participantes. En este tipo de juego no se permiten dos presencias: la del tramposo y la del apático, para el tramposo existen una serie de castigos, y el apático no presentará mayor encanto ya que mientras más lucha dé el adversario, será más interesante. Además en el juego de reglas, la *creación* se cambia por la *estrategia*, no importa hacer sino ganar, sin importar el precio de esto; a veces será necesario sacrificar algunas piezas o jugadas como en el ajedrez. El ganador del juego será el más hábil no el más creativo.

El *placer* es cambiado, en ocasiones, por la *pasión*, se busca defender un bando, ser partidario de un equipo, jugador o de algún otro favorito. La pasión arrastra al individuo a un fanatismo, en donde lo único que importa es ganar. Cuando se pierde vendrá el desconsuelo. Con el fanatismo nacerá otro atractivo: la *apuesta*, en ella las personas externas al juego, buscarán tener algún provecho de los resultados, ya sea para su beneficio o para la humillación del otro.

Definamos al juego de reglas como una actividad limitada por normas cuya finalidad es la competencia, en ella se busca dominar al otro mediante estrategias, inspira pasiones, transporta a un plano y tiempo limitados para los jugadores y espectadores que conozcan las reglas. Ahora queda claro por qué no podemos definir al juego sólo desde lo natural o las reglas.

Para Huizinga y Duvignaud nuestra cultura se ha desarrollado en el juego de reglas,³ el individuo que no conoce las normas está fuera de ella, aquel que no está en los *códigos de la sociedad* es un inadaptado, un rebelde, un ateo o un antisocial.⁴

³ Ellos marcan que el juego de reglas está en el centro de la cultura, por ejemplo en las cortes, se busca un espacio en donde se debate, en los lugares donde se legisla, en el arte, toda la cultura está impregnada de él, inclusive las guerras, sólo que no queremos darnos cuenta, porque el juego se nos presenta como algo irracional, y no podemos concebir que nuestra cultura, catalogada racional por *natura*, viva en el absurdo, es por ello que algunos estudiosos prefieren pasar por desapercibido este tema.

1.2. La problemática del juego

Antes de definir a la narrativa lúdica veamos la problemática del juego, es importante conocerla porque sólo así sabremos qué busca la narrativa que tiende al juego, además veremos por qué es rechazada en la mayoría de los casos.

Uno de los problemas que afectaba nuestra definición era que el juego estaba catalogado como una actividad inútil, esto es ocasionado porque nuestra cultura prefiere las ocupaciones que le brindan un beneficio económico, pues se funda en el materialismo y las apariencias; en ella no hay lugar para los sentimientos y para las actividades que ayudan a fortalecerlos, aquello que no sea provechoso no tendrá importancia.

¿Por qué se tiende a esto? ¿Qué es lo que ocultan este tipo de actividades? ¿Por qué los que gobiernan tratan de limitarlas? El sistema busca que esas actividades sean ignoradas y trata reducirlas y encasillarlas, dejarlas como una pérdida de tiempo, y así, los que se deleitan con ellas, procuren alejarse; pues al permitir el libre acceso hacia éstas, hará que los hombres se liberen y traten de salir del sistema impuesto, por ello tratará de encerrarlas en el esquema de la razón.

Estas actividades son: el *absurdo*, el *juego*, el *amor*, lo *inesperado* y el *humor*. El sistema propone ante el *absurdo* la *cordura*, aquello que no entre en el esquema será catalogado de loco, y por ende será desterrado de la sociedad; el sistema no dejará posibilidades para pensar más allá de lo que la razón permite. Ante lo *inesperado* fomenta la *previsión*, la organización, la administración del tiempo, es mejor prever las cosas, porque lo inesperado dejará al intelecto abierto para afrontar cualquier problema, es más fácil controlar una previsión. Ante el *amor* procura esquemas, dice cosas como que el amor es pasión y ternura, no deja posibilidad al amor tormentoso que hace crecer, todo lo contrario alienta aquel que sólo permite expresiones mínimas; por ejemplo disfrazar al verdadero amor con pasión, procura a su población una cultura sexual para que se distraiga, y se aleje de él, ya que los que encuentran el verdadero amor son capaces de todo. Ante el *humor* dice que es risible y que no lo es; se promueve la risa con lo vulgar, el albur y la

⁴ Según Guiraud los *códigos de la sociedad* son cuatro: los protocolos, los ritos, las modas y los juegos, de estos últimos dice que son imitadores de la realidad social, porque son el retrato fiel de lo que se hace comúnmente. (Cf. 1971:122)

alegoría a la sexualidad. Uno puede tener risa del cuerpo pero no del sistema, de hecho se promueven más los comediantes que tienden a lo sexual y al doble sentido que aquellos de un humorismo tan simple que invite a pensar. Para el *juego* encontró una manera de reducirlo o aminorarlo, pues, al ser una actividad natural, es difícil de suprimir. Lo encierra en una serie de normas que buscarán suprimir la libertad que otorga, el juego es una actividad peligrosa, tal vez más que las anteriores porque como vimos busca relajar, recrear y liberar al hombre, por ello desde el principio y a edad temprana se le encierra; entre menos posibilidades de creación existan será menos peligroso. Cañeque asegura que por esto en las escuelas se trata de metodizar y organizar al juego (Cf. 1991: 13). Esa tendencia no se da sólo en las escuelas, observemos los juguetes actuales, ya no se permite la imaginación, los muñecos hablan y caminan por sí mismos, no dan la oportunidad al niño de desarrollarse con ellos, se está tratando de erradicar al juego natural a toda costa.

Cuando se ignoran las actividades que vivifican lo sentimental, se olvida el mundo de lo inmediato, donde se desarrolla lo primordial para el ser humano. Estas actividades llenan el vacío de la existencia, le hacen a uno descubrir que nos son necesarias grandes riquezas o placeres materiales para ser feliz, es más acogedora una sonrisa que una moneda.

1.3. Definición de narrativa lúdica

¿Por qué la narrativa tiende a seguir al juego? ¿Por qué invitar al receptor a esta actividad? Lo antes expuesto nos da la respuesta: quiere liberar al lector, darle una nueva concepción de sus valores y sus esquemas. ¿Cómo va a conseguirlo? Antes de saberlo es necesario hacernos una pregunta: ¿Qué características del juego utiliza?

En primer lugar, nos transporta a un espacio lejos de la realidad, busca la tensión, pero no mediante el azar, sino a través de la estrategia, el autor se las ha de arreglar para que el mundo propuesto sea aceptado por el lector, buscará el orden mediante ciertas reglas, ya sean el uso de algunos caracteres, signos de puntuación, secuencias cronológicas, etc., todo lo anterior es propio de toda la narrativa en general. ¿Entonces cuál es la diferencia entre la narrativa lúdica y aquella que no lo es? La narrativa en general no compite con su lector, no lo reta, sólo le muestra una realidad, lo lleva de la mano; en cambio la narrativa lúdica buscará más de su lector, para ello buscará ser libre de las reglas, en la medida que

intenta a toda costa romperlas; recordemos que en el juego se destruye para construir, es una narrativa que va a lo absurdo, a lo inmediato, y se burla del sistema en el que se mueve el hombre. Este tipo de narrativa buscará la competencia con su lector, es decir lo retará, lo invitará a jugar.

La narrativa lúdica se ubica en medio de los dos tipos de juego, necesita conocer las reglas para ser libre, no puede serlo por sí misma porque caería en el sin sentido; tenderá a la creación, pero no por parte del autor sino del lector. Es una invitación a crearse mediante la destrucción de los conceptos establecidos.

Roland Barthes la define como un texto que se da a desear (Cf. 1978, 18). Un texto que le pide al lector su atención, y que lo invita a desarrollar una nueva lectura, es decir, lo invita a describir el texto. Es lógico que si el lector no puede hacerlo sólo será un texto de más, cumpliendo así la característica selectiva del juego. Julio Cortazar propuso un lector macho que no se resignara a recibir todo lo que el autor le diera, sino que pudiera experimentar con él; concibió la idea de un texto que pudiera jugar en el nivel de las interpretaciones y en el nivel de la lectura.

La narrativa lúdica aspira a dos cosas: invitar a *ser creador* y a *dar libertad*. Barthes nos ayudará a tener más clara esta idea cuando habla de “hacer del lector ya no un consumidor, sino un productor del texto” (1970: 2). El texto se convertirá en una especie de lienzo en donde el lector será quien haga los trazos pertinentes. ¿Cómo se logra esto? Se puede conseguir de dos maneras. La primera, cuando se recurre a la connotación o polisemia, se invita al lector a jugar con el significado de la palabra, dándole dos o más significados a una frase o párrafo mediante una palabra; la segunda, se logra cuando el autor deja huecos en el texto que el lector se ve obligado a llenar, por ende el que tiene la última palabra es él.

Lauro Zavala observa de la narrativa lúdica: “Esta escritura provoca, a su vez, la creación de un espacio de incertidumbre en el lector, que se ve así obligado a practicar diversas estrategias de construcción, deconstrucción y reconstrucción del sentido, así como de su propia conceptualización del espacio de la escritura literaria” (1993b: 7). Es decir que el lector construirá su texto a partir de la destrucción y de las pistas dejadas por el autor, es decir la *deconstrucción*, construir a partir de lo que se brinda. En esto consiste el juego de esta narrativa, el escritor dejará las piezas de un rompecabezas que el lector puede armar de

diversas maneras; le dejará el espacio para que el receptor se cree con el texto. Por ende una de las partes importantes en este tipo de narrativa será el lector.

Definamos a la narrativa lúdica como aquella que busca la competencia con el lector para formar un nuevo texto mediante el juego, mismo que conseguirá desde la incertidumbre y la posibilidad de crear a partir de elementos establecidos.

1.3.1. El papel del lector

El receptor u oyente es el encargado de darle vida al texto lúdico, no cualquiera podrá acceder a este tipo de texto, porque como se mencionó el juego es una actividad libre y selectiva, por ello el autor está obligado a invitar a la competencia, en la cual no se busca ni la victoria ni la derrota, sino el simple placer de jugar y crearse en él.

Las teorías hablan de un el lector supuesto, ideal, capaz de desenmascarar todos los acertijos y pistas dejadas por el autor, un lector de enciclopedia y no de diccionario sería el ideal como lo menciona Eco. No basta con saber su existencia, es menester invitarlo a vivir el placer literario porque como dice Cañeque: “para que el arte afecte nuestra vida es menester vivirlo” (1991: 41), no apreciamos la música hasta que tocamos un instrumento, o la pintura si no pintamos un cuadro. El texto lúdico debe invitar a una nueva escritura por parte del lector. Es una tarea difícil para el escritor lúdico, porque no cualquier lector se prestará al juego propuesto, entonces el autor no debe limitarse a entregar el texto, debe hacer que el otro le dé vida y sea parte de él.

Se recurre al juego porque es difícil negarlo, a pesar de la censura: “eso es cosa de niños,” y porque invita a la creación. En este tipo narrativa deben crearse el lector, el autor y el texto mismo, cosa que no se tenía antes del siglo XIX donde el texto era materia sagrada, casi incuestionable, y que la única realidad posible era la del autor; gracias a la vanguardia se adquiere que el texto cobre vida en el receptor. A partir de ese movimiento el lector toma importancia, antes todo recaía en el autor y en el texto, ahora el receptor es el encargado de decodificar y de llenar los espacios que deja el emisor, claro que entre más específico sea éste, el papel del lector queda más limitado, por ello quedarán muchos vacíos en el texto lúdico, mismos que el receptor debe llenar.

Se le da al lector el papel de creador, oportunidad vedada antes, ahora él dirige la lectura del texto y se le da la posibilidad del cuestionamiento y de la interpretación.

1.3.2. Forma y contenido

El texto lúdico puede llevar al lector a este proceso creador y liberador por dos caminos: la *forma* y el *contenido*. Desde la *forma* del texto el autor buscará experimentar con los caracteres, la sintaxis, el léxico, las sangrías y en algunos casos lo fonológico; y desde el *contenido* lo hará mediante la historia y las maneras en que la presenta. El proceso liberador se dará cuando se le demuestre al lector que puede prescindir de las reglas a las que está acostumbrado en una lectura ordinaria.

En lo que respecta al *contenido*, para alcanzar este juego, es necesario presentarlo de manera placentera. En primer lugar, la historia tiene que atraerlo, para esto no utilizará grandes personajes literarios, sino aquellos que estén cerca del lector, que sean más comunes a su realidad. Otra manera, que puede utilizar el autor, es presentarle el texto agradable, para ello se basará en otra actividad que sea placentera para él, buscará hacerlo reír, el autor tratará de romper la seriedad y la solemnidad en un espacio temporal; este camino será el del humorismo, donde el autor va a reír y va a hacer que ría el lector, lo desolemnizará y tratará de quebrantar su ego, para recordarle que es humano. Una cita de Zavala puede ayudarnos a comprender porque el autor lúdico prefiere este camino: “Es el humor lo que puede dar sentido a la escritura, porque con ello la literatura se convierte también en reflexión sobre la capacidad de la palabra para crear mundos autónomos” (1993a: 127). Estos mundos se darán con los mecanismos que utiliza el humorismo para llevarse a cabo (de ellos hablaremos en el cuarto capítulo). El humor libera de las presiones que el contexto ejerce sobre nosotros, al igual que el juego, por ello se recurre a él. Entramos en otro problema definir el *humor* para ello es necesario diferenciarlo de lo *cómico*.

1.3.2.1. Lo cómico

Lo cómico es una de las actividades que presenta mayor dificultad para su definición, tiende a ser confundido con muchos sentimientos porque, como ellos, ocasiona la risa. Ya

sea desde un gesto de simpatía hasta el acto sexual, como dice Golwarz (Cf. 1963: 12), por ello le reclama a Bergson el definir lo cómico desde la risa, ya que ésta es consecuencia de lo cómico y por eso la definición que da el filósofo francés de lo cómico para Golwarz es insatisfactoria. Golwarz nos recuerda que al estudiar lo cómico no tenemos que confundirlo con palabras que tienen significado parecido⁵ y que debemos notar una distinción de lo cómico para tener una noción más clara, la que se da entre lo cómico natural y lo cómico artificial: “lo cómico natural –que se ofrece o surge espontáneamente- y lo cómico artificial –que el hombre crea para su satisfacción o para su diversión-” (1963: 13). A lo cómico artificial se conoce en nuestra sociedad como *humor o humorismo*. Para tener una definición satisfactoria de este fenómeno es necesario, al igual que el juego conocer sus características, primero hablemos de lo cómico natural.

¿De qué reímos? ¿Por qué algo nos parece cómico? Henry Bergson inicia su ensayo con una pregunta similar, su investigación lo lleva a descubrir varias características de lo cómico, entre ellas que sólo puede ser percibido por los humanos, puesto que es el único que lo puede identificar, “fuera de lo propiamente *humano*, no hay nada cómico” (Bergson, 1900: 26, la cursiva es mía). Si nosotros reímos de algo que está presente en la naturaleza no es por él, sino por su parecido con algún comportamiento humano; al igual que lo objetos nos dan risa porque nos recuerdan a una persona o características de la misma o porque nos parecen absurdos. Tenemos otra característica de lo cómico: se da cuando algo nos es familiar y agradable. Freud lo reitera al decir que algo nos resulta cómico porque involuntariamente evoca a alguien en sus actos o características, ya sean estas físicas o morales; por ejemplo un animal que se acuesta de cierta forma nos hace reír porque se asemeja a la manera de alguien (Cf. Freud, 1905: 190). Ante esto Golwarz opina que “sólo el hombre puede apreciar lo bello, el arte y lo cómico” (1963: 57), y nos da una pauta importante para su definición, que también fue vista por Freud. Acaso ¿no son estas tres actividades placenteras? Una primera clave para la definición de lo cómico es el *placer* que causa.

Freud lo llama el “placer cómico” y es ocasionado por un recuerdo o una situación agradable de la infancia, como el juego. Lo cómico es un espejo de los días pasados, nos

⁵ Tales como: humorístico, divertido, ridículo, festivo, gracioso, chistoso, broma, risa, grotesco, ridículo, socarrón, mordaz, burlón, irónico, sarcástico e ingenioso (Cf. Golwarz, 1963: 17).

ayuda a afrontar el presente; al ser lo cómico una identidad de algo ya visto, nos procurará un placer. Este placer vendrá de una reacción que ejerce el individuo ante algo que lo hace sentir mal, pero eso concierne más al humor que veremos en el siguiente apartado, primero veamos más características de lo cómico.

Lo cómico se presenta, al igual que el juego, como una actividad placentera que libera de la realidad o de las cosas que nos desagradan. Nos da libertad para superar aquello que nos dañó y nos daña. A diferencia del juego, que transporta a un espacio temporal limitado por los jugadores, lo cómico se reduce al instante que dura; pero a diferencia del juego volverá a producirse cuando se recuerde ese momento. Las situaciones cómicas nos liberan de nuestra rutina para llevarnos a los pequeños momentos donde nos sentimos relajados. Cuando eso pasa, el ser humano siente la necesidad de expresar su experiencia y es por eso que nace el chiste, aunque antes de él la anécdota cómica, donde tendemos a ridiculizarnos ante el otro para que sonría y así tenemos otra característica de lo cómico: la *complicidad*.

En la *complicidad* el ser humano busca un eco para sentirse mejor, pues el otro al reír de la misma situación la hará más agradable para el emisor. Esta característica viene acompañada de la *predisposición*, cuando decimos: “te voy a contar algo gracioso que me paso...” preparamos a nuestro interlocutor, y así se da cierta flexibilidad ante la anécdota. Bergson dice que “no saborearíamos lo cómico si nos sintiésemos aislados” (1900: 28), sin el otro, este fenómeno no se presentaría, el otro que, como dice Octavio Paz, nos “da existencia”, cuando comprendemos que para ser plenos como individuos necesitamos al otro surge el sentido de comunidad. Lo cómico, al igual que el juego, es una actividad social que nos hace acercarnos más a los demás y a nosotros mismos, tal vez por ello el sistema les rehuye, bien se dice “divide y vencerás”, y por ello trata de encasillar estas actividades como vimos cuando hablábamos del juego natural.

Lo cómico nos reconstruye, Bravo dice que “es una forma de reconstrucción del sentido” (1997: 124), nos ayuda a superarnos. El juego invita a la reconstrucción, al descubrirnos a nosotros mismos mediante lo que no somos. Lo cómico nos ayudará a la reconstrucción mostrándonos lo que realmente somos, nos recordará nuestra condición humana que tiende al error, será una desnudez parcial donde nos miraremos cara a cara; nos mostrará que vivimos de nuestros errores y que ante ellos podemos hacer dos cosas:

irritarnos o tomarlos desde la libertad y reconstrucción que brinda para superarlos. Aprendemos más de nuestros errores cuando los vemos desde el “lado positivo.” Lo cómico brinda una ruta alterna de vida, nos ayuda a superar los temores, y nos muestra como somos ante nosotros mismos y ante los demás.

Lo cómico surge también en lo *inesperado*, es decir cuando el resultado no es el que esperamos, de un momento a otro cambia lo que estaba previsto; por ejemplo, en la calle vemos a alguien con mucho porte y orgulloso de sí, lo común es que no le pase nada, pero si él cayera, o si de pronto un carro le salpicara al pasar por un charco sería inesperado y nos movería a reír de su condición, pues al ser orgulloso portador de sí, su ego queda quebrantado al sucederle eso. También se da cuando se irrumpe la continuidad de la vida, con un resultado que nos parece agradable y cuando notamos lo *absurdo*, esto sucede cuando observamos cierta incoherencia en la vida; por ejemplo un hombre musculoso que pasea a un perro chihuahua, o una persona comiendo alimentos grasosos en la calle con un refresco dietético. El *absurdo* nos mueve a la risa porque nos transporta a un sinsentido, a la incoherencia. Nos capacita para evaluar la realidad desde otro punto de vista. Para Bergson todo lo humano es risible, sólo hay que saberlo apreciar, pero para apreciarlo hay que reconocernos en él. Las situaciones absurdas y las inesperadas nos dan risa porque nos imaginamos en ellas, cuando vemos a alguien vestido de manera poco usual lo primero que pensamos es cómo nos veríamos así. En lo cómico está la identidad con el otro, por tanto se desarrolla en la intersubjetividad, al ser una actividad donde se mezclan objetividades y subjetividades.

Definamos lo cómico: Actividad placentera, que requiere de cierta complicidad, en la cual se observan ciertos rasgos en las personas o las cosas que nos son o fueron atractivos, y que también surge ante lo inesperado o lo absurdo, y nos brinda identidad con el otro y con nosotros mismos. Procedamos ahora con el humorismo.

1.3.2.2. El Humorismo

Los autores que abordan el tema de lo cómico hablan indistintamente del *humor* y del *humorismo*, nadie ha hecho una definición satisfactoria de cada uno y por lo mismo es difícil saber cuál es cuál, realmente ¿existen diferencias entre ellos? Comencemos

definiendo al *humor*, éste presenta dos significados en nuestra lengua como en la inglesa: “fluido” (*fluid*) e “ingenio” (*wit*). El primero proveniente del latín *umor*, *-is* que significa “líquido, humedad”, adquirió el segundo significado porque en algún momento de la historia a aquel que procuraba la risa o hacer sentir bien a los demás le decían que producía buen humor, es decir hacía que en lo demás se produjeran buenos líquidos que relajaran al cuerpo y a la salud física y mental, por tanto el que tenía buena disposición para con los demás se le decía que tenía buen humor. Escarpit asegura que esto se dio en Inglaterra durante el siglo XVI cuando se le asignó al ingenioso y a sus consecuencias el término de *humour*, tomado erróneamente de la lengua francesa que sí poseía un término para designar al fluido y a la persona que les hiciera tener buen humor (Cf. 1960: 5-11): *humeur* (para el carácter y la disposición) y *humour* (para el líquido, más adelante se conservará éste para lo cómico elaborado). La palabra que decidieron acoplar los ingleses fue *humour* para aquel que los hiciera reír con bromas o en lo cómico elaborado, es por ello que se tiene esta palabra, y fue así como sobrevive hasta nuestros días. Eso es con respecto al humor como una disposición para buscar y fomentar lo agradable. En la actualidad decimos que una persona tiene buen humor cuando a pesar de las adversidades ve el lado positivo de las cosas, Escarpit asegura que por el mismo periodo, los hombres descubrieron que se podía ocasionar la risa mediante las palabras o la imitación de las personas, entonces se da el nacimiento del humor.

El humor es la propensión a lo agradable así como la búsqueda de hacer reír al otro, y el humorismo ¿sólo es una tendencia al humor? La respuesta es negativa, porque el humorismo abarca más que él, el diccionario nos da una clave para hacer la distinción pues define al humor en una de sus entradas como “disposición del ánimo” o como “facultad de apreciar y manifestar el aspecto cómico y ridículo de algo.” y al humorismo como “manera de manifestar o captar el aspecto irónico, cómico y ridículo de la realidad,” (Cf. *Diccionario del español usual mexicano*: 449). Es importante notar que la diferencia propuesta radica en la contemplación de lo irónico.

El humorista procura la risa por fuera, pero al mismo tiempo desenmascara los vicios, enseña la triste realidad mediante la burla, en especial la ironía (ésta será definida en 4.1.6.1.). Portilla hace una distinción entre el humor y la ironía, que presenta la clave para distinguirlos: el humor busca la *liberación*, mientras que la ironía busca el *valor* (Cf.

1966: 72). La *liberación* de lo que ya referimos, el tedio y las cosas que nos lastiman. El *valor* en la medida que enseña al destruir la concepción de uno mismo y del mundo inmediato, la ironía denuncia.

La diferencia entre el humor y el humorismo radicaré en que el primero tratará de liberar al hombre, mientras que el segundo buscará enseñarle su prisión, vicios y actitudes, para recuperar el valor, es decir para enseñarle a perfeccionarse. No obstante esta distinción veamos las características de cada uno de ellos.

Comencemos con el humor, definido como “la realización intelectual de lo cómico” (Golwarz, 1963: 73). Es creado por alguien para la satisfacción de los demás, notemos que también persigue la tendencia social.

El humor busca la complicidad, en un grado más elevado que lo cómico, pues aquel que no esté en el mismo código o disposición para aceptarlo no logrará comprenderlo. Se requieren ciertos códigos para poder reír de las mismas cosas, existe una especie de humor local, de ahí que las traducciones y los doblajes de las películas requieran del ingenio del país para tener un sentido. Por tanto dar una definición universal del humor es una tarea difícil ya que éste depende del lugar y el tiempo en que se dé. No sólo es necesario el conocimiento del código, sino que además es necesario comprender la educación y la cultura de cada país, pues el humor de un país no es igual para otro, ni de una época a otra (Cf. Golwarz, 1963: 70).

Al igual que lo cómico se puede dar por lo inesperado, el absurdo y el recuerdo o encuentro con lo placentero. En el humor podemos apreciar que alguien imita los gestos u acciones de otra persona y nos parece gracioso. También buscará el efecto de lo inesperado, por ejemplo la broma de poner un balde de agua encima de la puerta, esperando mojar a la persona que nos ha jugado una mala pasada, el efecto de lo inesperado se dará cuando la víctima empuje la puerta con demasiada fuerza y el agua caiga sobre el bromista.

Escarpit define al humor como el “arte de existir” (1960: 129) pues el humor ayuda a superar los temores, a la aceptación de nuestros errores, y en algunos casos a la recuperación de las enfermedades, tanto físicas como psicológicas (Cf. Bokun, 1986). La sociedad debería aprender a reírse de ella misma, pues la hiperseriedad sólo trae sentimientos negativos, Portilla asegura que “un hombre sin humor está encadenado a sus propias virtudes y excelencias, reales o imaginarias” (1966: 76). El humor nos ayuda a

dejar de tomarnos en serio, a olvidar que tratamos ser perfectos, a poner los pies en la tierra, nos ayuda a dejar las cargas ¿en qué medida? Para Freud el humor es reflejo de la represión, cuanto más oprimidos estemos, mayores serán las manifestaciones del humor, por ende para nuestro psicólogo el placer que causa el humor viene con dolor, es una reacción ante lo que nos hiere, porque es un escape de los traumas o complejos (Cf. Freud, 1905: 238). Por ejemplo, cuando nos caemos o lastimamos tendemos a sonreír, porque la risa ayuda a superar los traumas tanto físicos como morales, nos hace soportable el dolor y, aunque no lo hagamos en el instante, buscamos la complicidad, nada mejor para superar nuestro dolor que compartirlo.

Nos reímos en y de las situaciones adversas, por ejemplo en nuestro país, tierra del humor negro como la catalogó Bretón, se gusta de reír en los funerales, en las tragedias tanto las locales como las que suceden en otros países. Las mejores parodias se dan cuando se está oprimido por la autoridad, sea este un jefe, un político, gobernante, etc. (Cf. Luján, 1973: 17), un pueblo reprimido puede hacer dos cosas: lamentarse eternamente de su situación o expresarse mediante el arte o el humor. Escarpit por su parte dice que un pueblo adquiere su madurez cuando es capaz de burlarse de sí (Cf. 1960: 71 y 109). También se da el humor cuando se tiene miedo de algo, se procura reír para ocultar el miedo o para hacer más familiar la situación que nos atormenta (Cf. Silva, 1992, 216). El humor, bien lo dice Escarpit, es el arte de existir, hace soportable la realidad, ayuda a superar los miedos a uno mismo y a los demás, por eso se le confunde con la disposición, porque es una manera de ver todo por el lado positivo, aunque el humor nos acerca más a nuestra realidad, en la medida en que nos hace enfrentarnos a nuestros miedos, errores y a nosotros mismos.

El humorismo es un derivado del humor, al igual que éste es creado. Utiliza los mecanismos de su progenitor, pero requerirá más del receptor, el humor es más sencillo, el humorismo se presenta con cierto grado de complejidad, no cualquiera podrá captarlo, tiene un toque “ácido”, no busca la libertad, sino desenmascarar. Busca enseñar mediante la risa, pero no es una risa placentera como la que brinda lo cómico o el humor, sino una risa aguda, que nos ayuda a descubrirnos y nos invita a cambiar. El humorismo es ruptura, busca el desencanto de la realidad, procura mostrarnos el lado malo.

Podríamos decir que el humor es inocente y transparente mientras que el humorismo requiere trabajo intelectual por parte del receptor, ya que necesita conocer como la palma de su mano la sociedad en la que se desarrolla, le exige a su receptor un mayor grado de madurez. Por esto la narrativa lúdica se enfocará en el humorismo, porque es el mejor mecanismo para atraer al lector, transformarlo e inducirlo a una lectura diferente donde sea productor de un texto nuevo.

* * *

Para concluir este capítulo demos una definición de la narrativa lúdica que incluya los elementos hasta ahora vistos: Es una narrativa que busca la competencia con el lector para crear un texto nuevo. Esto lo logrará mediante el juego, dando posibilidad a la incertidumbre y la reconstrucción. Para conseguir esto recurre a la forma y al contenido, en el caso del segundo utilizará, en ocasiones, el humorismo. Todo esto para liberar y crear al lector en el texto.

En el siguiente capítulo veremos un panorama de este tipo de narrativa en nuestro país.

Capítulo 2

Panorama de la narrativa lúdica

“La cultura contemporánea es
una cultura de la fragmentación.”
Zavala, 1993b: 10

En este capítulo daremos un panorama de la narrativa lúdica en nuestro país y su auge en lo que se refiere al área hispanoamericana. El tono lúdico puede detectarse en otros países con escritores como Julio Cortazar, Augusto Monterroso si lo consideramos desde su natal Guatemala, Mario Vargas Llosa, Vicente Huidobro entre otros, pero eso requerirá un estudio detallado. Primero hablaremos del auge de la narrativa lúdica hispanoamericana y después observaremos como se ha ido desarrollando en México, tampoco abordaremos a todos los autores pues sería un estudio exhaustivo. Hablamos de la vanguardia como auge del texto lúdico porque en siglos anteriores a pesar que existía el tono lúdico, no buscaba la interacción con el lector, es decir no se veía al lector como un productor del texto. Por ello hablamos de la vanguardia como auge de esta tendencia.

2.1. La vanguardia como auge de la narrativa lúdica

En el siglo XIX el lector estaba acostumbrado a que el escritor le llevara de la mano, le indicaba por dónde ir, qué imaginar, y le exigía entrar en el mundo propuesto sin muchas posibilidades al cuestionamiento. Recordemos que una de las últimas tendencias del siglo fue el Realismo, en él se buscaba reflejar el mundo objetivo, que habían olvidado los románticos por su búsqueda del sentimiento exagerado. Esto dejó un mal hábito en los lectores, al basarse la literatura en la realidad, se creyó que era la realidad misma, y es por ello que ciertos movimientos, como el modernismo, no tuvieron el mismo seguimiento, ya que la imaginación sólo estaba enfocada a la realidad.

No fue hasta que un acontecimiento cambió radicalmente esta concepción, la Primera Guerra Mundial, a partir de ella comenzaron una serie de movimientos que en un principio fueron rechazados, porque todo aquello que sale del canon literario vigente es rechazado y lo nuevo en su momento es incomprendido. La Guerra Mundial sacude a la

cultura, a partir de ella el hombre anhela romper con su pasado, dar una nueva concepción, con esto surgen una serie de movimientos que van a hacer en el siglo XX una gran revolución en todas las artes: las vanguardias, ellas, como dice Verani, “son los comienzos de un hondo cuestionamiento de valores heredados y de una insurgencia contra la cultura anquilosada, que abren vías a una nueva sensibilidad que se propagará por el mundo de la década de los veinte” (Verani 1986: 11). Con ellas los artistas indican su pérdida de confianza en todos los aspectos, pues una cultura que llevó a esas consecuencias, es digna de desaparecer, surgen entonces estos movimientos que pretenden un orden nuevo, que buscan ir a la imaginación y quitar las concepciones que hasta ese momento se tenían.¹ Estos movimientos dan una esperanza tratan de ahuyentar los miedos, regresan a la búsqueda del hombre, ya no quieren reflejar la realidad, ahora importa más lo interno, y se burlan de aquello que los llevó hasta allí. Previenen y prevénlo que puede pasar, como el Futurismo, y buscan que la humanidad tome otro camino, se dan cuenta del absurdo, de lo inútil y de la importancia del instante, las artes se convierten en fragmentarias (Cf. Aragón Sánchez, 2000: 11-12).

Gracias al cuestionamiento, que se realiza en esta época, se renuevan las concepciones artísticas, con esto comienza la experimentación de las formas y los contenidos, la mirada se vuelve hacia el hombre, hacia su absurda e inútil existencia. Lo que carecía de importancia, toma un papel muy importante. Se deforma la realidad hasta hacerla irreconocible, ya no se busca imitar sino hacer un plano paralelo donde reine el sin sentido (Cf. Rangel, 2001: 149). Con la vanguardia el receptor del arte queda desamparado, tiene que formar sus propios conceptos, sus propias obras, se le abandona en la libertad de su interpretación, con una finalidad, tomar la importancia de sí. Es en esta época donde tiene su auge la narrativa lúdica, se toma conciencia del lector.

Algunas corrientes hicieron conciencia de la importancia de la forma en el mensaje literario (como el cubismo, o el creacionismo); todas las vertientes explorarán nuevos contenidos, como el viaje interno o la búsqueda de sentido en un mundo sin sentido.

¹ Algunas de las vanguardias comienzan a desarrollarse antes de la guerra, como indica Verani: “Adelantándose a la sacudida bélica de 1914 proliferan casi simultáneamente varias corrientes revolucionarias – El cubismo pictórico (1907) de Picasso y Braque, el futurismo (1909) de Marinetti y la música atonal y diodecafónica (1909) de Stravinsky-” (1986: 11).

La influencia de la vanguardia no dejó de verse durante el siglo XX, desintegró a la cultura, después de este movimiento ya no se habló de corrientes en el mundo, cada país se formó su idea de sí.

Dentro de la vanguardia española hay dos figuras que buscan esta tendencia de interacción con el lector, no se proponen como iniciadores, pero sí para darnos un ejemplo de las transformaciones de la narrativa lúdica hispanoamericana: Ramón Gómez de la Serna y Enrique Jardiel Poncela.

2.1.1. Ramón Gómez de la Serna

Creador de un nuevo género, que define como la mezcla de la metáfora y el humor, Ramón escribe unos pequeños párrafos a los que bautiza con el nombre de *Greguerías*. Estos pequeños textos interactúan con su receptor, al principio pueden parecer sencillos y sin sentido, pero una lectura detallada nos hará darnos cuenta de lo contrario. Al estar basadas en parte del humor no cualquiera las comprenderá, aquel lector que se acerque a ellas tratando de encontrar literatura de canon se desilusionará, a las greguerías hay que abordarlas desde una actitud sencilla, a final de cuentas son un juego.

Consigue lo lúdico desde la forma y desde el contenido, se da cuenta de la importancia que puede adquirir el lenguaje al separar estos planos o al juntarlos de maneras no escritas, a veces incluye dibujos para explicar algunos de sus textos. En lo referente al contenido invita al lector a hacer conciencia del significado de la palabra, por ejemplo: “‘Agonía’: palabra muy corta que a veces es muy larga.” (Gómez, 1910: 99), uno está habituado al significado de la palabra, pero al evocarla olvida las adversidades que da la agonía de un ser querido por ejemplo, Serna consigue esta evocación al hacer referencia a la forma de la palabra, que es muy pequeña, pero que resulta larga al recordar todo el sufrimiento que conlleva, hará que el lector no se conforme con tener sólo la palabra. Con la forma procura lo mismo: “‘Pinguino es una palabra llena de moscas’” (Gómez, 1910: 67), aquí no hace tanta referencia al significado sino a la forma como tal, donde cada punto de la palabra representa un insecto, si uno toma el significado literal de esta greguería no la entendería, es necesario que el receptor vea la palabra escrita para comprenderla.

En sus pequeños textos Gómez de la Serna invita al lector a descubrir nuevos significados posibles en las palabras conocidas.

Podemos considerarlo también el padre del micro relato, nos da un relato incompleto, mismo que el lector debe llenar: “Era uno de esos días en que el viento quiere hablar” (Gómez, 1910: 84). Aquí el contenido depende del receptor, el texto queda abierto y cada quien lo construirá conforme a su experiencia.

Ramón invita a redescubrir la realidad, mediante la reconstrucción del lenguaje, el humor y la imaginación; él nos deja pistas para construir el texto y así conseguir el juego literario, donde lo narrativo debe tender a lo libre y no estar sujeto a las formas, puesto que se busca el placer.

2.1.1.2. Enrique Jardiel Poncela

Siguiendo la tradición humorística tenemos a Enrique Jardiel Poncela que perfecciona el juego propuesto por Ramón, aunque no deja abiertos sus textos. Enrique es un autor que interactúa con su lector tanto en la forma como en el contenido. Jardiel fue rechazado en su tiempo, por su afán humorista y lúdico, al grado que son pocas las historias literarias las que lo consignan, y si se hace esto es desde el teatro, y de su obra novelística casi nadie hace referencia.

En su narrativa involucra forma y contenido. El contenido de sus novelas está plagado de humorismo; en lo que se refiere a la forma introduce en sus relatos dibujos, cartas, mapas, planos de los lugares donde se lleva a cabo la novela, juega con la posición de los caracteres. En *Amor se escribe sin hache* incluye dibujos que van al absurdo como la carta que le deja a Ramona, un cinco de copas, además inserta hojas de calendario, puntos mal puestos que corrige pidiendo una disculpa al lector.

En sus novelas aparecen personajes de otras de sus novelas, por ejemplo Sylvia Brums o el doctor Flagg, la primera aparece en *Pero... ¿hubo alguna vez once mil vírgenes?* Y el segundo en *La “tournée” de Dios*. En ambos casos confronta al lector con la novela *Amor se escribe sin hache*. En ocasiones aparece como personaje interactuando con un supuesto lector que le reclama alguna situación.

Jardiel utiliza los caracteres al máximo, las cursivas, las negritas, varía el tamaño, la posición horizontal, vertical, diagonal. En *La "tourné" de Dios* da una clave para la lectura de sus libros: "En los libros la *letra* es importante" (Jardiel, 1932: 54). En *Pero... ¿hubo alguna vez once mil vírgenes?* Cuando hay un espía debajo de la cama de nuestro personaje seductor, las coloca de cabeza, hasta que sale de su escondite.

Las novelas de Jardiel Poncela requieren una relectura detallada, recordemos que su rechazo se debe al humorismo y al juego que apuesta por el absurdo, actividades que como vimos se desprecian por su carácter de inútiles. No debemos ignorar a este autor sino otorgarle otra oportunidad. Tal vez Jardiel no encontró al lector capaz de jugar con él, puesto que el juego que exige es total. Inclusive él mismo se rechaza constantemente mediante sus personajes que lo llaman "escritorcillo", y sus novelas son minimizadas, recordándonos que aquel que no es capaz de reírse de sí mismo ha perdido la batalla más importante.

2.2. La narrativa lúdica en México

En esta parte hablaremos de algunos autores mexicanos con tono lúdico que surgieron aislados en cada periodo literario.

2.2.1. La vanguardia mexicana

La vanguardia fue aceptada en Hispanoamérica de manera favorable, sobretodo por la propuesta de innovar con el lenguaje, en cierto aspecto se sigue buscando la independencia literaria de España, de la que el Modernismo fue el comienzo. En México estuvo caracterizada por dos grupos: los *estridentistas*, en el que tenemos a Arqueles Vela como representante en la narrativa; y los *contemporáneos*, que se agrupó en torno a la revista que le dio su nombre. Ambos tenían fines comunes: romper con el pasado, la búsqueda de una nueva cultura y de una nueva realidad mediante el lenguaje, aunque cada uno lo hizo a su estilo. Por ejemplo los estridentistas como todos los movimientos vanguardistas intentaron que el lenguaje adquiriera nuevas sensaciones, por ello colocan en sus escritos palabras que una literatura de elite no escogería; por supuesto, exigen un nuevo criterio y la predisposición del lector. Los contemporáneos trabajaron más el lenguaje, buscaron más el

ritmo y la sonoridad. Ambos grupos buscaban la liberación de una realidad que los aquejaba, la Guerra Mundial en Europa y en México la Revolución y, más adelante, la guerra cristera.

2.2.2. De “El Ateneo de la Juventud”

El “Ateneo de la juventud” fue un grupo que se preocupó más por el contenido del discurso y por el nivel intelectual de los escritos, ya no buscaban romper con los valores establecidos, sino reconstruir al mexicano mediante el conocimiento de su historia y de él mismo. En esta generación tenemos a Alfonso Reyes que se preocupa por la historia, a Vasconcelos que se preocupa por la educación. En este grupo que tiende a lo culto tenemos un caso aislado: Julio Torri. Él es un escritor que se adelanta a su época, ya que su crítica la hace desde la ironía, no como sus contemporáneos, mientras ellos buscaban la solemnidad, Torri ríe. Lo hace porque quiere criticar a una revolución que no funcionó, a los matrimonios que se estancaron en el ideal de la sociedad, se ríe de los que se dan su importancia, de una sociedad que prefiere morir a dejar de ser hipócrita; se alegra de los antisociales, de los que critican y preguntan todo de los valores que conforman la sociedad, “los que contradicen no son de este mundo” (Torri, 1964: 21), dice en “El elogio del espíritu de contradicción.” Exalta e invita a una clase nueva, que posea una nueva manera de concebir la sociedad decadente que señala con el dedo, que repudie a los conformistas, que sea capaz de defender sus ideales. Admira al unicornio, porque prefirió la extinción al arca, ya que no encontró un lugar digno para salvarse del diluvio, mejor morir que rebajar su categoría con los demás animales. Critica a los prepotentes, a los que creen saberlo todo, los abandona en el olvido de sus funerales y los sepulta con faltas de ortografía en sus epitafios. Torri es el primer escritor irónico mexicano del siglo XX (Cf. Zavala, 2004: 74).

La narrativa de Torri es breve, podríamos decir que es el primero que escribe micro relato en nuestro país. En su búsqueda de nuevas formas de pensar nos heredo la brevedad literaria, para Vicente Quiriarte su obra “breve y generativa, abrió el texto a posibilidades sin fin” (1990: 121), porque Torri exigía lectores atentos, activos, donde cada uno diera vida a un texto distinto, el texto cobra vida, ya no se estanca sólo en una interpretación.

En medio de la solemnidad tenemos a un escritor que hereda dos cosas a la narrativa mexicana del siglo XX: La brevedad, y sus posibilidades de creación y reconstrucción; y la ironía que va a ser predilecta de muchos para hacer su crítica a un país que quiere igualarse al resto del mundo.

2.2.3. El medio siglo mexicano

De la vanguardia al medio siglo abunda en nuestro país el relato posrevolucionario, donde se critica o se ensalza a los revolucionarios y a la lucha misma, se tiene un tono realista, que desea transmitir a las generaciones siguientes el rumbo histórico que tomó el país. Aunado a esto surge la Segunda Guerra Mundial, y con ella al igual que la primera se cuestiona la existencia del hombre, no se repite el fenómeno de la vanguardia, ya no se busca innovar en el lenguaje y formar una realidad nueva, sino construir al hombre desde sí, un hombre desde lo inmediato, desde el hastío de su existencia; se le da importancia al ambiente urbano, es un personaje que trata de buscar su progreso, y que se sabe frágil, así lo demostró la bomba atómica, vive en el terror de la guerra fría.

En México se opta por el tono intimista y de angustia existencial, se refleja un mexicano solitario, se vuelve a la narración que procure reflejar la realidad (Cf. Zavala, 2004: 27) se intenta recuperar la solemnidad literaria que se perdió en la vanguardia, en medio de esta búsqueda aparece un escritor que se dedicará a burlarse de todo: Juan José Arreola.

Arreola fue el único en esta década que se interesó por el humor y la ironía (Cf. Poot Herrera, 2001: 170), siguiendo los pasos de Torri, le enseña a la sociedad sus vicios, la necesidad de creer en algo que no sean ellos mismos; inventa un mundo paralelo donde todo puede ocurrir, donde se venden muñecas que brindan placer a sus dueños, donde hay trenes que no tienen un destino claro y convencen a sus pasajeros de ir a otro lado. Se burla de los cornudos con un tono kafkiano, al narrar un hombre que despierta con unos grandes cuernos en la cabeza, al estilo de la *Metamorfosis*. Un mundo expectante de la tecnología, donde los ricos esperan impacientes el resultado de un experimento que hará pasar al camello por el ojo de la aguja y así poder entrar al paraíso sin problemas; o espera que los

adelantos sean capaces de reciclar la energía de los niños con un dispositivo de almacenamiento.

Arreola también requiere un lector irónico, que sea capaz de jugar con él a desolemnizar la literatura. Después de él, no existirá espacio para el humor, se vuelve a la seriedad, hasta la crisis del 68.

2.2.4. La narrativa antes y después de la crisis del 68

A mediados de la década de los sesenta, surge la “contracultura” mexicana, que fue una especie de imitación del *Beat* norteamericano, y de la rebeldía rockanrolera, y más adelante la Hippie. A este fenómeno se le conocerá como *la onda*. La aportación más importante del periodo de la onda fue el uso del lenguaje cotidiano en la narrativa, a diferencia del Realismo, donde se incluía para imitar la realidad, en este periodo se incluirá para reflejar la ideología de la juventud. José Joaquín Blanco (*Cf.* 1996: 441) nos hace notar que la narrativa de la segunda mitad del siglo XX se verá afectada por el proceso de modernización, y uno de estos reflejos fue la onda.

El año de 1968 fue decisivo para la narrativa de nuestro país, por dos razones: el conflicto estudiantil y la aparición de la palabra *crisis*. El país comienza a experimentar la desilusión de la Revolución mexicana que prometía progreso y beneficios para todos, los mexicanos se dan cuenta de ello gracias a la Revolución hermana que se gesta en Cuba, donde se vieron efectos contrarios a los de nuestro país, por eso la figura del Che Guevara fue tan admirada por la juventud idealista. Al comparar los conflictos se dieron cuenta que en la nuestra hubo muchos arrastrados, y que fue una Revolución casi sin fundamentos. Con el conflicto del 68 la gente se percata que no puede confiar en su gobierno, pues como un padre que deja caer a su hijo de sus brazos, así los mexicanos vieron que el estado era capaz hasta de aniquilar a la juventud con tal de salir avante.

En este ambiente de tensión surgen dos autores que van a desolemnizar la narrativa: Jorge Ibarguengoitia y Sergio Golwarz, el segundo menos conocido y opacado por el primero.

2.2.4.1. Jorge Ibargüengoitia

Ibargüengoitia nace en Guanajuato, que en sus novelas llamará Cuevano. En un ambiente de represión escribe con humor, decide burlarse de la historia mexicana, de las figuras nacionales, las aproxima más a lo cotidiano, la perfección no existe; con su burla historia nos otorga una concepción distinta de nuestro país, de nosotros mismos.

Escribió novela, cuento, crónica y teatro, en el que no tuvo mucho éxito, incomprendido en su tiempo como muchos otros. ¿En qué consistió el juego de este autor? Es uno de los primeros, sino es que el único de su tiempo, que mezcla el humor con la tragedia. Lo que narra Ibargüengoitia en sus novelas, tiene trasfondo trágico que acompañado con los rasgos humorísticos nivela sus escritos, Ignacio Trejo llama esto ir entre las lágrimas y las risas. (Cf. 1997: 80)

Para Trejo, las novelas de Ibargüengoitia son de fácil lectura porque quiere dar al lector la misma sensación que una obra de teatro, una novela que pueda leerse en poco tiempo (Cf. 1997: 17)

Sus personajes viven en el absurdo de la cotidianidad, encerrados en un ambiente de corrupción donde pueden hacer lo que les plazca; un sistema policíaco que es capaz de fabricar culpables, como en *Dos crímenes*. Encontramos personajes masculinos, como los de *La ley de Herodes*, que sucumbirán ante los encantos del sexo opuesto, y éste siempre será un ente inalcanzable e incomprensible. Intelectuales que regresan a su tierra para darse cuenta que sus habitantes no han progresado como en *Estas ruinas que ves*.

Después de Ibargüengoitia la narrativa mexicana adquirirá un tono festivo, algunos autores tenderan a la desolemnización.

2.2.4.2. Sergio Golwarz

Como su antecesor Julio Torri recurre al relato corto, destacando a la brevedad como la “mayor virtud literaria (Golwarz, 1969: 7). Sus microrelatos incluidos en *Infundios ejemplares* (1969) se dirigen hacia la sociedad intelectual. En ellos se burla de las concepciones estéticas con un artista que dice que la mejor obra de arte se da cuando ésta no se hace; de la búsqueda de la originalidad del teatro griego que tuvo que recurrir a la muerte real de los personajes para que el público regresara su interés al género; en el mismo

relato nos recuerda que se haga lo que se haga la gente siempre criticará para bien o para mal, en este caso el público griego acusa a los actores de no saber morir. Tenemos en sus infundios a una persona que colecciona el odio de las demás; presenta al amor como una crueldad; y mediante la ironía demuestra que nadie es capaz de ser entendido que siempre existirá la incompreensión, y que vivimos una ilusión de sociedad que lo único que nos procura es la felicidad, aunque ésta no pueda alcanzarse, lo único verdadero y perfecto es la muerte.

Golwarz presentía que el humor podría salvar o complementar a la narrativa, podemos ver su interés por el humor en su ensayo publicado en 1963 *La máscara de la risa*. También experimentaba la mezcla de la brevedad y la ironía, el resultado obtenido lo podemos apreciar en sus infundios, retomando los pasos de Torri, Golwarz exige un lector especializado que no se conforme con lo que se le presenta, sino que sea capaz de jugar con él y descubrir una realidad nueva en la brevedad y en lo irónico.

2.2.5. Fin de siglo

En el último cuarto del siglo XX encontramos variedad de contenidos en la narrativa, predominado lo urbano, ya no es hablar de la revolución o de los conflictos anteriores, se busca el reflejo de lo inmediato, se puede notar la influencia musical, televisiva y cinematográfica en el relato. Encasillar a la narrativa mexicana de este periodo es como querer encerrar agua en una caja de cartón, porque es un periodo de variedad, vivimos en una cultura de la fragmentación, ya no podemos hablar de movimientos sino de tendencias, es en este periodo donde parte la narrativa tenderá a lo lúdico, mediante el lenguaje cotidiano reflejado en la obra, y el interés por el experimento.

La tendencia lúdica se desarrollará en nuestra narrativa al final del siglo, ya no encontramos autores aislados como en las décadas anteriores, ahora es una tendencia que se está generalizando, es en este periodo donde ubicamos a Francisco Hinojosa. Antes de hablar de él, detengamos nuestra atención en otro autor mexicano que merece mención en el tono lúdico: Óscar de la Borbolla.

2.2.5.1. Óscar de la Borbolla

Creador de la *Ucronia*, que es un reportaje de ficción. De la Borbolla nos muestra una realidad paralela no tan lejana de la nuestra, en donde todo puede ocurrir, nos brinda un manual de supervivencia para después de la tercera guerra mundial, un concurso de suicidios, donde el ganador será acreedor de colocar su nombre en la avenida de barranca del muerto. También se muestra personaje en sus *ucronías*, se desenmascara y se reconoce como el gran mentiroso que quiere decir la verdad: “He tenido que convertirme en el periodista más mentiroso del mundo, inventar la Ucronía como género para poder decirlo todo impunemente” (Borbolla, 1990: 74), y así es un país que reprime la expresión, desde la ficción se puede hacer la crítica, y que mejor que el humor negro y la ironía para este fin.

Óscar de la Borbolla también juega desde la forma, en *Las vocales malditas* juega con su lector entregándole cinco cuentos, mismos que están elaborados sólo con una vocal, así tenemos por ejemplo: “Los locos somos otro cosmos.” El lector desconcertado por el sonido de una sola vocal puede apreciar la importancia de la sonoridad, que muchas veces se pierde con el uso cotidiano, y la maestría con la cual el autor lo hace en al menos cuatro cuentos, ya que el de la “u” no es tan brillante como los demás.

En sus relatos impera también el uso del lenguaje cotidiano y la búsqueda del humorismo.

2.2.5.2. Francisco Hinojosa

Francisco Hinojosa (Francisco Poyo Hinojosa) nació el 28 de febrero de 1954 en el Distrito Federal. Es miembro del sistema nacional de creadores, ha publicado libros de texto en la editorial SM; ha escrito tres libros de poesía: *Las aventuras de Robinson perseguido* (1980), *Tres poemas* (1981), y *Robinson perseguido y otros poemas* (1988), con esto reitera que antes de humorista y crítico intentó ser poeta, la figura del poeta, que Bergson indica es el comienzo de la crítica: “En todo hombre de ingenio hay algo de poeta.” (1900: 102) por su parte Escarpit añade: “no son los filósofos sino los poetas los que abrirán al humor las puertas grandes del pensamiento” (1960: 71), y Huzinga dice que “el hombre poetiza porque tiene que jugar en colectividad” (1954: 181), Hinojosa es consciente de esta colectividad, sabe que el hombre no puede darse aislado y por ello le critica, para irlo

perfeccionando. Además ha escrito diez y nueve libros de literatura infantil: *El sol, la luna y las estrellas* (1981), *La vieja que comía gente* (1981), *A golpe de calcetín* (1982), *Cuando los ratones se daban la gran vida* (1986), *Joaquín y Maclovia se quieren casar*. En colaboración con Alicia Meza. (1987), *Anibal y Melquiades* (1991), *La fórmula del doctor funes* (1992), primer cuento que no escribe sobre pedido, *La peor señora del mundo* (1992), *Amadís de anis... Amadís de codorniz* (1993), *Una semana en Lugano* (1994), *Repugnante pajarraco y otros regalos* (1996), *Las orejas de Urbano* (1997), *El cocodrilo no sirve, es dragón* (1998), *Yanka, yanka* (1998) que incluye “Malos, buenos y peores”, *Buscalacranes* (2000), *Mi hermana quiere ser una sirena* (2000), *Ana, ¿verdad?* (2001), *Un pueblo de bestias* (2003) y *Hoja de papel* (2005).

Tiene tres libros de crónica, dos de sus viajes a Estados Unidos, el otro una recopilación de varios de sus artículos publicados en varios medios como: *La casa del tiempo*, *Notimex*, *Tecnología empresarial* y *La gaceta del Fondo de Cultura Económica*, estos son respectivamente: *Un taxi en L.A.* (1995); *Mexican Chicago* (1999) y *La nota negra* (2003).

Además cuatro libros de cuento dedicado a los adultos, en especial a los ironistas: *El informe negro* (1987), *Memorias segadas de un hombre en el fondo buenos y otros cuentos hueros* (1995), *Cuentos héticos* (1996) y *Un tipo de cuidado* (2000).

Se han publicado dos antologías de sus cuentos: en 1999 Ediciones sin nombre / Juan Pablos editor, publicó: *Negros, héticos, hueros*. Contiene todos los cuentos incluidos en *Informe negro* (exceptuando “Catrín Denuève”); *Cuentos héticos*; *Memoras segadas de un hombre en el fondo bueno*; y dos relatos inéditos que después aparecerían en *Un tipo de cuidado*: “Segmentos de una noche húmeda y oscura” que después aparece como: “Fragmentos de...” y “Novelista de verano.” Y en el 2002 Oceano publicó la otra con el título *La verdadera historia de Nelson Ives* este volumen contiene todos los cuentos de sus tres primeros libros de su narrativa dirigida a los adultos (exceptuando también “Catrín Denuève”). Ha sido seleccionado en varias antologías, entre las que se destacan su humor negro, su carácter extraño, su tendencia posmodernista y su carácter lúdico.²

² “A la sombra de los caudillos en flor” en Dominguez Michael (1991); “A los pinches chamacos” en Vega-Gil (1996); “Enciclopedia” en Serna (2000); “Informe negro” en Perea (1992); “La creación” en Zavala (1993b); “Lo que tú necesitas es leer a Kant” en Zavala (2001); “Sembrado” en Colina (2002); y “Marina Dosal, aguafresquera” en Cluff (2003).

Pero no es conociendo sus publicaciones o mencionando sus datos personales como conoceremos a nuestro autor, tenemos que observar los vestigios que quedan de él en su escritura, qué intenciones lo mueven a escribir, analizaremos su obra en los siguientes capítulos.

El juego de los adultos. El primer polo.

Capítulo 3

El contenido: las historias

Para el estudio del contenido lo dividiremos en dos capítulos. En el primero conoceremos las historias y la problemática que plantea Hinojosa en los cuentos que elegí para mi *corpus*. En el siguiente capítulo procederemos a ver el juego de ideas o mecanismos del humor y humorismo, sólo expondremos algunos de sus mecanismos porque lo cómico elaborado depende en muchas ocasiones de la región.

3.1. Las Historias y las problemáticas expuestas en ellas

En el título de uno de sus libros Hinojosa refleja la doble intención de sus escritos, al llamarlos *héticos*, sus cuentos adquieren dos posibles significados, gracias a que la letra hache es muda: el primero moralizador, *ético*, el segundo enfermizo, *hético*. Aunque no todos los cuentos de mi selección son de este libro, reflejan la actitud de nuestro autor. Lo hético nos lo ofrece desde dos ángulos: el humor negro y desde la burla. En el primero se busca hacer agradable lo trágico, se ríe de las cosas que son dolorosas como la muerte o la violencia. La burla es un mecanismo del humorismo que será tratado en el siguiente capítulo.

En las historias narradas, encontramos a personajes que se enfrentan al hastío, y sobreviven la fatalidad de su destino, demostrando que la vida se puede llevar con el humor, el relajó, que define Portilla como “la suspensión de la seriedad” (Portilla, 1966: 25), la ironía, la sátira, la parodia, el sarcasmo, mismos que serán explicados en el siguiente capítulo.

3.1.1. “Nunca en domingo”

Este cuento narra los problemas de una pareja y su familia, la acción se desarrolla en una semana, tiempo en el que se comete un crimen. El marido, nuestro narrador, decide matar a su vecina de arriba, la gorda, porque sus actitudes no le parecen y está harto de ella, de su familia y de él mismo. Mientras se nos narra el proceso del asesinato podemos apreciar que

nuestro narrador no se siente bien con su vida y que es capaz de todo con tal de salir del hastío.

En este cuento vemos reflejada la crisis de una pareja, que ha caído en el tedio, en especial por parte del narrador, que refleja dos actitudes de muchos mexicanos: esperar el fin de semana y molestar al prójimo, y si se puede desquitar con su pareja y sus hijos mejor. Harto de la esposa porque se ve en ella una cadena que no le permite ser libre, porque a lo mejor, y muy frecuente en nuestro país, se tuvieron que casar por una razón de nueve meses, de no haberlo hecho, sería enfrentarse contra la sociedad, al ¿qué dirán? Diría Samuel Ramos: “Siempre estamos dispuestos a salvar los principios, aún a costa de un verdadero suicidio” (1934: 169). Así en nuestro país es preferible salvar la honra, no importa que se tenga que vivir una vida de tormentos por no escoger bien a nuestra pareja. Nuestro protagonista cansado de su vida, de su esposa, del domingo, del lunes y de la gorda, decide cometer un asesinato que quitará el hastío de su vida o que tal vez si lo descubren lo llevará a un lugar distinto, lejos de todo. La pareja de este cuento habla en nombre de todos los matrimonios forzados o de los que se acabaron muy rápido la miel de la luna y que por no poder contra la sociedad, prefieren vivir encadenados con tal de salvar el honor.

Encontramos reflejada otra actitud común a muchos mexicanos, el odio al vecino, que se da porque no nos parecen las cosas que hacen, odiamos la música que escuchan, que no barren su calle, que dejan su ropa escurriendo, en el caso de los departamentos, el ruido que hacen al caminar o mover sus muebles, sus fiestas, en fin, son tantas las cosas que hacen nuestros vecinos que quisiéramos matarlos o que algo les ocurriera.

Nuestro cuento comienza marcando esta actitud con la frase: “1. Me repugna la gorda de que vive arriba” (*CH*: 7), la gorda que hace sus ejercicios y que nuestro protagonista imagina agarrando sus dos pechos, aún después de matarla demuestra su odio al decir: “su bocota” (*CH*: 9). Un asesinato para salir de la rutina, lleno de pistas que nadie puede concebir, pero que el cuerpo policíaco recibe con entusiasmo y que es capaz de resolver un crimen a partir de ellas, un cuento donde se muestra el deseo de desaparecer a todos con tal de ser feliz.

Tocando el punto del cuerpo policíaco, en algunos relatos, Hinojosa se quejará del nuestro, que no es el mejor, pero es el único que tenemos, que nos hace risibles algunos de

los momentos más críticos de nuestra vida desde los embotellamientos hasta los crímenes más crueles, tal vez gracias a ellos no adquirimos el nivel de histeria de otros países, aún sabemos reír.¹

En nuestro relato se nos narra el desarrollo y parte de la planeación del crimen contra la gorda, lleno de pistas falsas que se “comen” los investigadores, y al mismo tiempo que reclama la ineptitud de los policías y su falta de honestidad:

62. Veo que el comandante Herrera se echa a la bolsa un cigarro de marihuana a medio consumir que estaba en el cenicero de la sala.

Actitud que podría parecernos correcta, por ser vigilantes de la ley, y tienen que alejar a la ciudadanía de las drogas por su bienestar, pero en el siguiente número leemos:

63. Uno de sus hombres prefiere un perrito de porcelana (*CH*: 11).

Con esto nos afirma que la policía no es honesta.

También se queja de otro hecho, nosotros como lectores sabemos quien es el asesino, en cambio el comandante Herrera encuentra uno:

81. Miércoles, 8:30. El comandante Herrera se apersona y me dice que agarraron al culpable. Le pido que me lo pruebe.

82. Dice que se trata de un ladronzuelo que vive a una cuadra del edificio. Le encontraron las cosas robadas.

83. Las joyas de la gorda, las joyas de Diana, el dinero, mis guantes, el saco sin botón (se lo había regalado a una hermana).

84. ‘Dijo que enterró las cosas en un terreno baldío. Además sabemos de buena fuente que le gustan las naranjas y que el domingo comieron en su casa gallina que él mismo desplumó ¿Quiere más pruebas?’” (*CH*: 13).

El hecho de fabricar culpables está marcada también en este cuento, esta característica se da sobretodo en el cuerpo judicial (o “jodecial” como le conoce la gente). La ley siempre tiene la razón, no cabe lugar para el criminal, aunque éste reconozca su crimen, no se puede echar a perder la construcción de un culpable.

¹ La policía encargada de las vialidades en nuestra ciudad es famosa por frases tan conocidas como “orllese a la orilla”, “coche negro oscuro” o “carro rojo colorado” o “Micro sígase derecho por la diagonal”, etc. Con respecto a los crímenes hay que leer las declaraciones que hacen cuando hablan frases como “hallamos al culposo en fragante delito.”

3.1.2. “A la sombra de los caudillos en flor”

En este cuento se nos narra una guerra entre vecinos, que comienza por el odio de unos, los Millán, contra los del edificio de enfrente. Podemos apreciar también el odio a los vecinos, la guerra comienza con un ataque sorpresivo que desencadenará acuerdos de guerra y estrategias para la misma. Nuestro narrador, perteneciente a los Millán, nos da detalles de la preparación, la batalla y el desenlace. A final de cuentas no sabemos si él es un niño o un adulto, porque se nos muestra disfrazado de conejito, “Y después yo, con mi disfraz de conejito” (*IN*: 16), podemos pensar que es un niño porque cuando se convoca a la defensa del edificio los niños llegan disfrazados: “Algunos llegaron vestidos con uniformes del ejercito; varios niños lucían sus recién planchados disfraces de *Supermán*, *Robin Hood* y *D’Artagnan*, y el crítico de cine del 201 llegó arrastrándose con una gran piedra sobre la espalda y con una antorcha encendida en la mano” (*IN*: 11), y durante las batalla había uno “disfrazado de cacahuete garapiñado” (*IN*: 13) y podemos suponer que es un adulto porque ellos sólo quieren jugar a la guerra y hacen cosas sin sentido para ganar; aunque puede ser una manera de poder desfogarse en la batalla como dice Bally: “Sabemos muy bien que un traje de máscara cambia el sentimiento de dignidad, que unas espuelas sonantes, que un vistoso uniforme convierten al pacífico ciudadano en un guerrero marcial” (1945: 32). De ser esto el disfraz de conejito reitera lo absurdo de la contienda.

La batalla nos muestra el sin sentido de la guerra, se pelea al ritmo del *Bolero* de Ravel; lanzan objetos desde lo alto con el propósito de herir al que sea sin importar si son aliados: “Desde las azoteas y las ventanas de los pisos más altos caían todo tipo de objetos y sustancias: gatos vivos, lociones baratas, tinta china, miel de abeja, puñados de alfileres, salsa tártara” (*IN*: 14). Ante esta lluvia los participantes deciden invitar al otro a continuar la pelea en sus hogares, actitud que hace más absurda y hogareña esta batalla: “Los de abajo pronto tuvieron que conseguirse paraguas e impermeables para protegerse de los ataques aéreos. Unos cuantos prefirieron concertar batallas particulares invitando al enemigo a proseguir el combate bajo el techo y el calor de sus departamentos” (*IN*: 14).

Esta extraña guerra nos muestra y recuerda el absurdo de las batallas, en las que hay momentos donde se pierde la noción del por qué se pelea, sólo se ve la destrucción: “Era un cuadro terrible. Algo comparable a ciertas películas que no vale la pena recordar. Un

auténtico estercolero espiritual. El gran tinglado del mundo ante el cual, en vez de aplaudir, se antoja masticar varios antidepresivos” (*IN*: 15). Ante esto, los cabecillas de cada batallón deciden terminar la guerra, obteniendo la victoria los Millán.

La guerra termina con una invitación al amor: “que se den todos la mano como muestra de amistad y que piensen en los próximos matrimonios y amasiatos que habrán de celebrarse entre los que estamos aquí reunidos” (*IN*: 16).

A final de cuentas todos los vecinos quedan asqueados de la guerra, pero desfogaron la ira contra sus similares, tal vez se deberían de organizar este tipo de guerras para tener una mejor convivencia con los que nos rodean.

3.1.3. “El informe negro”

El día que nos entregamos a nuestros sueños abandonamos todo, esto es lo que ocurre al señor Sanabria, decide dedicarse a un oficio prometedor: el ser detective, un defensor de la justicia y de los inocentes, que va más allá de la policía y para el que cualquiera es un sospechoso.

El relato gira en torno a la aventura del señor Sanabria, un empleado que se da cuenta de la trivialidad de su vida y decide cambiar su oficio al de detective, tarea nada fácil, pues implica resolver casos y ser más inteligente que el adversario, comienza la lectura de la constitución y al mostrar el debido respeto a la ley se entrega a esta gran aventura.

Hace un experimento promocional; en un bar enseña el retrato de su madre como el de una culpable. El destino le cobrará esta jugada, mostrándole que en efecto ella es culpable aunque no de manera directa, porque ella es la cabecilla de una red de narcotráfico. Puede descubrir esto gracias al primer caso real que llega a nuestro detective, su exhijastra le solicita para resolver el asesinato disfrazado de suicido que cometió su pareja, los golpes del destino son así.

En su aventura conoce a Cornelio, cantinero del bar donde comenzó su experimento, que le prestará sus servicios durante la aventura. Así llegan a otro bar, que frecuenta el sospechoso, y, so pretexto estado de ebriedad y a ritmo de chachachá, se lanzan sobre él para capturarlo y obtener de él la esperada confesión y la resolución del caso.

Después de un somero interrogatorio, Richard, el detenido, les dice que los puede llevar con el verdadero asesino, y encargada de la red de narcotráfico, la conocida “Manola”, entonces piden refuerzos para ir a capturarla y la sorpresa de nuestro protagonista se da al encontrarse con la mujer del retrato. Nuestro detective resuelve su primer caso y por fatalidad del destino lo que el comenzó como una broma se convierte en realidad.

Aquí podemos observar que todos tenemos cola que nos pisen, en este caso su madre, que tiene mucho dinero, gracias a su red; y el cantinero que ayuda a nuestro personaje, que al verse involucrado en la posible resolución del crimen, comienza a hacer las confesiones de su pasado: “después de conversar de que era todo un experto en el manejo de diversas armas, desde una escopeta hasta una soga, me confesó que había pasado varios años en la cárcel por haber intentado ahorcar a su esposa” (*IN*: 65) y no sólo eso, sino el comportamiento profesional de un judicial, que recurre a la tortura para obtener información.

3.1.4. “Quijote Hidalgo”

Por el destino y mala alimentación, de apellido Hidalgo y de nombre Quijote, el personaje de este cuento se entrega a una ardua labor, la defensa del inocente, se convierte en un investigador privado, pero llega a serlo al estilo Quijotesco.² Lector apasionado de novelas policíacas, se vuelve loco y cree su deber resolver todos los crímenes leídos, entonces comienza su odisea, al retomar una pistola que tenía, una placa de policía de los Ángeles y un chaleco fabricado por él, que nos recuerda a la armadura hecha por el caballero andante: “su viejo chaleco lo rellenó de fibras metálicas, de esa que se usa para tallar las ollas cochambrosas, y le cosió el forro con esmero para industriarse él mismo un antibalas a la medida. Es verdad que para probarlo disparó un tiro sobre él, y fue tal el agujero que le hizo que tornó a repararlo con cuanto fierro viejo y oxidado encontró en la covacha de su casa” (*CH*: 25). Después de hacer todos los preparativos sale en busca de los crímenes que

² “Quijote Hidalgo” es una parodia del *Quijote*, “esa gloriosa novela que elogia todo el mundo, pero que nadie ha leído” (Jardiel, 1929: 115), lo hace con esta novela porque, como es sabido, Cervantes quería finalizar con la novela de caballerías, o al menos hacer una que se burlara de todas ellas, “a partir del Quijote, la visión irónica abre una distinta vertiente del acontecer heroico.” (Bravo, 1997: 56), porque nos presenta el anticaballero, de la misma forma Hinojosa intenta con este cuento, si no acabar con el género policíaco, al menos burlarse de él.

podrían estar por ahí, al no encontrar nada y casi al terminarse el combustible de su ford, decide pernoctar en un hotel donde encuentra a dos inofensivas damas a las que presta sus servicios. En la entrada del hotel escucha a una inofensiva víctima que gime y grita la tortura de un aprovechado, llamado que no puede esperar, nuestro Quijote se lanza a combatir el crimen, va hacia el cuarto, derriba la puerta y ante las miradas atónitas y el cuerpo desnudo de la dama, les dice va a hacer justicia. En respuesta obtiene una buena ronda de golpes y patadas y ser expulsado del hotel, además de perder su arma y permanecer inconsciente un rato, hasta que un policía lo auxilia. Quijote le explica lo ocurrido y lo invita a resolver el caso juntos, ante un posible asenso lo ayuda, entran van al cuarto, donde yace la mujer desnuda, entonces comienzan las investigaciones, primero con el dueño del hotel y después con un vagabundo, mismo que les da una pista falsa, pues a la persona que acusa le debe una mala pasada, así los lleva con el dueño de un molino de nixtamal.³ Llegan y el policía se percató que el supuesto asesino no se parece a la descripción dada anteriormente por Quijote, a lo que nuestro personaje censura como falta de experiencia por parte del vigilante de la ley, mientras discuten el dueño trata de demostrar su inocencia enseñándoles una foto suya, movimiento que le parece sospechoso a Quijote y lo obliga a disparar en defensa propia. Después de esto, van a dar parte a los familiares de la víctima, para informarles que el crimen está resuelto y que pueden dormir tranquilos, van con las damas que estaban la noche anterior en las puertas del hotel, les piden informes, y contestan que mejor pregunten directamente a la víctima porque está en la otra esquina.

3.1.5. “Lo que tú necesitas es leer a Kant”

Una crisis matrimonial, donde sólo tenemos la parte de la pelea correspondiente al hombre y que, como veremos, es uno de los cuentos de nuestro autor que juega más con el lector desde la forma, lo tenemos en “Lo que tú necesitas es leer a Kant.” La discusión comienza por el típico “es que tú dijiste” en nuestro cuento tenemos a un hombre que va a la defensa del hombre mexicano, que es tachado de macho, para tratar de ponerle otra imagen, la de

³ Hinojosa reitera la burla de la obra original, con este elemento del molino, además de hacer referencias a escritores del siglo de oro español, cuando dice que las prostitutas hacen esquina en la calle de Lope y Cervantes.

un intelectual con sentimientos y ganas de razonar. Comenzando con la referencia al diálogo platónico en donde todos los participantes llegaban a un acuerdo, nuestro protagonista lucha contra la figura del macho, ya que de serlo, seguramente dejaría caer sobre su pareja una lluvia de golpes, actitud que reitera la inferioridad del hombre, que busca un poco de respeto a través de la violencia. Nuestro protagonista busca a toda costa no romper la paz: “la comunicación. Nada de yo dije, tú dijiste, yo no dije, cómo crees, claro que creo... todo eso es un mierda” (CH: 111). Le muestra que existen distintos puntos de vista, al enseñarle la foto de un cerdo, que puede tener varias interpretaciones, así desde la razón existen varios enfoques a diversos problemas o a uno en común, lo importante es la apreciación que uno tenga de las cosas y justificarla. Además le reitera que no es necesario el insulto ni la violencia cuando se dialoga: “Otra vez con insultos. ¿Ya ves? Necesitas recurrir al insulto para poderte relacionar conmigo. No rompas los vasos. ¿Crees que rompiendo vasos vas a ganar algo? Si quieres hazlo, yo no te voy a detener. Y tan fácil que sería entendernos. Como lo hace todo el mundo. Como lo hacía Sócrates con Fedro” (CH: 112).

Nuestro protagonista convence a su interlocutora que no tiene sentido una discusión así y le da la estocada final al enseñarle la foto de su matrimonio, que los lleva al acto amoroso.

Pero la defensa del intelectual mexicano no es color rosa, entre líneas nuestro protagonista le insinúa y afirma a su interlocutora que es una campesina, que dice cosas sin sentido: “sí, están matando a un marrano, aunque yo prefiero decirle cerdo o cochino o puerco. Marrano es de gente vulgar. Pero bueno, vale, tú naciste en el campo y tienes derecho a llamarle marrano” (CH: 110). También le afirma que es una inmadura: “Simplemente creo que no eres una mujer madura capaz de sostener una conversación amigable” (CH: 112), y le reclama que no hace nada de su vida más que ir de compras con su madre, quien le está mal aconsejando y por ello su matrimonio se ha venido abajo. Estas insinuaciones y reclamos entre líneas convierten a nuestro personaje en el perfecto ironista, quien, como en un diálogo platónico, exhibe el error del otro mediante el cuestionamiento y la minimización, en este caso nuestro personaje está a la defensiva, acepta y cuestiona las ideas del otro, para demostrarle que está mal, esto se reitera al finalizar nuestro relato cuando le dice: “amor, la verdad yo creo que lo que tú necesitas es leer a Kant” (CH: 118).

3.1.6. “La llave”

Para Samuel Ramos el mexicano es un ser desconfiado por naturaleza, esto se debe a que es susceptible a todo, piensa que a sus espaldas se habla de él, y esta inseguridad ocasiona celos y complejo de inferioridad (*Cf.* 1934: 80-81). El mexicano duda de todo, hasta de sí mismo. Los celos son una conducta de inseguridad, y son reflejados en el relato de “La llave” donde todo comienza cuando Oliver, nuestro protagonista, se da cuenta que ha perdido su cartera, sus llaves; ha sido víctima de un robo, entonces comienza a planear su larga noche, decide ir a pasarla con Sandrita, así que le llama y ella le indica que lo espera.

Durante el camino, Oliver critica a los policías, piensa que los policías lo verán como un sospechoso, se dice a sí mismo: “‘es una pena que todo sea como se cree que es’”. Y luego: ‘los policías son todos una bola de imbéciles. Ellos son los que merodean y luego dicen que es uno’” (*CH*: 16).

El problema comienza cuando su novio, el “Tilín”, aprendiz de novillero, se entera de la situación y su reacción no se hace esperar. Refleja la actitud común de todo hombre al ver en peligro de pérdida a su pareja: le arma “un pancho” por los celos. Ante esto decide otorgarle el honor a Oliver de pasar la noche en su departamento, invitación que no rechaza nuestro protagonista que no tiene dinero ni a dónde ir.

En el departamento de Sandrita ellos discuten, Oliver escucha, más tarde es corrido por el Tilín, quedando sólo una solución pasar la noche con ella. La persona celosa, ocasiona que el celado haga lo que el celador imagina, y es lo que ocurre, lo que tanto temió el Tilín lo lleva a cabo Sandrita, Oliver se pregunta si es por venganza, no obstante prosigue. Después del acto sexual encuentran una nota del Tilín que le da un toque sarcástico al relato: “Si algo pasó hoy entre ustedes voy a echarme a mí mismo la culpa durante toda la vida. De todos modos los mataría. Te quiere: tu Tilín” (*CH*: 21). Mientras ellos se bañan y tienen relaciones en la regadera, con una llave duplicada, que tenía el Tilín, entra al departamento y los mata.

En el relato vemos reflejados los celos, además Hinojosa resalta otra característica del macho mexicano: soñar y querer poseer a todas las mujeres, el macho se refugia en un mundo ficticio (*Cf.* Ramos, 1934: 96). A pesar de tener una mala noche Oliver, imagina si

Sandrita tendrá relaciones con su jefe, después la va imaginando en su casa, como se viste y desviste, después piensa en que no existe la posibilidad de tener relaciones con ella, hace un juego de palabras y llega a su casa, se oye el teléfono, y llega el Tilín, entonces Oliver reitera esta conducta de imaginar a las mujeres teniendo sexo, sino con él, con su pareja: “Oliver imaginó que hacía el amor con Sandra en la regadera. [...] Oliver imaginó que Ernesto hacía el amor con Sandrita en la regadera. El Tilín imaginó que Oliver había hecho el amor con su novia sobre el comedor de su casa. Sandra no imaginó nada” (CH: 18). En este relato vemos reflejado al hombre inseguro que es capaz de todo por no perder su honor, inclusive matar a su pareja.

1.3.7. “Dimas List, hombre lobo”

En un pueblito llamado “Paso del ganado” ocurre una historia que algunos pueblos envidiarían por tener un poco de fama o un atractivo turístico, y ésta es tener a su hombre lobo local; aunque la población no se muestra con mucho optimismo, al notar que sus habitantes disminuyen, y deciden tomar las debidas precauciones para no ser las próximas víctimas.

En este relato tenemos a un hombre, empleado de correos por las mañanas, hombre lobo por las noches, que gracias a la envidia de sus suegros recibe una pócima que lo obliga a cargar una cruz que no todos quisieran, pero que tal vez anhelan de vez en cuando: ser un asesino inconsciente. Cuando se da cuenta de esto desearía haber comenzado con otras víctimas, como sus suegros. Después de enterarse de sus transformaciones, procura buscarse una cura, la que obtiene, pero de manera temporal. Al terminar con casi toda la población, sólo quedando él e Imelda, se procuran una vida normal, por los días hacen labores y por las noches Dimas se amarra para no comerse a la última persona, pero recibe una sorpresa, ella es una mujer vampiro que lo asesina al final del relato.

La aparición de Imelda durante el relato se da por momentos, se nos muestra rasurando sus piernas, comiendo chocolates y poniéndose sus medias de nylon, uno pensaría en un personaje de más, pero el que sea una mujer vampiro le da una oportunidad a Dimas de no ser el asesino que él creía.

Durante el día personajes inofensivos y por la noche asesinos, Dimas e Imelda nos muestran el deseo de una personalidad doble para actuar libremente sin que la sociedad los recrimine. A veces quisiéramos el mundo para nosotros solos y deshacernos de los que nos estorban o decirles sus verdades, pero hemos aprendido un pequeño secreto en nuestras relaciones sociales: la hipocresía, poner dos caras o más, somos diferentes en distintos círculos sociales, preferimos vivir en la falsedad que desenmascarar al otro, aunque a veces quisiéramos matarlo.

“Dimas List, hombre lobo” sigue la línea, de la policía que es inútil al no poder capturar al asesino aún sabiendo quién es, y al tomarse demasiado en serio en algunos momentos:

- La cosa se está poniendo color de hormiga – dijo Nemesio Mena Mena, jefe de la Policía, a sus subordinados.
- Deberíamos aprenderlo- sugirió alguno- y asesinarlo.
- Seriedad, señores. Aquí no tenemos balas de plata y sería ridículo que alguien nos viera con crucifijos y collares de ajos, tal y como nos lo han indicado en la Central de Policía del estado.
- ¿Ellos que saben de hombres lobos? –
- Lo han consultado con los expertos-
- ¡Ah! –exclamaron al unísono los subordinados (*CH: 36*).

Muestra el absurdo, del que hablaremos más adelante, ante el cual no puede hacer nada la policía. En este relato Hinojosa nos habla de las apariencias que en todas ocasiones nos engañan, personas que parecen inofensivas son grandes asesinos sin saberlo.

1.3.8. “Julio mató al PC”

“Si los hombres fuésemos consientes del daño superior que puede infligir la verdad en el más firme de los seres, dos veces pensaríamos soltar la cuerda que empuja la flecha letal de la sinceridad” (*CH: 53*). Con estas palabras Indalecio, nieto de Julio, nos resume la trama del cuento “Julio mató al PC”, el relato comienza advirtiendo un crimen consumado que no deja dormir tranquilo a nuestro protagonista, que comete un asesinato justificado por la verdad, porque el asesinado decía verdades dolorosas. Siguiendo la línea de Dimas List, se reitera este deseo de matar a los que nos estorban, al igual que los vecinos, cuántos no quisiéramos eliminar a los que nos ofenden, al menos es más fácil que perdonarlos. En

“Julio mató al PC” se nos muestra un personaje que le da la espalada a la hipocresía, obteniendo como resultado su asesinato.

En este cuento se narra la odisea de Julio que viaja para olvidar su crimen, llega a Nistarc donde conoce a Dulce de Flor, empleada del Nilsfonc, hotel que no prohíbe la relación de los empleados con los clientes. Después de salir, Julio la invita a regresar con ella a su ciudad, a su fabrica de instrumentos de cirugía. Los vecinos de Julio, Martín y Valentina, lo acompañan en su dolor. El tiempo transcurre Julio y Dulce tienen una hija a la que llaman Maricela, después Martín viaja a Mozambique para dar unas conferencias en torno al valor de decir la verdad, cuando regresa tiene un hijo al que nombran Román. Este relato nos muestra una de las técnicas que utiliza Hinojosa en algunos de sus cuentos, la *elipsis* o aceleración temporal.⁴

Julio, Dulce y Maricela deciden regresar a Nilstarc, para enseñarle el lugar donde sus padres se conocieron, entonces consideran hacer su residencia allá y abren un local de compra venta de palmeras, el Nilsgang. Maricela tuvo un hijo al que nombró Indalecio.

Cuando el hijo de Martín y Valentina tiene veinticuatro años se topa con el nieto del PC, es entonces cuando Maricela se entera del asesinato cometido por su padre.

Martín compra a Julio un lote de palmeras, que resultaron con plaga, por esta razón y por meterse con su mujer lo hiere, quedando invalido entonces se ve obligado a practicar baloncesto con un equipo de minusválidos, el Nilsprrr.

Indalecio se dedica a dar conferencias en torno a la verdad, a las que asiste el nieto del PC, mismo que comete un robo y no deja de ser castigado. Tres años después sale de prisión, se dedica a dar conferencias sobre la vida de su abuelo y a dar charlas de la sintaxis del diario de Dulce de Flor, que pidió antes de entrar a prisión. Maricela muere tras un periodo de alcaldesa e Indalecio consigue un oso. Este cuento refleja la importancia de ser sincero aunque el precio sea la pérdida de todo tipo de amistad o, inclusive, la vida.

1.3.9. “Marina Dosal, aguafresquera”

Este relato se encarga de denunciar uno de los miedos que tenemos todos, y si no es miedo es temor o curiosidad, el qué dirán los demás de mí y de mis actos.

⁴ “Elipsis. Movimiento narrativo que nos da una impresión de máxima aceleración” (Pimentel, 1998: 49) En la aceleración los años pasan en párrafos.

Se lleva a cabo en el local de Marina, humilde *hotdoguera*, con vaca y clientela sedienta de chismes; ella está dispuesta a darles su amor (sus caricias) y confidencias, hechas por todos sus elegidos.

Los clientes esperan con ansia la elección de Marina, que en realidad nadie sabe en que radica, y aquel que lo consigue es visto como un héroe local, así al ser elegida Diana Samanta, se nos narran los preparativos que hace para recibir tal honor: “Fue a casa a cambiarse (su novio, el Paco, la llevó a comprarse pantaletas nuevas). Habló con su mamá: Lo único que me preocupa es que sería un acto de lesbianismo. Es sólo una noche, hija, no pienses que te vas a acostumbrar. Además tienes al Paco. Sí, pero no sé como hacerlo. Tú déjate, debe ser sencillísimo” (CH: 66). Una conducta así en otro contexto la sociedad la recriminaría, pero se trata de las caricias (el amor) de la aguafresquera, no importa lo que se tenga que hacer con tal de saber lo que se dijo en las confesiones de Marina. Otro de los elegidos es Eligio, en su caso, todos, hasta su jefe le ofrecen cosas, uno le dejará que se acueste con su mujer (el Robespierre), para escuchar la confesión de la noche anterior.

Es tanta el hambre de los clientes de saber lo que se dice, que cuando muere la vaca, todos hacen lo posible por ganar puntos con Marina:

Dos semanas más tarde la vaca murió en el camellón. Un cliente quiso hacer puntos con la aguafresquera, se acercó a acariciar a la rumiante y percibió que no respiraba. Todos se enteraron del fallecimiento y dieron el pésame a la dueña. Fue una buena oportunidad para Lollipop: ofreció un lugar en su rancho para enterrar a la vaca. Al sepelio asistieron los más y los menos allegados (salvo el Robespierre, que convalecía en un hospital). Juanito llevó un arreglo; el Paco, un trío, y Diana, una fotografía de un toro que lanzó al agujero donde la vaca reposaría su muerte. Mariana Dosal recibió las muestras de dolor con serenidad (iba vestida de ocasión). Sin embargo, no contestó preguntas (¿tendrás otra vaca?, ¿qué pasará con la hotdoguera?) ni aceptó propuestas (vete de vacaciones, te regalo mi perro, déjame ser tu vaca, etc.)” (CH: 67-68).

A veces le damos tanta importancia a lo que dicen de nosotros que nos olvidamos de ser realmente. Hoy día, hay mexicanos que prefieren llenar su vacío viendo como viven lo demás, el caso de los *reality shows*, o se llenan de comentarios deportivos o de sus artistas, porque no son capaces de soportar su silencio, su vida. El día que dejen de importarnos los comentarios de los demás ese día comenzará nuestra vida, una manera de hacerlo es mediante el humorismo y el juego, actividades que nos muestran nuestra realidad.

1.3.10. “A los pinches Chamacos”

En este cuento se nos habla de la suerte de tres niños que se rebelan por su causa: ser pinches chamacos; pero no es porque quieran serlo, sino porque la sociedad en la que viven se los exige, al ser ignorados como nuestro narrador, golpeados como Rodrigo o al ser descuidados por sus padres como Mariana.

Los tres niños lo único que quieren es divertirse, tienen actividades poco comunes, como cazar moscas o caracoles, excavar, meter a personas en problemas por encontrar huesos, fugarse de sus casas entre otras actividades. El carácter violento de estos niños comienza cuando son víctimas de un asalto, a raíz de esto deciden responder la violencia de la sociedad con la violencia infantil. Con una pistola, que encontraron en sus excavaciones, comienzan los problemas para aquellos que se atraviesen en su camino.

En uno de sus asesinatos se nos reitera un aspecto la soledad del mexicano: el chisme. Mariana mata a una señora y los espectadores dan su versión, ya que lo único importante es hablar y que todos conozcan la opinión que uno tiene de las cosas, no importa que se diga, lo importante es comentar algo para sentirse vivo.

Dentro de esta soledad también encontramos al pedante, que no sólo se siente aislado sino que pretende demostrar su superioridad. Tenemos el caso de Rodrigo que ante cada actividad que hacen los pinches chamacos, él asegura haberla hecho antes. Ramos tiene dos sentencias para esto, la primera: “Debe suponerse la existencia de un complejo de inferioridad en todos los individuos que manifiestan una exagerada preocupación por afirmar su personalidad; que se interesan vivamente por todas las cosas o situaciones que significan poder, y que tienen un afán inmoderado de predominar, de ser en todo los primeros” (1934: 70). La segunda: “el pedante es un inadaptado, y su inadaptación consiste en un deseo de superioridad intelectual que no corresponde con la realidad de su talento o de su saber” (1934: 201). Así Rodrigo representa a los mexicanos que viven en sus fantasías donde han realizado de todo.

Un aspecto de este cuento que quiero resaltar es el título, porque un título de obra dramática por lo general es el nombre de un personaje, nunca va a ser el defecto que éste tiene, pues al hacerlo se predispone al lector a la contemplación de un vicio, así tenemos,

como lo marca Bergson (*Cf.* 1900: 35), por ejemplo *El avaro*, en contra de *Otelo*. Creo que esta es una razón por la cual este cuento nos resulta cruel, ya que el título sugiere algo cómico y termina siendo una tragedia.⁵ Antes de terminar el cuento, se fugan de casa, viven en una casa abandonada y piden dinero como niños de la calle, y es cuando uno se pregunta: ¿qué esconderán todos los niños que se refugian en ella? Nos reímos de una situación dolorosa, y nos preguntamos que ocultaran todos esos pinches chamacos.

1.3.11. “El miedo de besarla a usted”

Este cuento nos narra la historia de un personaje que está dispuesto a todo por tener el amor de una dama. Al principio nos parece una declaración profunda del sentimiento, inclusive el título nos muestra una tendencia hacia un amor irrealizable: “El miedo de besarla a usted”, que nos sugiere una confesión amorosa.⁶ Durante el relato tenemos el enamoramiento, la pasión de un personaje que hace todo lo posible por estar cerca de la persona que lo ha flechado, Lucinda, que no lo deja dormir cuando ella le roza la mano. Nuestro narrador nos muestra que en el amor cualquier cosa es importante: “Noté también que el tacón de uno de sus zapatos estaba a punto de desprenderse. Sé que se trata de un detalle insignificante. Pero si supiera usted la dimensión que estos detalles alcanzan en el silencio de mi habitación, comprendería y justificaría todo, la locura, el arrebato. La soledad” (*CH*: 87). Pero como todo en la vida no es color rosa, este sentimiento, tan puro al principio, se transforma en obsesión cuando el corazón de la damisela es roto en un bar, entonces nuestro protagonista se siente obligado a defenderla y a salvar su honor: “hasta que él la abandonó y la dejó envuelta en lágrimas. Juré vengarme, vengarla, hacer que ese infeliz pagara el dolor que le había infligido, matarlo si era preciso” (*CH*: 90). Lo siguiente que se nos narra es la venganza, nuestro protagonista tortura a su víctima, Joaquín, después de abordarlo con fines de negocios, hace que él lo invite a su casa y allí le llena la boca de

⁵ Algunos títulos de los cuentos de Hinojosa sugieren comicidad como: “Quijote Hidalgo” donde se nos predispone a la parodia, “A los pinches chamacos” que por el léxico nos sugiere algo de comicidad al utilizar una grosería, “Dimas List, hombre lobo” o “Marina Dosal, Aguafresquera.” Que nos dan algo poco común, un hombre lobo, mismo título no nos produce terror, porque no evoca al mismo, si por ejemplo este cuento se llamara “colmillos bañados de sangre” o “El caso de la población de Paso del Ganado” sugerirían algo más que la comedia, al igual que Mariana Dosal el adjetivo “aguafresquera” nos induce a la comicidad.

⁶ Además claro está que es el verso final del bolero llamado *Usted*, donde su autor, Gabriel Ruiz-Monis Zorrilla, culpa a su amada de todos sus males. Con respecto al cuento refleja las actitudes de nuestro narrador.

algodón y comienza a mutilarlo con un cúter, podemos darnos cuenta de su conducta sádica al tratar de obtener un cuadro perfecto de piel. Después lo destaza y lo abandona en el metro.

Y continúa con su actitud tierna al ver a su amada en problemas económicos comienza a mandarle sobres con cantidades de dinero, que la vuelven loca poco a poco porque no sabe lo que pasa. Una vez internada en un psiquiátrico nuestro personaje se arrepiente de su conducta. Está dispuesto, a confesar su crimen, por el sentimiento y por ella, para que ella pueda vivir en paz. Termina el relato con un toque de sarcasmo: “Espero también no hacer algo de lo que pueda arrepentirme por el resto de mi vida” (*CH*: 94).

3.1.12. “Novelista de verano”

Este relato nos narra la aventura de un escritor de novelas light que se hospeda en un hotel; hasta cierto punto parece obligado por su madre, que le ha regalado un tiempo en un espacio lejos de casa para que termine su novela. La inspiración la obtiene de las cosas que vive, éstas parecen provocadas por él y su madre, es un metarelato donde todo lo que escribe o imagina, sucede, por ejemplo, cuando comienza el relato, se nos muestra leyendo una revista, actividad que es interrumpida por una mujer, que al inicio del cuento corre desnuda, cuando él está en el bar del hotel, piensa que sería buena idea para una novela que una mujer reconociera en un bar a un escritor famoso de novelas, cuando deja de pensar en esto, sucede, la mujer lo reconoce en el bar del hotel, entonces ella se siente importante.

El relato se ve interrumpido por dos cosas: la primera, las llamadas de su madre y la segunda, los acontecimientos de la novela que escribe. Con respecto a las primeras, al principio parecen normales, lo alientan a seguir escribiendo y le reiteran que se busca su bienestar, después son para dar noticias trágicas, por ejemplo: “Que lo del tío Agustín era algo ya anunciado y que no tiene caso se desplace para asistir a los funerales.” Hasta aquí todo parece indicarnos que el tío falleció de causa natural pero después continúa: “Que no sufrió demasiado ya que el hachazo le quitó la vida al instante” (*TC*: 53). Un dato de humor negro. La segunda interrupción es ocasionada por los acontecimientos de la novela, que en un principio nos parecen irrelevantes, pero que una vez que nos enteramos de lo que hace nuestro narrador nos remiten a crímenes anteriores.

El relato continúa y él desea verla desnuda como en la cancha de voleibol. Ella lo va a visitar a su cuarto, se van a bailar y la sorpresa se da cuando la encuentra muerta a su lado al amanecer, razón que lo obliga a huir del hotel con ella en las maletas. Al llegar a casa se la muestra a su madre, dándonos un buen ejemplo de humor negro al contestar: “‘y mira que era bonita’, se sorprendió ella. ‘¡Ay! Pero ya con tantos cadáveres...’” (*TC*: 54). La madre insinúa todos sus crímenes y nos damos cuenta que ella también es una psicópata, que se dedica a quitar del camino a los que molestan a su hijo. Sin embargo, ella tiene su toque humanitario: En la novela la esposa del policía investigador muere de cáncer de mama, detalle que le desagrada y le pide a su hijo omitir de la novela.

Nuestro protagonista sabe de los crímenes de su madre y conoce de antemano quién va a morir: “Y la verdad al muchacho no le preocupaba gran cosa la nueva situación (la hermosa chica en la maleta, sin tío y sin vecinos), pues desde el día que los conoció (a los vecinos) sabía que iban a morir tarde o temprano” (*TC*: 55). Nuestro protagonista recibe la crítica positiva de sus editores en torno a su nueva novela, se va a besar a su vecina, la maestra de la escuela, y mientras tiene relaciones con ella le surge la idea de su próxima creación: “a un niño lo enteraba de la noticia del fallecimiento de su tío; aunque las palabras de su madre al comunicárselo eran tiernas y sabias, el pequeño encontró un indicio de quien era la asesina” (*TC*: 57-58).

En este cuento tenemos a dos sicópatas que se justifican en la escritura de novelas para saciar la sed de sus lectores.

3.1.13. “La verdadera historia de Nelson Ives”

Este relato nos narra la vida del escritor que disfruta de las vacaciones de su mujer, misma que le manda, desde los lugares que visita, inventos que pueden facilitarle la vida. Ella se los manda al aeropuerto. Mientras ella viaja, él, Nelson Ives, escribe una novela que no le agrada “Es una burrada... si no es porque soy yo quien la escribe, no la leería por nada del mundo” (*CH*: 105). Su vida es igual todos los días, come lo que se le antoja, al ser un escritor con buena posición puede hacerlo, hasta que recibe un extraño aparato capaz de conceder deseos, primera dificultad: qué puede pedir un hombre que tiene mucho dinero, entonces comienza a pedir cosas raras, como un obelisco, un beso de Sofía Loren, un

pequines con pico de ornitorrinco, una gran ensalada César, que instalan en su piscina, un capítulo inédito del Quijote y Marlin Monroe. Nuestro protagonista duda si pedirle a la máquina que terminara la novela que escribe, cosa que no le parece honesta.

Entonces pide algo más: ser invisible, y se dedica a deambular, tiempo después uno de sus empleados pide a la máquina que regrese, vuelve a su vida, manda a la Monroe a su lugar de origen, su esposa finaliza sus vacaciones. Nelson Ives concluye su novela, publica seis más y desaparece cuando un aparato hace corto.

En este relato tenemos la historia de una guerra que se ocasiona porque uno de los participantes fue amante de la mujer actual del otro, la guerra se da más por honor que por territorio y la actitud de su escritor es de hastío, refleja un tanto la situación de algunos escritores que son obligados a escribir, acaban día a día con su arte.

3.1.14. “El mágico: la cebolla, la muñeca”

El cuento se desarrolla en una universidad, cuando el maestro César Aldecoa confiesa a sus alumnos que no está capacitado para dar la clase de Técnicas Hidrobiológicas; ellos no se preocupan, simplemente deciden aceptar la propuesta de Aldecoa, quien les promete hacer un experimento con ellos, la única condición es que se dejen llevar.

Aldecoa que tiene tres sobrenombres: Mágico, cebolla y muñeca, porque todo lo que hace lleva implícito un toque de magia; cebolla porque presenta varias capas que se van descubriendo; y muñeca por la alusión a las figuras rusas que contienen similares dentro de sí, sólo que de menor tamaño y se abren por la mitad.

El propedéutico de su experimento consiste en simular que él es la tía Carmela de todos, aunque nos marca la narración que nadie tenía una tía con ese nombre, sin embargo se dejan corretear, golpear y dejar que los duerma. Juego bastante pueril, como lo marca nuestro narrador, pero que es del gusto de todos, tanto que al día siguiente lo esperan: “En el fondo todos teníamos ganas de que volviera hacerle de tía Carmela y de corretear por el aula a fin de ser reprendidos con el bastón” (TC: 63).⁷

⁷ Se reitera una de las características del juego: “permite convertir lo siniestro en fantástico dentro de un clima de disfrute.” (Cañeque, 1991: 64) o en otras palabras hacer de lo desagradable agradable, al recordar, en este caso, a una tía molesta que todos tuvimos en la infancia.

Después le da a cada alumno una personalidad, con una consigna: él es el manipulador, tienen que hacer todo lo que les diga, lo que ocurre sin contratiempos, entonces les dice que ya están listos para vivir el experimento.

Cuando los alumnos llegan a la cita para comenzar el experimento, llegan vestidos de distintas formas, unos formales, otras maquilladas, otros normales y Aldecoa reitera su carácter excéntrico: “El doctor Aldecoa, que se apersonó casi a las siete, arribó afeitado y decoroso. Llegó en calzoncillos, sin más pero con porte” (TC: 65). El experimento consiste en la vivencia de un relato, Aldecoa comienza a narrarlo y por arte de magia los alumnos saben que hacer, adoptan el personaje asignado como si lo hubieran estudiado para una obra teatral, y hacen cosas que en su realidad no harían, el relato se ve interrumpido por la clase siguiente y deciden terminarlo el día próximo en casa de Aldecoa.

El experimento continúa, y las personificaciones son más evidentes, al grado que, dos personajes que se odian en su realidad, hacen el amor en el relato. La historia sigue y entonces matan a una de los personajes, ante la mirada atónita de los que no formaban parte de esa escena y ante una posible intromisión de uno de los alumnos, Aldecoa dice: “No te metas en un mundo que no te corresponde, ¿quién te ha llamado? El respeto a los demás no es un respeto de más” (TC: 71). El relato lo terminan al día siguiente ya no con el mismo entusiasmo.⁸

Cuando regresan a su realidad, nadie sabe nada del asesinato de Tatiana, y le impugnan a las autoridades se aclare el caso que los tiene consternados, pues a final de cuentas ellos no presenciaron el asesinato sino los personajes que representaban: “queríamos estar fuera de la historia: había sido suficiente estar dentro del relato” (TC: 73).

Aldecoa los envolvió en el relato, los llevó a la muñeca más pequeña, a las capas de la cebolla, a la magia de la vivencia literaria.

⁸ Un dato que me parece digno de mención es que este relato es aludido en otro del mismo libro, en “Manuscrito encontrado en un archivero” tenemos que se nos narra la situación de la universidad donde trabaja Aldecoa “Hasta el tipazo de Técnicas Hidrobiológicas, importado de la Universidad de Idaho, confesó no saber gran cosa de la materia y les propuso a sus alumnos un experimento poco ortodoxo: murió una muchacha en consecuencia” (TC: 82). Esta alusión a otro relato también la encontramos en *Buscaalacranes* en donde se hace referencia otro de sus textos infantiles: *Aníbal y Mequiades*: “De la panadería del papá de Sancho a la escuela donde estudiaban sus vecinos Aníbal y Melquiades” (AA: 85).

3.1.15. “La creación”

Este cuento comienza con una parodia del relato bíblico. En él encontramos el primer problema para el que es todo perfección: su creación resulta todo lo contrario a lo que es Él, crea la luz y se produce la luz eléctrica, efímera, y con ella la oscuridad se da cabida, los hombres hacen de las suyas. Entonces Dios se da cuenta de esta maldad y crea la bondad, y con ella la casi perfección de los hombres, salvo que comienza a extrañar el error, llega al aburrimiento. Entonces ordena la creación de la vida cotidiana, que resulta muy bien al principio, pero con la cotidianeidad se llega a la rutina y con ella al hastío. Después ordena el silencio, el recogimiento y los seres humanos comienzan a aislarse, se dedican a reflexionar sus vidas, comienzan a reflexionar y a escribir, “así percibió en toda su magnitud el regocijo que muchísimas personas tenían para consigo mismas. A la vez, advirtió su propio regocijo cuando descubrió que Él también había escrito, casi sin notarlo, una Autobiografía” (*IN*: 30).

A pesar del goce obtenido por el silencio, Dios se aburre, extraña la conversación, el ruido, está dispuesto a escuchar cualquier cosa; entonces ordena la fiesta, la diversión y es tanta la alegría que llena a los hombres, que Dios les siente envidia y desearía ser uno de ellos para estar en el relajo,

Dios estaba emocionado, aurisatisfecho en la contemplación del júbilo que invadía la tierra. Cuánto le hubiera gustado en esos momentos ser humano para poder compartir con sus criaturas la ilusión, ese evadirse de las responsabilidades, sin compromisos ni preocupaciones. Poder asistir a un bailable, tirar certero dardo a los globos, ponerse disfraz de supermán, jugar cubilete, cantar una ranchera (*IN*: 31).

Pero reflexiona un poco, y en medio de la alegría del hombre, se da cuenta de que tal vez no sea necesario, pues con tanta felicidad la humanidad no requiere de un Dios. El creador entra en depresión y prefiere dormir para olvidar su divina condición.

Su siguiente orden va dirigida a restablecer lo que fue caos, quiere demostrarle al hombre que el Creador no puede ser como lo creado y hace la Fe, y con ella, el culto. Por fin Dios encuentra la felicidad buscada, en la adoración que le brindan sus criaturas, cuando lo saludan con espejos, hacen templos y religiones para adorarlo. “Todos los domingos a mediodía, los hombres salían de sus casas y con pequeños espejitos saludaban a su Creador. Después de echaban porras y brindaban por Él” (*IN*: 32).

Omnicentro de todo se da el lujo de crearse algunos caprichos que podrán hacer felices a sus criaturas como a Él:

Y entonces creó: en la pantalla a Bárbara Streisand; en deportes al equipo de fútbol botafogo –aunque en su primer partido perdiera cero-dos-; en filosofía a Pascal; en música al trío de los Panchos; en pintura a un extraño autor del siglo XVII (del que no se conserva ahora ninguna obra); en ingeniería civil a un tal Morris. Y luego los pistaches, las bufandas de tela escocesa, las pirañas, dos novelas de Faulkner, cubitos de hielo, un músculo, el pelo, la nobleza y las encuadernaciones en piel (*IN*: 32-33),

a pesar de todos los regalos que les otorga a la humanidad, siente que en ellos existe el vacío, se siente egoísta y decide hacer algo más: el sexo. El Creador ve el resultado y se siente satisfecho, al grado de querer sentir lo mismo, da su nueva orden el Divino Semen, mismo que no tiene destinatario, entonces decide hacerse una pareja, tarea difícil, pues hacer una pareja para el hombre implicó mucha dedicación y una costilla, a Dios le costará también una costilla, decide que la creación tenga voluntad e ideales propios para poder cumplir a su pareja.

Este cuento nos recuerda que los estados de perfección existen, al menos vistos desde la imperfección. Encontramos a un Dios lleno de aspiraciones y que busca la felicidad de su creación aunque esta a veces sea mayor que la de Él.

* * *

Podemos notar algunas constantes en los cuentos de Hinojosa, como el odio a los vecinos, la crítica al cuerpo policíaco, el miedo y la importancia del qué dirán y con ello la defensa del honor, los problemas conyugales, el asesinato como escape de la trivialidad, y el hastío. Sus personajes se deciden por el cambio en su vida, unos cometiendo actos irreversibles, otros dedicándose a jugar para ser libres, reiteran la búsqueda del “paraíso perdido.”

Una vez que conocemos las historias veamos como juega Hinojosa con el contenido.

Capítulo 4

El contenido: el juego de ideas

En el primer capítulo mencionábamos que lo cómico se daba cuando ciertos factores se presentaban, tales como el recuerdo o encuentro con lo agradable, lo inesperado y lo absurdo. El humor era la imitación de lo cómico, es decir la búsqueda de lo placentero, también que tendía al sentido de comunidad, al desarrollarse en la complicidad, y proponía la liberación de la carga cotidiana. El Humorismo, a diferencia, intenta enseñar al hombre su verdad. ¿Cómo se van a lograr estas cosas? De eso nos encargaremos en este capítulo. Observaremos algunos de los mecanismos que utilizan tanto el humor como el humorismo, daremos ejemplos de la narrativa de Francisco Hinojosa, para demostrar su tendencia lúdica. No pueden verse todos los mecanismos existentes ya que como se mencionó el humor y humorismo son dependientes de la región y de la época. También definiremos algunos que no utiliza Hinojosa con la finalidad de comprender mejor aquellos que usa.

4.1. El juego de ideas o los mecanismos del humor y el humorismo

Freud en su estudio sobre el chiste dice que se puede analizar desde dos ángulos: desde la *forma* (juego de palabras) y desde el *contenido* (juego de ideas). El primero lo analizaremos en el siguiente capítulo. Con lo que respecta al segundo tenemos que analizar un poco más la teoría de Freud, ésta propone que el chiste nace de la necesidad de hacer agradable lo que en algún momento fue desagradable; la búsqueda de lo humorístico nace de un dolor pasado, inclusive de un dolor presente, trata de hacer que los aspectos sociales, políticos y culturales que nos aterran sean más amistosos, por eso cuando uno está más reprimido más alto será el nivel de su humorismo. ¿Qué diferencia existe con la liberación del humor? El humor sólo hace agradable el dolor, el humorismo a parte de liberar buscará enseñar y denunciar, bien se dice que “la verdad no peca pero incomoda.” Por ello el humorismo se basará de la *ironía* y del *humor negro*, porque serán elementos de acceso cerrado, no a todos les gusta reír de lo cruel, lo trágico y siniestro de la existencia humana. El humorismo no siempre recurre a los extremos, puede hacer su crítica desde lo que se

cataloga tierno e inocente. En otras palabras el humorismo se disfrazará con la máscara del placer y sólo el receptor capacitado podrá percibir la crítica en medio de la risa. El humorismo al igual que el juego seleccionará a su público, e invitará al receptor a dar más de sí.

Resumiendo: el juego de ideas, se da a nivel del mensaje, en él se busca tener contacto con lo desconocido, lo extraño o lo temido, se procura hacer más agradable aquello que no lo es, para Freud es consecuencia de la represión, y por lo mismo tiende a la liberación, es un mecanismo de defensa contra el represor para convertirlo en algo inofensivo. Los mecanismos que utiliza son los siguientes:

4.1.1. Brevedad

Esta característica podemos llamarla universal. Es utilizada por el humor y el humorismo por una razón: entre menos explícito será más fácil conseguir el efecto risible. Es necesario que el autor sea concreto, que no caiga en especificaciones que puedan aburrir a su público, la brevedad es vista por todos los estudiosos del tema, mas no todo lo breve es humorístico.

No son necesarias las grandes descripciones del realismo, ni mostrarle al lector todo lo que el personaje piensa. Por ejemplo cuando contamos un chiste no decimos: “Este era un niño que se llamaba Pepito, era pecoso, tenía ojos café oscuro, y una leve sonrisa que delataba su intención, además tenía diez años, cuatro hermanos, dos hombres y dos mujeres, un perro, dos gatos, y gustaba de los atardeceres de mayo y de la goma de mascar”, sino todo lo contrario, sólo decimos: “Estaba Pepito haciendo...” cuando se busca hacer reír se tiene que ser concreto.

Huizinga indica que junto con lo humorístico, existe otra actividad que busca la brevedad, y ésta es el juego (Cf. 1954: 18), actividades muy similares como hemos visto. En el juego como en el humorismo se busca perfeccionar al ser. Estas actividades sólo son posibles en el instante, lo demás que se dé sobre ellos, serán comentarios o especificaciones. En los cuentos de Francisco Hinojosa los personajes son inmediatos, viven el instante, sólo son sugeridos, al igual que las situaciones, podríamos decir que el más elaborado es Quijote Hidalgo, pero esto se da porque obedece a otro factor, la parodia.

4.1.2. Repetición

La repetición se obtiene cuando un suceso o palabra es frecuente, para Bergson este mecanismo consigue mejor su objetivo cuando es más elaborado (Cf. 1900: 92).

En “Marina Dosal, aguafresquera” encontramos este recurso al referirse a las caricias de Marina, Hinojosa con un paréntesis nos indica que no sólo se quedan en lo físico, sino que además involucran el sentimiento: “dos eran los favores de Marina Dosal: sus caricias (su amor) y sus confidencias” (CH: 58), más adelante leemos: “Además, las caricias (el amor de Aguamarina) se proyectaban hacia el futuro como fuente de riqueza inconmensurable” (CH: 59), y después invierte las palabras: “sabía que nunca podría ser elegido por la Dueña de Todos los Sueños para compartir con él, feo y saleroso, hombre de poca monta, bala perdida que mataba ilusiones sin querer, pendenciero a ratos, su amor (sus caricias)” (CH: 60). Durante todo el relato, mientras se narran los escogidos y las aventuras de ellos con la Aguafresquera, se intercala este dato de las caricias (el amor), cada vez que lo encontramos nos causa placer.

Sucede lo mismo en “Julio mató al PC”, la repetición se da con un elemento que parece carecer de importancia, pero que está inmerso durante todo el relato: el espectáculo de los osos:

un hombre hizo bailar un oso en la calle. A los transeúntes les resultó gracioso ver que un hombre hiciera bailar a un oso en la calle. Para Julio fue gracioso ver que a todos les daba gracia que el hombre hiciera bailar al oso en la calle (CH: 46).

Más adelante:

el Nilsfonc ya había cerrado sus puertas y la ciudad era un verdadero caos. Hombres con osos por aquí y por allá le provocaron gracia a Maricela. A Julio le dio gracia que a su hija le pareciera gracioso el espectáculo de tantos hombres con osos en las calles (CH: 49).

Continúa:

abrió la ventana de su alcoba. Afuera, un hombre con un oso daba gracia a los transeúntes.
Melancolía (CH: 52).

Y para finalizar el cuento:

E Indalecio. Puede decirse que no llegó a la muerte con las manos vacías: Había comprado un oso (*CH*: 55).

Hinojosa combina el elemento de los osos con el quiasmo (*Cf. infra* 5.1.1.), la constante repetición y mención al final del cuento, le llena de importancia y hace que se nos marque una sonrisa en el rostro.

4.1.3. Doble sentido

El Doble sentido lo tenemos cuando se juega con la connotación de una palabra, es decir tenderá significados diferentes dependiendo el contexto (*Cf.* Freud, 1900: 35), en nuestro país el doble sentido se utiliza con carga sexual, a diferencia del albur, sólo sugiere no busca humillar al otro. Este efecto sólo es posible en la lengua en que se presenta el texto.

En “Quijote Hidalgo” tenemos el uso de este recurso:

En la puerta de entrada, dos putas, que a nuestro detective parecieron damas inofensivas a quienes podían robar sus valiosas joyas, que no eran otra cosa que collares de fantasía multicolores, miraron con simpatía la extraña figura bombacha que se les acercó con un ruidoso tintinear de fierros viejos para ofrecerles su *protección* hasta su residencia. ‘*protección* vas a necesitar tú, porque sin condón no hay trato’ dijo una. (*CH*, 26, las cursivas son mías)

Aquí la palabra *protección* se usa en dos sentidos el primero para protegerlas de los maleantes y el segundo para protegerse de las enfermedades, el juego se da cuando el locutor da un sentido y el receptor le voltea la moneda al responderle con un segundo sentido de esa palabra.

4.1.4. Sorpresa

Escarpit la define como un desajuste que se crea entre el tono, las palabras y las acciones (*Cf.* 1960: 77), la sorpresa se basa en lo inesperado, cuando las acciones se desvían de lo predecible. Este mecanismo es uno de los más utilizados.

En “Nunca en domingo”, después de leer y saber que el narrador es el asesino de la gorda, lo que esperamos es que lo metan prisión para pagar su crimen, sin embargo:

90. Jueves. Decido entregarme.

91. El comandante Herrera y sus hombres me dicen que soy un paranoico. Una hora y media de inútiles discusiones.

92. Quedo convencido de mi inocencia (*CH*: 14).

La respuesta normal sería que pagara por sus culpas, pero los policías al tener ya un culpable, lo tachan de loco y lo ayudan a convencerse de algo que no es.

También tenemos la sorpresa cuando en “Dimas List” la población comienza a disminuir a causa de los asesinatos, el cuerpo policíaco decide seguir su entrenamiento:

Los subordinados de Nemesio Mena Mena que quedaban vivos tenían la idea de hacer una redada para no perder la práctica; sin embargo, no había mucha gente en las calles. Sólo agarraron a Anne Rose, que tocaba la guitarra, con sus lentes oscuros y minifalda, a las afueras de la iglesia. Luego hicieron una redada entre ellos mismos; hubo forcejeos, encarcelamientos, intentos de fuga y amnistía, hasta que, agotados, se quedaron dormidos en la Comisaría (*CH*: 41).

Este recurso se completa cuando los policías se comportan como verdaderos criminales, ellos a manera de juego deciden adoptar el papel que no les corresponde.

4.1.5. Absurdo

El absurdo es resultado de la incoherencia, se da cuando algo que parece anormal se convierte en normal, provocando el absurdo en el interlocutor que caerá en un sinsentido que le parecerá agradable (*Cf.* Bravo, 1997: 98). Se juega en este recurso con la lógica, y nos lleva hasta poder decir o asegurar que lo que ocurre no puede ser. El hecho que parecía extraordinario queda sin la menor importancia. El efecto risible se conseguirá en la medida que lo juzguemos natural, habitual o cotidiano. Por ejemplo, si invitamos a alguien a un congreso y el día de la cita se presenta vestido de conejo, le diremos que va a ser el hazme reír de todos, no obstante nos convence de ir así, caminamos y toda la gente lo ve con extrañeza, y uno siente pena por esa persona, al llegar al congreso encontramos que todos van vestidos de conejos y los que quedamos en ridículo somos nosotros, porque todos nos preguntan por qué no vamos vestidos así. El absurdo se presenta cuando nos damos cuenta que lo anormal es normal.

Este recurso lo utiliza Hinojosa en varios cuentos, por ejemplo en “La verdadera historia de Nelson Ives” después pedirle a la maquina ser invisible se nos narra:

Entre tanto Nelson Ives deambulaba de un lado al otro sin ser visto, olido o escuchado por nadie. Sus días eran más agitados que de costumbre. Se bañaba en la tina con Marlyn. Asistía a los juegos de béisbol y se sentaba al lado del pícher. Visitaba con frecuencia al presidente y escuchaba -con las piernas sobre el escritorio- las órdenes que les daba a sus ministros. Dormía con distintas actrices de cine y con una vecina llamada Amparo de María. Conversaba con otros hombres invisibles (*CH*: 103).

El hecho de encontrar a otros hombres invisibles lo hace absurdo porque nos hace sentir que fuera algo común el hacerse invisible, deja de ser algo increíble para convertirse en algo cotidiano.

En “Dimas List, hombre lobo” tenemos dos casos: el primero, cuando nuestro protagonista se percata que él es el hombre lobo y decide buscar un antídoto:

Iván Bustos descansaba en una hamaca convencido de que era poco probable que le cayera algún cliente en los pocos días que seguramente le quedaban de vida. Cuando llegó el hombre lobo comprendió que la hora había llegado. Hizo su mayor esfuerzo para que no se notara que estaba nervioso. Desviando la mirada, le preguntó al cuadrúpedo qué se le ofrecía, y él respondió que

- Un remedio para acallar, combatir y frenar las continuas metamorfosis que me aquejan.

Iván le dijo que un momentito, fue al refrigerador, tomó una ampolleta, sacó algodón, alcohol y jeringas y le ordenó:

- ¡Quédese quieto que lo voy a inyectar! (*CH*: 38).

Lo absurdo se presenta cuando le da el antídoto, como si ya antes se hubiera padecido eso anteriormente o como si fuera algo común y carente de importancia. El segundo, mientras los policías intentan atrapar Dimas culpable y sospechoso de todos los crímenes de la población *pasodeganadense*, tenemos esta discusión:

- La cosa se está poniendo color de hormiga – dijo Nemesio Mena Mena, jefe de la Policía, a sus subordinados.

-Deberíamos aprenderlo- sugirió alguno- y asesinarlo.

- Seriedad, señores. Aquí no tenemos balas de plata y sería ridículo que alguien nos viera con crucifijos y collares de ajos, tal y como nos lo han indicado en la Central de Policía del estado.

- ¿Ellos que saben de hombres lobos? –

- Lo han consultado con los expertos-

- ¡Ah! –exclamaron al unísono los subordinados (*CH*: 36).

El absurdo se da cuando el jefe de policía pide seriedad, para decir a continuación que desean usar cosas de las supersticiones populares. Al lector se le hace creer que la

sugerencia fue de algún brujo o místico; pero se nos hace ver que fue la policía central quien lo sugirió, un dato extraordinario se hace común.

En “A la sombra de los caudillos en flor”, cuando en la extraña guerra se sueltan a unos novillos: “Mientras, el torero del 306 dio la alternativa al técnico agropecuario del 703 para que éste pudiera dar muerte profesionalmente al novillo que nuestros rivales soltaron por las aceras. Sólo obtuvo una oreja” (*IN*: 13). El efecto absurdo se obtiene con la última frase, pues en ella el campo bélico se convierte en un espectáculo taurino, se olvida la seriedad del momento.

4.1.6. Burla

La burla es una de los mecanismos del humor más recurrente, en ella se busca, desenmascarar al otro mediante la broma, el chiste, el engaño. La finalidad de este recurso es hacer que lo extraño sea más amistoso, familiar o desacralizado.

Portilla dice que la burla “es una acción tendiente a restar o negar el valor de una persona o de una situación” (1966: 28), porque la risa es la mejor arma para combatir al otro, si uno le muestra su lado humano y su fragilidad ya no creera tanto en sí mismo, por ello es uno de los recursos más utilizados (*Cf.* Escarpit, 1960: 121).

Existen varios tipos de burla como la ironía, la paradoja, la parodia, el sarcasmo, la sátira, y lo tendencioso, el último dicho por Freud, y que a mi parecer cabe dentro de este grupo. Todo tipo de burla para que se realice requiere del receptor, sin él no puede existir. Es necesaria la “competencia comunicativa”, término propuesto por Torres Sánchez, sin ella la burla queda incompleta, pues no se conoce a quien va dirigida ni la manera en que se realiza. La ironía requiere del receptor, puesto que se esconde inconscientemente, si el receptor no la capta, ésta queda sólo en el sentido literal. La paradoja avisa al receptor que va a hacerse mofa de algo. En la parodia se requiere que el receptor conozca la obra parodiada. En la sátira, el sarcasmo y en lo tendencioso al individuo o situación. Es necesaria la interacción del receptor para el efecto de la burla y de su comicidad. Definamos cada una de ellas y comparándolas así obtendremos una mejor comprensión de cada una, puesto que son muy similares:

4.1.6.1. Ironía

La ironía es una figura difícil de definir, porque se le ha confundido con la metáfora y la mentira. Con la primera, la diferencia radica en que la metáfora no busca la burla sino enseñar o sugerir, mientras que la ironía da un mensaje para demostrarle al otro su realidad o la de un tercero. Torres Sánchez dice que “metáfora e ironía son fenómenos comunicativos diferentes; uno es un uso lingüístico de carácter interpretativo y otra es una actitud del hablante que marca intencionalmente el conjunto de la comunicación” (1999: 140). La metáfora va hacia la sugestión lingüística, se construye una realidad con dos palabras que no se usarían comúnmente, por ejemplo si un enamorado dice: “las lunas de tu cara”, hace referencia a los ojos, que son brillantes, y hacen que el emisor diga una frase así para halagarlos. Esta metáfora podemos convertirla en ironía si agregamos una frase por ejemplo: “las lunas de tu cara, para un ciego”. El último elemento convierte a la metáfora en ironía, pues se contradice el valor propuesto y se asegura que sólo un ciego podría apreciar esa belleza, en pocas palabras inexistente, ya que los ciegos no ven. La metáfora construye, la ironía destruye mientras corrige.

La ironía también es confundida con la mentira porque en ella se dice una cosa y afirma otra. Ante esto Portilla dice que no puede ser porque la ironía busca el valor, y éste es el de la verdad (Cf. 1966: 84). Para Torres Sánchez la mentira “es una simulación de la sinceridad, la ironía es una simulación de la insinceridad” (1999: 58), en la mentira se simula ser verídico mientras que en la ironía se presume no ser sincero para desenmascarar, tenemos el caso de Sócrates, simulaba no saber para demostrarle a su adversario que se encontraba en el error, para esto usaba los argumentos de su oponente.

Es necesario el receptor, pues sin él se perdería el sentido irónico, debe ser capaz de resolver y captar aquello de lo que se está burlando, sin el receptor la ironía no funciona. Según Linda Hutcheon, el receptor debe poseer una triple competencia (lingüística, genérica e ideológica), la lingüística se da cuando se comprende lo que está escrito y lo que se insinúa, en la genérica se busca el conocimiento del lector de algunas normas literarias con la finalidad de saber cualquier desviación en ellos y la ideológica presupone un lector que conozca la cultura en general (Cf. Silva, 1992: 187).

Para Torres Sánchez son necesarios tres elementos en la ironía: el locutor irónico, el interlocutor irónico y una base de conocimiento común (Cf. 1999: 90-91). El mismo autor indica que la ironía permite desglosar los temas tabúes, hacerlos más accesibles para su comprensión, el hablante y el oyente se sienten más familiarizados con este tipo de crítica (Cf. 1999: 115).

En los cuentos de Hinojosa tenemos la actitud irónica del personaje de “Nunca en domingo”, que es culpable del robo y del asesinato de la gorda cuando su esposa le reclama: “45. “¡Mis joyas!,” me reclama Diana, como si yo me las hubiera robado” (CH: 10).

En “A los pinches chamacos” Rodrigo presume que sabe hacer de todo porque su padre se lo permite, cuando encuentran la pistola él dice que sabe como funcionan las pistolas: “Mi papá tiene una y me deja usarla cuando vamos a Pachuca” (CH: 71), el carácter irónico se alcanza cuando dice después de matar al señor Miranda: “Ya ven como sí sé disparar pistolas” (CH: 75).

Tenemos al perfecto irónico en “Lo que tú necesitas es leer a Kant” donde el narrador al estilo de los diálogos platónicos va demostrándole a su interlocutora que está mal lo que propone, y la va desenmascarando, como en esta cita: “No es que quiera meter a tu mamá en esto. Lo que pasa es que es necesario. Algún día te lo iba a decir. Ella es la que te está destruyendo la vida” (CH: 113).

4.1.6.2. Paradoja

Torres Sánchez habla de dos tipos de ironía, la verbal, que fue expuesta en el apartado anterior, y la situacional. La ironía verbal marca la actitud del hablante hacia un pensamiento mientras que la ironía situacional: “caracteriza como tal a una situación o estados de cosas en el mundo real” (1999: 87). Es decir cuando se nota que la naturaleza es irónica. La paradoja siempre será introducida por su emisor, diciendo frases como “no es paradójico que...” o “no es irónico que...” La diferencia con la verbal es que se da sin advertencias y que no pretende desenmascarar ni enseñar como lo hace la ironía. Este recurso no lo utiliza Hinojosa pero lo definimos para diferenciarlo de la ironía y de la parodia.

4.1.6.3. Parodia

La parodia busca la burla en lo conocido, y por ello no presenta problemas para su definición, sólo hay que contemplar el campo que ataca, por lo general es el literario, aunque en ocasiones se parodiará a las demás artes. Para Torres Sánchez tienen dos funciones literarias opuestas: “la de mantener (parodiando las nuevas estéticas) o la de subvertir (parodiando las estéticas consideradas caducas)” (1999: 159). La parodia sirve para darle nuevos valores a un texto.

Hinojosa utiliza la parodia en “Quijote Hidalgo” donde se burla de una de las obras de la literatura hispanoamericana más importantes, catalogada como el origen de la novela moderna y de la parodia: *El ingenioso Hidalgo don Quijote de la Mancha*, y así como su autor se valió de esta novela para hacer la burla a las novelas de caballerías, Hinojosa se vale de su cuento para burlarse de la novela policíaca. Durante todo el texto encontramos parodiado el de Cervantes, por ejemplo en la descripción de su locura adquirida, en el original leemos:

En resolución, él se enfrascó tanto en su lectura, que se pasaban las noches leyendo de claro en claro, y los días de turbio en turbio: y así del poco dormir y del mucho leer se le secó el cerebro de manera que vino a perder el juicio.¹

Y en el de Hinojosa:

En fin, era tal su pasión por los libros de detectives que pasaba leyendo de copa en copa y las tardes de cigarro en cigarro, hasta que la pobre alimentación y las continuas desveladas y las crudas lo embotaron y le corrieron el cassette (*CH*: 24).

Otro texto parodiado por Hinojosa es el *Génesis* que en primer capítulo dice: “Y dijo Dios: -Que exista la luz. Y la luz existió” (*Gn* 1, 3), en “La creación” leemos al comienzo “Dijo Dios con su inigualable Voz, ‘Haya luz’. Pero algo salió mal en la Articulación del sustantivo que el resultado no fue previsto: la luz eléctrica. Y con ella solamente la noche y pronto el primer apagón” (*IN*: 29).

¹ Cervantes Saavedra, Miguel de, *Don Quijote de la Mancha I*. Edición de Jonh Jay Allen. México, Rei, 1994. (Letras hispánicas, 100) p. 100

También se burla de los refranes, si podemos catalogarlos dentro de las formas literarias. En “Marina Dosal, Aguafresquera” se burla del refrán “aunque la mona se vista de seda, mona se queda” diciendo: “aunque el banquero Lollipop se vistiera de seda, el Mono, su empleado, bien podía ser quien recibiera el favor” (CH: 58). El uso de la parodia remarca la tendencia lúdica, cito a Duvignaud para reforzar esta idea: “El acto de crear, de cambiar las formas establecidas de una época y de un tiempo, aunque se tome prestado el modelo o la anécdota, es una apuesta, un reto a la muerte, un juego” (1980: 70). Es una constante en algunos autores lúdicos, a parte de Hinojosa, tenemos por ejemplo a Arreola que parodia en “Pueblerina” (1952: 211-213) a Gregorio Samsa con un hombre que despierta y tiene cuernos en la cabeza sin saber por qué, como el original que despierta convertido en escarabajo en *La metamorfosis*; otro ejemplo es Pérez Gay que parodia a Juan Rulfo en “Nos han dado Cadereyta” (1988: 29-39) cuando inicia su relato “Vine a Cadereyta porque me dijeron que acá la renta era baja” parodiando a *Pedro Páramo* y con el título a uno de los cuentos de *El llano en llamas*.

4.1.6.4. Sátira

Una característica fundamental de la sátira es su carácter moralizante. Le muestra al receptor vicios y defectos para que se sienta reflejado en ellos y cambie su comportamiento. La manera en que pretende corregirlos es mostrarlos desde el lado ridículo y exagerado.

En comparación con la ironía, la sátira denuncia sin ocultar, no invita al juego de la ironía, la sátira desacraliza, desnuda, desenmascara, va contra individuos o situaciones concretas. A diferencia de la parodia que ataca desde la estética, la sátira lo hace desde la moral (Cf. Torres Sánchez, 1999: 158).

Hinojosa se vale de la sátira en “Marina Dosal, Aguafresquera” donde satiriza una situación singular: El hombre le da mucha importancia a lo que se dice de él. Nuestra protagonista tiene un *Hotdoguería* en donde hay dos atractivos: la vaca del camellón y Marina, con quien todos los clientes esperan pasar una noche, no sólo por su amor (sus caricias) sino por todo lo que contiene su plática: los chismes de los clientes que han sido sus elegidos. Los que han pasado por esta situación hacen lo posible por enterarse de las confidencias hechas por Marina a otras personas, pues para escuchar estas confesiones la

condición es confesarse primero, aparte de ser dueño del amor (sus caricias) de la aguafresquera.

4.1.6.5. Sarcasmo

El sarcasmo es una ironía desenmascarada, no se oculta, se le presenta al receptor tal cual, lo único que pretende es humillar (Cf. Portilla, 1966: 29). No va dirigida ni a una obra ni a un estereotipo, sino a la persona tal como es. Francisco Hinojosa sólo utiliza este tipo de burla en dos cuentos: “El miedo de besarla a usted” donde durante todo el relato el locutor se muestra interesado por proporcionarle un bien a la señorita Lucinda, contemplando todo tipo de detalles como la ruptura de un tacón, el roce con su cuerpo, encender un cigarro. El cuento parece una carta de amor, hasta que hace una confesión, a partir del dolor que le ocasiona su pareja a Lucinda nuestro narrador decide tomar venganza y termina siendo el causante de todos sus males, encierran a Lucinda en un psiquiátrico y él le manda una carta donde confiesa su crimen, la sentencia final da un toque sarcástico: “espero también no hacer algo de lo que pueda arrepentirme por el resto de mi vida” (CH: 94).

En “La llave” tenemos el sarcasmo cuando “el Tilín” escribe la siguiente nota al saberse culpable de la posible infidelidad: “Si algo pasó hoy entre ustedes voy a echarme a mí mismo la culpa durante toda la vida. De todos modos los mataría. Te quiere: tu Tilín” (CH: 21), los últimos enunciados contradicen lo escrito y así obtiene el sarcasmo, en especial cuando le demuestra su afecto al decir que la quiere.

4.1.6.6. Tendencioso

Cuando la burla tiene una tendencia hacia lo sexual o a la humillación corporal se le conoce como tendenciosa. Freud dice que “el chiste tendencioso será o bien *hostil* (destinado a la agresión, la sátira o la defensa) o bien *obsceno* (destinado a mostrarnos una desnudez)” (Freud, 1905: 93). En nuestro país una aproximación es el albur, que es la manera más fácil de hacer reír, mediante el morbo, podríamos llamarla la técnica más barata de todas, ya que carece de chiste, lo único que hace es degradar al personaje, no presenta el ingenio de los otros tipos de burla, sólo hay que conocer un poco del doble sentido. Se diferencia del

sarcasmo porque ataca exclusivamente al plano sexual. Hinojosa no utiliza este recurso en su narrativa.

4.1.7. Humor negro

El humor negro se presenta como una salida para hacer lo crudo risible, a diferencia de la ironía no busca enseñar ni corregir, sólo procura hacer placenteros los temas que atemorizan a la mayoría de la población, tales como el dolor, la muerte, la vida, la violencia, la pobreza, la enfermedad, la guerra, la orfandad, la crueldad. Los receptores del humor negro serán catalogados de crueles, a diferencia del humor, no es aceptado tan fácilmente.

Hinojosa plaga su narrativa dirigida a los adultos de humor negro, mismo que mezclado con la ironía nos invita al juego, un juego que sólo algunos podrán jugar y comprender. Nos enseña que vivimos un mundo que todavía es inalcanzable, no somos capaces de poner un orden en él.

* * *

Podemos observar que Hinojosa juega utilizando algunos mecanismos del humor para hacer más agradable la lectura de sus cuentos. Hemos visto que sus personajes juegan, ahora sabemos que también ríen, se burlan de su realidad. Esta burla es una constante de sus relatos, por ello decimos que Hinojosa tiende más al humorismo que al humor, además por medio del humor negro hará su crítica que nos ayudará a reír de lo doloroso. En el siguiente capítulo analizaremos la forma de sus cuentos.

Capítulo 5

La forma: el juego con las palabras y las formas

Hinojosa se dedica a jugar con el contenido del texto, hemos visto que lo hace desde la historia y desde el humorismo. En este capítulo veremos como lo hace desde la forma, es decir lo externo al discurso (los caracteres, signos de puntuación, signos auxiliares y el sonido de las palabras) para obtener el principio lúdico. Dividiremos este capítulo en dos: El juego de las palabras y el juego de las formas.

5.1. Juegos de palabras

Los juegos de palabras se dan en el nivel léxico-fonológico, pero afectan al plano semántico. Freud los asocia con la infancia, puesto que cuando comenzamos a hablar experimentamos con el lenguaje que adquirimos, le damos un matiz de posesión cuando jugamos con él, por ello, cuando encontramos un autor que recurre al juego de palabras, recordamos lo placentero de esa experiencia.

Golwarz opina que para hacer reír no es suficiente un juego de palabras, por más ingenioso que éste sea (*Cf.* 1963: 88); tal vez ante él no demos la carcajada, pero si nos esbozará una sonrisa, porque nos produce cierto placer (*Cf.* Freud, 1905: 119). Sin embargo, como marca Bally, los juegos de palabras son muy importantes porque ayudan a aprender el lenguaje, cito: [un niño] “adquirió la capacidad de hablar a través del juego balbuceante con los sonidos” (1945: 65), a partir de los juegos de palabras descubrimos al mundo, por eso la narrativa lúdica tiende a la deformación y reconstrucción de la lengua, para enseñar, crear y liberar.

5.1.1. Quiasmo o retruécano

Helena Beristain lo define como: “figura generalmente considerada de ‘dicción por repetición’, pero que en realidad afecta a la sintaxis y al significado. Consiste en repetir expresiones iguales, semejantes o antitéticas, redistribuyendo las palabras, las funciones

gramaticales y/o los significados de forma cruzada y simétrica, de manera que se reconozcan los sonidos como semejantes o las posiciones sintácticas como equivalencias contrapuestas, ofrezcan disparidad de significados que resulte antitética, pues el cambio de orden de las palabras influye en el sentido” (1985: 416). Es decir es un revoltijo con las palabras y su orden para ocasionar la sensación de confusión en el lector. Tenemos dos casos en donde el juego de palabras lleva a desconcertar al lector y en donde no lo hace.

En “El mágico, la cebolla, la muñeca” tenemos después de proponer Aldecoa su experimento: “‘Quiera Dios que todos se queden,’ dijo, o creo que dijo, o creo que todos creímos que dijo el Aldecoa, o solamente lo creyó y fuimos nosotros los que dijimos que dijo lo que nosotros quisimos creer: él, el hombre de ciencia. Toda esa parte de la exposición fue muy confusa” (TC: 60). A final de cuentas el lector queda confundido junto con el personaje.

En “Julio mató al PC” tenemos la confusión de los osos: “Un hombre hizo bailar un oso en la calle. A los transeúntes les resultó gracioso ver que un hombre hiciera bailar a un oso en la calle. Para Julio fue gracioso ver que a todos les daba gracia que el hombre hiciera bailar al oso en la calle” (CH: 46). Aquí el lector no queda desconcertado.

5.1.2. Condensación

La condensación se da cuando se unifican dos palabras para dar una nueva palabra con un sentido distinto que al principio nos desconcertará o la tomaremos por “una defectuosa composición verbal incomprensible y misteriosa” (Freud, 1905: 11), pero que después nos revelará su significado, mismo que será descubierto hasta comprender su contexto.

Por ejemplo en “A la sombra de los caudillos en flor”:

-Queridos *concondomihabitantes*, queridos vecinos, queridos enemigos que nos acompañan: Dejad correr el río sin que se tiña de sangre (IN: 16, la cursiva es mía).

O en “Dimas List”

“Tenía ganas de reparar el daño que sin querer había hecho a la sociedad *pasodeganadense*. Pero no sabía como” (CH: 41, la cursiva es mía).

En “Marina Dosal, Aguafresquera”: “dijo el padre al *segundogénito*”(CH: 66, la cursiva es mía), además vemos esta tendencia desde el título aguafresquera, utiliza la

terminación –era que suplanta a “vendedora de aguas”; o por ejemplo al “local portátil de hot-dogs”: “Adquirió una moderna *hotdoguera* que calentaba al mismo tiempo pan y salchicha” (CH: 57, la cursiva es mía).

En “A los pinches chamacos” utiliza la condensación con la terminación adverbial *-mente*: “Luego quisimos seguir juntando piedras raras, pero alguien nos tiró la colección a la basura. O *deplanamente* se la robó” (CH: 72, la cursiva es mía). “Vayase a la chingada, dijo Rodrigo *alfinmente*, y todos echamos a correr” (CH: 78, la cursiva es mía); “Hicimos a un lado los escombros y nos echamos al piso, muy juntos para tratar de calentarnos, hasta que nos quedamos dormidos, *alfinmente* dormidos” (CH: 81); “Nos metimos a dormir a un terreno baldío en el que había ratas, Puta madre que estoy seguro. La pasamos *delachingadamente*” (CH: 82).

En “El miedo de besarla a usted” tenemos una condensación en la cual el nombre está fusionado con la palabra *santa* y el nombre en género femenino y tenemos el apellido:

“respondí con repugnante timidez:

“- Julio *Santajulia*

“- Qué interesante –se burló de mí-. ¿No es pariente del tenista Manuel *Santamanuela?*” (CH: 89, la cursiva es mía).

5.1.3. Enumeración

Helena Beristain la define como: “figura de construcción que permite el desarrollo del discurso mediante el procedimiento que consiste en acumular expresiones que significan una serie de todos o conjuntos, o bien una serie de partes (aspectos, atributos, circunstancias, acciones, etc.) de un todo” (1985: 173). Francisco Hinojosa la utiliza sólo en un cuento: “La creación.” Dios da una nueva orden y “en todos los rincones del mundo apareció la diversión bajo distintos rostros: la gente se desternilló de risa, ganó concursos de baile y premios en las tómbolas, gastó bromas, organizó reventones, destrozó piñatas, consumió licores, compuso canciones, tiró al blanco, comió requesón” (IN: 31). Al final de todas las enumeraciones nuestro autor pone un elemento que es menor que los demás y esto le da el toque humorístico de la sorpresa, por ejemplo aquí el requesón o en este otro: “Y el sexo cundió por toda la Tierra con gran alegría por parte de sus actores. La gente salió a la calle para conseguirse una pareja. E hizo sexo. Veíanse por todos lados amantes,

automonosexualistas, presbitófilos, ginecomastas, exhibicionistas, zooerastas, fetichistas, mixoescopófilos, dispareunistas, necrófilos y cortadores de trenzas” (*IN*: 33).

5.2. Juego con las formas

El carácter lúdico de la narrativa desde la forma, se da en aquello que le es externo al discurso, como el uso de paréntesis, barras, tipos de carácter, dibujos, números. Esto lo hace el autor para que su lector ingrese al juego propuesto, pues al alterar la lógica tradicional y los esquemas, como dice Duvignaud “es imprescindible que la palabra común resulte violada” (1980: 33), con esto se dará un juego que apelará al receptor.

Francisco Hinojosa en algunos cuentos va a jugar con la forma, nuestro autor prefiere hacerlo más con el contenido, las maneras en que lo hace son las siguientes:

5.2.1. Cuentos narrados en cien párrafos

Cuatro cuentos están escritos en cien párrafos: “El informe negro” (*IN*), “Nunca en domingo” (*CH*), “La averiada vida de un hombre muerto” (*MSH*) y “La vida es compleja” (*TC*). Todos están narrados y en primera persona, exceptuando “La vida es compleja” que en el último párrafo habla un narrador en tercera.

Al enumerar los párrafos nos invita a pensar varias cosas: la primera, un cuento narrado en forma de lista, donde contemplemos la información general sin entrar en detalles; la segunda, una especie de diario compartido. También es una manera de sistematizar la narración, o evitar repetir nexos.

38. Luego hablamos de la vida.
39. Luego encendemos la chimenea.
40. Luego tomamos más coñac (*CH*: 10).

Existe otra lectura posible en donde este tipo de narración denota una novela, Zavala dice de “el informe negro” que es “una novela policíaca de cien capítulos, en el espacio de pocas páginas” (2004: 31); esta lectura convierte a los cuatro cuentos en pequeñas novelas en donde el lector imagina los detalles de la historia. ¿Qué puede contener un capítulo que inicia con “1. Me repugna la gorda de que vive arriba” (*CH*, 7)? Eso es responsabilidad del

lector, puede dejarlo como un párrafo con número o imaginar algunas nuevas posibilidades de lectura. También Villoro nota este recurso de narración como partes de una novela (Cf. 1993: 50).

5.2.2. Uso de barras

El uso de barras es un recurso que utiliza Hinojosa para obtener mayor interacción con el lector, porque lo invita a construir la otra parte del diálogo.

Este recurso de plasmar sólo la parte correspondiente al emisor lo podemos contemplar en autores anteriores, por ejemplo en la novela *Los de abajo* de Mariano Azuela, sólo que utiliza puntos suspensivos en lugar de barras, y con esto el lector imagina el diálogo:

“-¿Cómo va el hombre?... ¿Aliviado?... ¡Qué güeno!... ¡Mire y tan muchacho!... Pero en todavía está retedescolorido... ¡Ah!... ¿De moo es que no le cierra el balazo?... Oiga, seña Remigia, ¿no quere que le hagamos alguna lucha?” (1915: 31).

En esta novela a veces no parece que suceda la relación de dos personajes, da la impresión que el personaje está hablando solo, cosa que no tenemos con Hinojosa.

También lo encontramos en el cuento de Guadalupe Dueñas “Conversación de navidad”, donde utiliza un reglón seguido de un signo de admiración, tres puntos y un signo de interrogación, o sólo los puntos o el último signo:

- bueno, ¿quién habla? ¡Ah!, ¿eres tú?
- ...?
- Claro, con la familia. Esa noche no hay quien se salve.. ¿Estás loco?... ¿Puedo platicarte mi vida? (1958: 73).

Podemos notar que también se vale de los puntos suspensivos como Azuela para indicar una interrupción, que refuerza con el cambio de la lógica habitual de las palabras, en nuestra cita después de indicar con quien pasó la navidad, sigue un pregunta que indica una insinuación, o algo que a la protagonista sonó sin sentido.

José Emilio Pacheco en *El principio del placer* utiliza las barras para una conversación telefónica:

Creó que la cordialidad telefónica no tardaría en romperse.
Me trajo a su terreno / va a demostrarme su poder. / él ha cambiado. / Yo también. /
Ninguno de los dos es lo que quisiera haber sido. / Ambos nos traicionamos a
nosotros mismos. / ¿A quién le fue peor? (1972: 89).

Hinojosa utiliza las barras para lograr la conversación, que completará el lector. Aunque podemos notar que el uso de barras, sólo lo utiliza para las peleas conyugales. En “Lo que tú necesitas es leer a Kant” tenemos por ejemplo: “/ Decir que yo soy un inmaduro es desviar la conversación hacia otro lado. Dame una prueba. Por ejemplo dime en qué momento te he insultado. Ésa sería una prueba de inmadurez. / No te rías como pendeja. Tus ironías son pueriles. / pueriles significa que eres una niña. / ¿Qué por qué me casé con una niña?” (CH: 113) este uso se repite en “la llave”:

También lo tenemos en “La llave”:

“La pareja se metió a discutir en la cocina. Oliver sólo pescó algunas palabras y frases sueltas: ‘De plano no/la llave/importa/así vestida/tuya/me vale/¿yo acostarme con otra?/sinsabores/cama/sí/plástico/no/maletita’” (CH: 19).

Más adelante:

“Iba a dormirse cuando escuchó gritos en el departamento de su amiga: ‘Te importa/mando/no/lo que quieras/mi problema/plástico/don Juan/loco/desquiciada/mejor le paras/mejor’” (CH: 20).

Este recurso da una completa interacción con el lector quién está invitado a construir la otra parte del diálogo, mismo que puede enfocar hacia la siguiente contestación del personaje.

5.2.3. El uso de paréntesis

Hinojosa utiliza los paréntesis para indicar un detalle omitido, o para especificar y darnos datos que sólo el narrador omnisciente sabe. Por ejemplo en “La creación”:

“en pintura a un extraño autor del siglo XVII (del que no se conserva ahora ninguna obra)” (IN: 33).

En “Marina Dosal, aguafresquera”:

Al sepelio asistieron los más y los menos allegados (salvo el Robespierre, que convalecía en un hospital). Juanito llevó un arreglo; el Paco, un trío, y Diana, una

fotografía de un toro que lanzó al agujero donde la vaca reposaría su muerte. Mariana Dosal recibió las muestras de dolor con serenidad (iba vestida de ocasión). Sin embargo, no contestó preguntas (¿tendrás otra vaca?, ¿qué pasará con la hotdoguería?) ni aceptó propuestas (vete de vacaciones, te regalo mi perro, déjame ser tu vaca, etc.) (CH: 68).

Lo utiliza también para dar moralejas, como “La verdadera historia de Nelson Ives”:

(Así son las vidas que no se rigen con las mismas leyes que las noveletas. Así es la vida en seco. La realidad, cuando intenta apartarse con una sola mano –como lo hizo Nelson Ives–, se pierde irremediamente y se duda –como dudo Nelson Ives– del tacto, la vista y el olfato. Sobre todo el olfato, porque Nelson Ives se sentó a la mesa, una mañana de otoño, seguro de que un pato laqueado iba a su encuentro: desayunó cereal con fresas.) (CH: 106).

Introduce aclaración directa del narrador en primera persona como en “El miedo de besarla a usted”:

“Esos sobres que tanto la intrigaron, según me enteré por sus conversaciones con el gordo (de quien no sé a la fecha su nombre). Esos sobres que la volvieron temerosa y que le produjeron esa sensación (lo oí de sus propios labios) de que algo estaba por sucederle” (CH: 92).

También en “A la sombra de los caudillos en flor”:

“Para tal efecto se habían comprado muchas latas y embutidos, huevos, refrescos, chorizo, pan tostado, duraznos y especias (que tanto le gustan a Laura, especialmente el eneldo) y un kilo de arenques ahumados (para Javier)” (IN: 12).

5.2.4. Uso de mayúsculas y minúsculas

Este elemento sólo lo encontramos en el cuento de “la creación” en donde todas las acciones y adjetivos que le son atribuidos a Dios, los pone con mayúsculas, mientras que los nombres y acciones humanas las pone en minúsculas, esto hace que el personaje central, adquiera la superioridad de su especie y para marcar su Divinidad.

Uso de mayúsculas:

Pero en cuanto tomó Conciencia de sus Divagaciones y recordó su divina Condición, la Tristeza lo invadió: siendo Creador no podía ser criatura. Sin embargo, una Duda dispó pronto sus Anhelos, tremenda Duda si se considera que la

padece el Omniseguro: ¿Es acaso este el Papel que Yo debo de representar como Rey de la Creación? ¿El de un Promotor del juego y de la irresponsabilidad? (IN: 31).

Uso de minúsculas, en especial en los nombres propios:

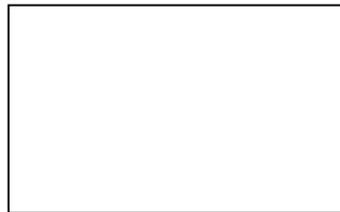
y entonces creó: en la pantalla a barabara streisand; en deportes al equipo de fútbol botafogo –aunque en su primer partido perdiera cero-dos-; en filosofía a pascal; en música al trío de los panchos; en pintura a un extraño autor del siglo XVII (del que no se conserva ahora ninguna obra); en ingeniería civil a un tal morris. Y luego los pistaches, las bufandas de tela escocesa, las pirañas, dos novelas de faulkner, cubitos de hielo, un músculo, el pelo, la nobleza y las encuadernaciones en piel (IN: 32-33).

Este recurso del uso de los caracteres lo utiliza en este cuento para que el Creador se distinga de sus criaturas. Y en parte también a la distinción que se utiliza para marcar a la Divinidad con mayúsculas y a referirse a una divinidad, como el dios de la lluvia, o dios del sol, etc.

5.2.5. Uso de cuadros

En “Lo que tú necesitas es leer a Kant” nos introduce unos cuadros blancos en medio de la narración que representan fotografías, haciendo de este relato cien por ciento participativo con su lector, ya que este imaginará a su manera los personajes y las situaciones, aunado a esto el uso de barras que, como se mencionó antes, obligará al lector a imaginar la otra parte del diálogo:

Cuando dos personas inteligentes dialogan no necesitan insultarse. Mira, ve esta foto



¿Qué ves? / sí, están matando a un marrano, aunque yo prefiero decirle cerdo o cochino o puerco. Marrano es de gente vulgar (CH: 110).

Este elemento aunado al uso de barras y a la ironía, hace de este cuento el relato que invita más a lo lúdico de toda la narrativa de Hinojosa, porque en él logra una interacción total con su lector. Tal vez al principio parecerá absurdo, pero con un elemento tan sencillo Hinojosa obtiene la completa interacción con su lector.

* * *

En este capítulo pudimos contemplar que Hinojosa prefiere jugar más con el contenido que con la forma. Esto es con respecto al primer polo, en el juego de los adultos utiliza estos elementos para marcar su tendencia lúdica, pero ¿cómo lo hace en la narrativa destinada a los niños? ¿Escribe de manera similar? ¿En qué consisten las diferencias? Esto lo resolveremos en el próximo capítulo junto con nuestras preguntas iniciales.

El juego de los niños: el polo de la inocencia.

Capítulo 6

El otro polo, la narrativa infantil

Para analizar la narrativa infantil, es necesario conocer cuál es la problemática que atraviesa actualmente y cuáles son las medidas que están tomando los escritores al respecto.

Hemos propuesto en la introducción al juego como el conector de los polos (adulto-infante) que se catalogan distantes, cuando en realidad lo único que los separa es la inocencia, misma que no es otra cosa que la ignorancia, dice Lolo Rico, “el niño desconoce el concepto del bien y del mal, y precisamente por eso es inocente” (1986: 1), todo gira en torno a lo que es correcto y a lo que no lo es. Pero por qué no enseñarle al niño a diferenciar esto, si a final de cuentas será adolescente y un futuro adulto, por qué tenemos que encerrar a la infancia en una cápsula de tiempo aislado de todo, es por ello que debemos saber la problemática contra la que está luchando la narrativa infantil actual, sólo así entenderemos la narrativa de Hinojosa, y comprenderemos por qué es un escritor que decide escribir a los dos polos. En este capítulo veremos el problema de ser niño en un mundo de adultos; la problemática que atraviesa la narrativa infantil; las propuestas de varios autores para solucionarlas y la propuesta de Hinojosa.

6.1. Ser niño en un mundo de adultos

En nuestra sociedad existen varias etapas determinadas por la edad y por ciertos comportamientos y/o cambios en el organismo: la infancia (de los tres a los doce años), la adolescencia (de los doce a los dieciocho), la edad adulta o madurez que puede ser: temprana (de los dieciocho a los veinticinco), media (de los veinticinco a los cuarenta y cinco) y tardía (de los cuarenta y cinco a los sesenta y cinco), y la vejez (después de los sesenta y cinco).

Una de las etapas más difíciles de la vida es la infancia, porque en ella se comienza a conocer el mundo, se requieren respuestas, nace un cuestionamiento básico de todo aquello que nos rodea. El ser niño es cosa difícil, porque a veces no se es tomado en cuenta

para algunas decisiones, deben acatar lo que los adultos o los mayores digan sin posibilidad al cuestionamiento.

Después el organismo comienza a cambiar y centramos nuestra atención hacia nosotros mismos, se llega a la adolescencia y con ella, el medio lo exige, se procura dejar de hacer todo aquello que nos hace ser niños, nos distanciamos de los padres, comenzamos a pelear por lo que creemos justo, nos interesa la búsqueda de nuestra sexualidad, queremos llegar a la madurez lo más pronto posible. En esta etapa el que se comporta como niño es desterrado del círculo social, surge una frase: “eres un inmaduro” como si en esta etapa se supiera lo que es madurez, simplemente se basa en imitar ciertos patrones de la etapa siguiente y con eso se piensa que es maduro.

Al encerrarse los adolescentes en sí mismos, se deja la convivencia mayor entre los niños y los adultos. En la madurez tenemos a algunos adolescentes que fueron arrancados de la infancia, no se les permitió seguir siendo niños, y por edad pasaron a esta etapa y después a ser adultos, individuos que no disfrutaron sus etapas y por ende se aislaron. Y tenemos a aquellos que quieren ser maduros a toda costa y se olvidan de todo comportamiento que no brinde un provecho. Tenemos los inadaptados y los que se toman demasiado en serio y que desean que todos sean como ellos. La sociedad se va desintegrando sólo porque no somos capaces de aceptar una de nuestras etapas. “De la infancia se pasa a la adolescencia y a la juventud. El que todavía es un niño pasa a engrosar las filas de una juventud inadaptada, que a su vez se prolonga indefinidamente por falta de modelos adultos” (Rico, 1986: 3). Con esta cita cabría una pregunta ¿Qué es ser adulto? tal vez hemos perdido por generaciones esta noción, no podemos saber si realmente hubo alguien que aceptara y viviera su infancia al máximo y fuera ejemplar para los demás, realmente el modelo adulto fue formado por una adolescencia inadaptada que por edad pasó a ser adulta y no supo qué hacer, nada más que la supervivencia y tratar de ser mejores, cuántas veces hemos oído decir “yo no voy a tratar a mis hijos como me trataron a mí,” pero las historias se repiten. Tal vez somos niños para siempre, sólo que con distintas responsabilidades.

Los adultos se distancian de los infantes por varios opuestos, como indica Montes: “lo que hace que la infancia sea la infancia, lo que la define, es la disparidad, el escalón, la bajada. Adulto-niño, grande-chico, maestro-alumno, el que sabe y el que no sabe, el que

puede y el que no puede” (1990: 33). Entonces ¿cómo debe ser tratado un niño? El problema con la infancia es que no hemos entendido cómo es, Samuel Ramos dice: “la niñez no sólo es la preparación de la adolescencia, sino una fase de la vida que posee un mundo propio, con sus intereses correspondientes. Hay en el mundo del niño valores propios, y que lo son, no porque constituyan un medio para alcanzar los fines de la edad adulta” (Ramos, 1934: 177). Tenemos nuevas cuestiones: ¿cuáles son los valores de la infancia? ¿Cuáles son las necesidades de esta etapa? preguntas que podemos responder con dos palabras: conocimiento y comprensión; en el mundo infantil encontramos una constante, la búsqueda, se procura el conocimiento del mundo, del lenguaje, de la vida, y éste se da a través de los sentidos, a partir del compartir y adecuar los códigos que manejan la sociedad.¹ Hacia la infancia debemos tener la comprensión, aceptar que son niños, que tienen errores, que desconocen todo y que desean saberlo. Comprensión hacia su organismo que no posee fuerza y coordinación como el de un adulto, comprensión hacia saber que es lo que piensan, y lo que les gusta, lo que quieren, y no tratar de imponer nuestros ideales en ellos, son seres independientes, no son un posible espejo de nosotros, respetemos su libertad.

La búsqueda de las necesidades de esta etapa, fue olvidada y asfixiada en la sociedad, los medios de comunicación y la narrativa infantil, se puso un corral, en palabras de Montes, que acarrió una consecuencia: un mundo aislado para los niños, “el corral protege del lobo, ya se sabe; pero también encierra” (1990: 24). Esto también es visto por Rico, cuando dice que es un mundo falso y fantástico producido por pedagogos y psicólogos, que no tiene otro objetivo que hacer más fácil la vida de los adultos (Cf. Rico, 1986: 3). Se les entrega a los niños un mundo distante de la realidad para que no sufran, se les limita su posibilidad de conocer, de desarrollarse, de interactuar. Este mundo está lleno de prohibiciones y limitantes, recordamos que lo prohibido es lo más buscado y lo que sabe mejor, el niño tarde o temprano lo encontrará, como dijimos es una etapa de preguntas, aprendamos a responderlas. La solución a esto no es poner una cerca y sobre proteger a los infantes, la solución es enseñarle y ayudarle a comprender el mundo, tal vez al enseñarle a conocerlo podamos aprenderlo juntos. Entre los adultos y los niños debe existir la

¹ Para comprobar esto, hay que observar a los niños, siempre buscan imitar al adulto, tanto en las posturas como en las frases, en nuestra manera de vestir, “vivimos en una cultura de la imagen” (Guiraud, 1971: 132) y constantemente buscamos el código que nos inserte y nos mantenga dentro de la sociedad.

interacción, sólo así se podrán comprender los polos, y se pondrá atención a lo que la sociedad ha tachado a veces de inútil, la infancia.

En lo referente a la narrativa infantil encontramos varias problemáticas que han impedido a este género tener el desarrollo que han tenido los otros, a continuación procederé a enumerarlos.

6.2. La problemática de la narrativa infantil

El primer problema lo tenemos con la mercadotecnia. Con ella la narrativa recibe una etiqueta que asegura su contenido y consumo: *literatura infantil*, aunque le falta mucho para obtener ese nombre. Antes se buscaba explicar las necesidades de los pueblos mediante los mitos y posteriormente mediante la literatura: “La cultura popular surgía de las necesidades del pueblo, de sus anhelos, temores y deseos, mientras que los productos de divulgación universal de hoy día se definen por su carácter comercial y por tanto trivial” (Rico, 1986: 26) en esta cita se comenta un primer problema, cuando se olvida la necesidad de expresar el ser de un pueblo, antes la literatura se utilizaba para transmitir una enseñanza, no olvidemos a los fabulistas, o al mester de clerecía en la Edad Media, se buscaba mantener viva la tradición, con ella la cultura y la identidad. Gracias a la mercadotecnia se ha perdido esta expectativa de la literatura infantil, y se ha buscado explotar en ella a los niños, que son consumidores gracias a sus padres que, por descuido o por zafarse un momento de sus hijos les compran lo que la publicidad les indica que es literatura infantil, entonces los estantes dedicados a los niños se llenan con textos para colorear, donde se resumen las historias que en algún tiempo fueron clásicos, como los cuentos de hadas, las narraciones de los hermanos Grim o de Andersen, actualmente se llenan de personajes de películas e historias alternas a las mismas. Encontramos que lo que se presenta ilustrado por la firma o los dibujos Disney es garantía de un contenido seguro para los niños y para los padres.

El segundo problema lo encontramos cuando a la pedagogía se le ocurre una consigna, el libro infantil *debe enseñar*, pero no a la manera cruel de la antigüedad, sino en un mundo intermedio en donde nada pasa, un mundo sin violencia donde el niño pueda desarrollarse, y al mismo tiempo alejarse de la realidad, entonces se propone un ideal de

niño, tan inalcanzable como el de adulto, que en su momento también fue privado de una posible infancia, que le hubiera dado otro desarrollo.

Montes nos expresa que esto se vive al ser escritor de textos infantiles, en donde pediatras, pedagogos, psicólogos opinan como debe ser este tipo de escritos, dice que no debe contener niños voladores, o modelos suicidas imitables para un niño, debe enseñar, pero lejos de la realidad, que no aborde problemas reales, que contenga personajes que no sufran, y un final feliz que deje un mensaje de esperanza, y sobre todo que sea corto (Cf. Montes, 1990: 61). La consigna de los pedagogos es alejar al niño de la dureza de la vida para llevarlo a un mundo multicolores donde nada ocurra y todo está lleno de finales felices, Díaz Röner dice de la misma situación: “el abordaje de los libros para chicos está entorpecido –me arriesgaría a decirlo frustrado de antemano – por una lectura arquetípica por la que se les prohíbe a los chicos insertarse en el mundo social y cultural” (2001: 17). Se le priva de la posibilidad, del azar, se les inserta en un mundo perfecto donde no pasa nada y todo se aprende, no existe el placer de la distracción, sólo se busca enseñar (Cf. Rico, 1986: 53-54), se les olvidó a los escritores la forma de transmitir, por ello para Rico los textos infantiles no han llegado a ser literatura infantil, porque carecen de interés en el lenguaje, porque no resisten otro análisis que no sea el de los contenidos (Cf. 1986: 16).

Díaz Röner opina que la pedagogía ha ocasionado un gran mal, no sólo a la literatura, sino a todas las actividades con las cuales se involucra: “Me pronuncio contraria a esta mal interpretación de lo pedagógico según la cual toda manifestación expresiva y comunicación ejercida por el individuo debe *necesariamente cumplir un servicio*” (2001: 20). Como lo hemos indicado a lo largo de la tesis, se busca evitar lo efímero y pasajero, todo debe conducir a una finalidad, nada puede llegar a lo incierto, porque ello ocasionará que los individuos piensen y salgan de control.

Lolo Rico y Graciela Montes consideran que los libros infantiles son así porque tienen otra intención, la de dominar, ya que un libro que sea capaz de hacer pensar a los infantes los hará incontrolables en un futuro, el sistema prefiere “que los niños sigan siendo niños hasta la eternidad” (Rico, 1986: 40), que no conozcan la fantasía, pero no entendiéndola aquí como aquella que hablamos en un capítulo anterior, que aísla en vanas ilusiones, sino aquella que permite usar la imaginación, que es capaz de hacer al niño construir nuevos mundos con distintas posibilidades de acción (Cf. Montes, 1990: 16).

La tercera problemática tiene que ver con la forma, entre más accesible y llamativa sea, el texto tendrá más lectores, es comprensible que el lenguaje debe ser legible, pero sin caer en los extremos, no debe ser muy difícil para que el infante lo comprenda, pero esto acarrea otro problema: la pobreza del léxico, se limita el vocabulario, y se evitan las palabras que llevan connotaciones distintas, Rico dice ante este problema que “los niños carecen de la experiencia que les permita evocar dichas connotaciones y sugerencias, los autores que escribimos para ellos los omitimos” (1986: 22). Es decir el escritor para niños se limita a un léxico básico y no le permite al niño explorar su lenguaje, no es capaz de enseñarle que existen otros significados. Nuevamente el mundo de los adultos se aísla del de los niños, prefiere evadir que enseñar.

Aunado a esto tenemos que los escritores, mejor dicho las editoriales, de este tipo de texto se han valido de las ilustraciones, porque estas facilitan un tanto la comprensión del mismo, “una imagen vale verdaderamente más que mil palabras” (Rico, 1986: 50); sin embargo a veces las ilustraciones no permiten que se desarrolle la imaginación del niño, le sugieren las características de los personajes. Es como cuando vemos una película basada en un libro y luego intentamos leer el libro, no podemos imaginar los personajes a nuestro estilo porque tenemos la imagen de la película, Franz Rosell dice: “una imagen puede privarnos de mil palabras” (2001:29). Una imagen nos ayuda a inutilizar nuestra imaginación.

Otra de las críticas, que reciben las ilustraciones de los textos infantiles, es que muestran una realidad completamente ajena a la que el niño vive, tenemos rasgos exagerados, que tratan de reflejar como el niño ve la realidad, aunque claro está un niño no percibe así su realidad, para Rico este tipo de ilustraciones hacen daño, pues también alejan del goce estético (Cf. 1986: 35-36).

Las imágenes pueden ser perjudiciales porque alejan de la palabra y hacen que el niño prefiera los textos llenos de las mismas,² con esto y con el uso limitado del léxico se le priva al niño de la capacidad de imaginar y a la larga la de pensar.

6.3. Las soluciones propuestas

² Esta actitud se ve reflejada en la juventud, cuando se le presenta a un joven un texto, prefiere uno lleno de imágenes, tal vez por esto el cómic tenga tanta popularidad.

Ante el mercado se busca que el niño prefiera un buen texto a uno comercial, y reiterar a los padres que los textos que dominan el mercado no siempre son los mejores, claro está que es muy difícil pelear contra lo comercial, lo mismo sucede con la literatura en general, el lector prefiere el texto comercial, el que se le presenta atractivo y de fácil comprensión a aquel que lo va a hacer pensar, inclusive una de las estrategias utilizadas es la explotación del morbo, se habla de temas prohibidos o de secretos inexistentes. Se tiene la esperanza de que si se inculcan buenos textos al niño, después el joven preferirá los buenos textos a los comerciales, aunque todavía queda mucho camino por recorrer.

Franz Rosell propone ante esto otra solución, hacer una distinción entre los libros para niños y la literatura infantil, de los primeros dice que sólo se limitan a repetir modelos, de los segundos agrega que buscan la individualidad y la innovación, refiriéndose a individualidad como el romper con los esquemas de un texto (Cf. 2001: 119-120), un libro será mejor en la medida que experimente. Este tipo de texto debe buscar la diversidad cultural, y ésta sólo será posible de alcanzar cuando se explore el lenguaje al máximo. Montes dice que “las palabras nombran, y al nombrar, dan con ellas una carga cultural, un modo de ver, sentir y manejar el mundo” (1990: 53). Si se priva al niño del lenguaje, se le priva de su identidad, además, claro está, le privamos de la capacidad de pensar un texto mediante sus palabras.

En torno a la actual literatura infantil Rico opina que aún queda mucho camino por recorrer: “Los autores de libros infantiles deberíamos ser humildes y pensar simplemente que escribimos o contamos historias para niños. Esto sería más exacto, real –y en consecuencia, honesto- que hablar de literatura” (Rico, 1986: 24). Y esto nos da entrada a un siguiente punto, el contenido.

Franz Rosell y Rico proponen que para enriquecer el contenido de un texto, no hay que llenarlo de información cultural, sino dejarlo caer en la contradicción y en la duda, porque sólo así el lector buscará los significados y tratará de interpretar lo que el autor le diga, (Cf. Franz, 2001: 6; Rico, 1986: 29), el principio del conocimiento es la duda, si nos dedicamos a dar sólo respuestas el niño no encontrará interés en el texto, sólo así se formará un criterio de sí y del mundo. Es a raíz de lo desconocido que el niño se desarrollará integralmente, la duda, lo disperso, lo efímero, aquellas actividades que están fuera de control son las que lo harán crecer más, incrementando su imaginación y su

intelecto; no hay que enseñar sino sugerir, es mejor para el niño aprenderlo por sus propios medios. Podemos notar que se llega a los mismos caminos que la narrativa lúdica, esto nos da una pista de lo que Hinojosa pretende al escribir a los dos polos.

En el texto infantil se deben buscar la diversidad léxica y semántica, no hay que limitar los significados, el léxico le dará una identidad, y el significado las posibilidades de interpretación de él mismo y de lo que lo rodea. Franz Rosell dice de la semántica en el texto “que la buena literatura es aquella caracterizada por la polisemia, por el desarrollo del plano connotativo, por la inventividad en las formas, la complejidad de los personajes, la trascendencia de los temas y el poder irradiante y no unidireccional del mensaje” (2001: 137). Hay que ayudar al niño a pensar, no sólo decirle lo que tiene que pensar, es uno de los problemas de nuestra mentalidad, nos enseñan a pensar de una forma y no aceptamos otros tipos de pensamiento, nos enseñan a encasillarnos en una idea, y ante lo nuevo nos comportamos como si estuviéramos viendo un comportamiento irracional, todo lo que no entre en nuestro esquema de pensamiento es una locura.

Y ante el didactismo se propone sobre todo recordarle al niño la búsqueda del placer en el texto, y no sólo en el mismo, sino en el arte. Para Díaz Rönner no sirve de nada una buena moraleja si no lleva al disfrute, un lector entusiasta que se acerque a un texto y no encuentre reto en él, tarde o temprano pensará que todos los textos son así (*Cf.* 2001: 25), en cambio si el texto lo invita a su lectura mostrándole juegos de palabras o de ideas lo acercará más. El texto infantil que prefiera el placer textual al didactismo resistirá el paso del tiempo, porque creará un universo autónomo digno de ser recordado por todas las generaciones sin importar edades o ideologías (*Cf.* Díaz Rönner, 2001: 19; Rico, 1986: 6).

Por último ante la forma se propone el enriquecimiento del léxico y de las imágenes, para sensibilizar al niño mediante el arte, no mostrarle una realidad deformada sino imágenes y palabras que lo hagan pensar, de ser posible que tiendan a la belleza, esto es que el niño encuentre placer al verlas y leerlas, y le sugieran como acercarse al arte (*Cf.* Rico, 1986: 47).

Estas son las razones por las que Francisco Hinojosa escribe tanto para niños como para adultos, busca jugar con ellos para acercarlos al texto, a unos mediante el humorismo y recursos que vimos anteriormente y para los niños utiliza una propuesta diferente como veremos en el siguiente apartado. El juego de los polos consiste en acercar a los lectores al

texto para que sean capaces de comprender su realidad y demostrarles que se pueden recrear en el texto.

6.4. La propuesta de Hinojosa

Los libros infantiles de Hinojosa no tienden a la moralidad, ni al didactismo, ni al mercado. Sus textos buscan entretener, por eso como a los de adultos los llena de juegos, desea que el niño explore nuevas sensaciones. Esto lo consigue con un elemento común en ambos tipos de texto, pero que en uno lo utiliza con mayor intensidad, y éste es el uso de alimentos en la narración. Algunos textos infantiles de Hinojosa se desarrollan en ambientes de crueldad, no tan marcados como en la narrativa dirigida a los adultos, estos más bien son limitados por los personajes, por ejemplo la peor señora del mundo, que desea tener control sobre las personas mediante el dolor; al igual la familia de Melquiades que desean oprimir al débil; Abdul que sólo refleja el interés de ganar sin importarle los demás. Los textos de Hinojosa llevan una moraleja entre líneas, pero no es lo primordial en el texto, busca que el niño se deleite. Hay que destacar algo más, y esto es que los cuentos no presentan finales felices, salvo el caso de: *A golpe de calcetín*; *Aníbal y Melquiades*; y *Las orejas de Urbano*. También encontramos textos que buscan la propuesta estética.

6.4.1. El contenido: las historias

Las historias de los textos infantiles de Hinojosa son diversas, sólo quiero hacer referencia a aquellas que buscan esta propuesta estética, es decir los que involucran al niño con la actividad artística.

La fórmula del doctor Funes trata la historia de Martín un niño que acaba de cumplir once años, y como regalo recibe un telescopio, desde el piso once de un edificio no pueden hacerse muchas cosas, a él no le gusta el espectáculo astral, prefiere ver el espectáculo urbano, “lo que sí me gusta del telescopio es todo lo que se puede ver con él hacia abajo: la calle, los coches, la gente que camina o hace cola en el cine o se moja bajo

la lluvia [...] lo que pasa en la calle, al menos para mí, es más entretenido que las estrellas del cielo o la televisión” (*FDF*: 7).³

Un día, en el edificio de enfrente ve a un viejito que está haciendo un experimento, una mezcla que le da a su gato. La curiosidad lo lleva a observar al viejo, quien ahora tiene un gatito, así que decide ir a investigar, cuando encuentra la puerta se topa con el doctor Funes, Pablo le insiste en que él vive en el mismo edificio y que quisiera tener un gato, pero el doctor le contesta que nadie habita allí más que él, no obstante decide confiar en Pablo y le revela su secreto, está trabajando en la fórmula que no concluyó su abuelo, la fórmula hace que las personas se vuelvan jóvenes otra vez, ha descubierto el ingrediente que le faltó a su abuelo, un extracto de las flores de la jacaranda, y el doctor Funes decide experimentar consigo, así que invita a Martín a presenciar esto, pero él tiene que regresar a casa, además porque tiene que ir a un fiesta.

Al día siguiente va a buscar al doctor y para su sorpresa se encuentra con un niño de su misma edad, Pablo, que no es otro que el doctor, entonces le pide a Martín que lo enseñe a ser niño otra vez: “si yo fuera el viejo que antes era podría enseñarte muchas cosas divertidas. Pero ahora eres tú el que puede enseñarme cómo vive un niño. Es algo que olvidé hace mucho” (*FDF*: 35), entonces Pablo se da cuenta del problema de ser niño, ya no puede vivir solo, porque en el mercado no le venden las cosas, porque no puede ir a la escuela, ya que necesita de sus padres.

Martín le enseña a redescubrir la vida, pues como siempre estuvo encerrado en el estudio, le tiene que enseñar los pequeños placeres, aunque la tarea de enseñarle a un científico no es nada fácil, así lo demuestra cuando lo enseña a andar en bicicleta: “No tenía la menor idea de cómo manejarla. Fue casi como enseñarle a ladrar a una paloma” (*FDF*: 38); aunque Martín tiene en mente otras cosas:

Si supiera que a mí se me antojaba todo lo contrario: hacerme grande, como de veinte años, manejar coches, no tener que pedir permisos, dormirme a la hora que se me pegue la gana, jugar en la selección nacional, dejar de ir a la escuela, comer sólo lo que me guste... Yo creo que si inventara una fórmula para aumentar años

³ Esta actitud de Martín nos recuerda lo que dice Rico en torno a la conciencia del otro: “No es el conocimiento del propio ser lo que nos permite aprendernos como unidades individuales, sino el conocimiento de los otros, en efecto, sin lo otro de mí, sin otredad, no hay individualidad” (1986: 6). Martín es un personaje que se preocupa por los demás, durante toda la historia podemos notar esto.

muchos niños se la tomarían aunque estuviera hecha con cucarachas y lombrices (*FDF*: 42).⁴

Pablo hace un plan para ir de nuevo a la escuela y para tener una morada, escribe dos cartas, la primera dirigida a la escuela diciendo que van a vivir en la ciudad y que necesitan saber si la escuela tiene el nivel que solicitan, y la segunda dirigida a los padres de Martín, para que lo acepten, fingiendo que los padres de Pablo tuvieron que hacer un viaje Polo Sur. En la escuela Pablo es regañado por tratar de desmentir a la maestra, y por ende castigado, decide tomar venganza, regalándole una manzana con un poco de la fórmula, resultado, la maestra se hace una niña, bueno una bebé.

Ante este resultado, a Pablo se le ocurre una idea, usar su fórmula para el bienestar de los demás, decide llevarla a un asilo, para convertirlo en un jardín de niños, pero eso no es todo decide vaciar parte de su fórmula en un depósito de cerveza.

Después un día descubre que su enemigo el doctor Moebius roba su cuaderno, a lo que decide vengarse, pero no tiene prisa porque sabe que en ese cuaderno no incluyó el ingrediente fundamental de la fórmula, las flores de jacaranda, cuando lo encuentran, está convertido en un pequeño caballito.

Los días continúan, y el doctor Funes se va habituando a ser niño, pero un día descubre que su gato ha vuelto a la normalidad, y decide irse a casa, “me pidió que lo dejara solo. No quiso que estuviera presente cuando llegara el momento de transformarse nuevamente en el doctor Funes. Desde entonces, cuento los días que faltan para que la jacarandas empiecen a echar sus flores” (*FDF*: 94).

Este texto me parece una propuesta estética por el personaje de Martín, ya que no le gusta lo que a los demás, no se encierra a ver televisión, ve la belleza donde los demás ven basura, por ejemplo las flores de la jacaranda que mucha gente barre con molestia en la primavera. Además Martín se preocupa por los otros, consigue su individualidad a partir de la conciencia del otro. Otro factor que me parece digno de mención es la manera en que está ilustrado, no es como los demás textos de Hinojosa ilustrados por “el Fisgón”, esto le da otro matiz, los dibujos no presentan las formas exageradas que tanto se critican, sino

⁴ Esto es algo común del crecimiento, el deseo de ser grande, y también es algo común en los adultos el volver a ser jóvenes, Joaquín Antonio Peñalosa, marca también esta actitud en su cuento “Entrevista con Dios”, le pregunta a Dios: “- ¿Qué te divierte más de los hombres?- - Que se aburren de ser niños por la prisa de llegar a ser adultos y luego suspiran por regresar a niños” (Peñalosa, 1999: 83).

dibujos que van un poco al surrealismo, además de que no se muestra a nuestro narrador, motivo que nos invita a imaginarlo.

Repugnante Pajarraco y otros regalos, narra las aventuras de Quique Botana al recibir regalos en su fiesta de cumpleaños, no es la trama lo que llama la atención sino el tipo de narración, ya que está revuelto temporalmente, cada capítulo del libro surge del mismo punto de partida: la fiesta de Quique; también llama la atención que los regalos están revueltos, así por ejemplo el tercer regalo, Repugnante Pajarraco, es conservado gracias a dos aventuras que son narradas en capítulos posteriores. Este libro interactúa con su lector de esta forma, tiene que construir la semana posterior de la fiesta a partir de los regalos.

En Una semana en Lugano se narra la competencia anual de Lugano, en donde Pedro es llamado, debido a su parentesco con el hijo del presidente, para cumplir una misión, ganar las competencias anuales del emperador Tao Hito, ya que los premios que ofrece son cada vez más impresionantes. El espionaje del país de Pedro, se entera que ese año se regalará un cohete, así que deciden conseguirlo a toda costa, como el hijo del presidente no es muy bueno deciden llamar a Pedro. El relato busca mantener la tensión, “este elemento desempeña un papel especialmente importante. Tensión quiere decir: incertidumbre, azar” (Huizinga, 1954: 24). y es así como se nos mantiene en suspenso hasta el final de la competencia, al finalizar cada capítulo se nos muestra el marcador, y casi al final se presenta un empate, a pesar de ganar, Pedro no recibe premio alguno, al contrario, el robot que hicieron para suplantarlo le deja un gran problema, al destrucción de un piano.

En *Mi hermana quiere ser sirena*, cuenta la historia de una niña con una peculiaridad, cuando ella crezca no quiere ser ni doctora, ni actriz sino quiere ser sirena, el relato se desarrolla en todas las posibles vivencias de una sirena, cuestionadas por la hermana mayor, a las que siempre tiene una respuesta optimista la pequeña, las sirenas lo pueden todo. Sus padres le regalan un disfraz de sirena que encoge al meterse a la tina con él, el clímax del cuento se da cuando una noche la hermana mayor descubre a la pequeña realizando su sueño, está en la tina con una cola de sirena, y con olor de sirena, la mayor piensa que es el disfraz pero se da cuenta que no le queda pequeño, “cuando traté de ayudarla a salir, me di cuenta de que su cola no era de tela, era una hermosa cola roja llena de escamas. Mi hermana se había transformado al fin en una sirena” (HQS, [42]), al

preguntarle ¿qué van a hacer? ella responde sin preocupaciones, “ya les había advertido”. Al día siguiente, la mayor le pide una explicación, a lo que la pequeña, le dice que no sabe de qué habla, para la menor la magia termina, ya no hace referencias a querer ser sirena, pero surge una nueva problemática, ahora quiere ser gato.

Este relato deja un dato inteligible, no sabemos si en realidad se transformó en una sirena, o si fue un sueño de la mayor, Rico nos dice que “un estímulo para crecer es que muchas cosas le resulten ininteligibles” (1986: 55), así este relato apuesta por dejar que el niño intuya o se quede con la duda de lo que realmente pasó, ¿fue un sueño o de tanto desearlo pudo hacer su fantasía realidad o la hermana lo hizo real?

Otro texto que deja la sensación de incertidumbre es *Ana ¿verdad?* Hinojosa lo escribió para la colección de los derechos del niño, en él se defiende el tercer derecho “derecho a una identidad, a un nombre y a una nacionalidad”, en este libro se nos cuenta la historia de Ana que al dirigirse a la panadería se extravía y cuando menos lo piensa se encuentra en otro país al otro lado del mar donde todos se burlan de su nombre y de su identidad, pues ella tiene conciencia del nombre de las cosas, pero el lugar donde se encuentra tiene nombres raros y completamente distintos a los que ella está acostumbrada. El nombre de esta región es Guadaliscorintia, y en él está prohibido lo que ensucie, no se puede comer en la calle porque es un crimen. Ella es reprimida en todos los aspectos, no se le permite expresarse ni hablar de su natal Vico, hasta que decide ir a la bollera (panadería), se pierde y regresa a casa, donde al encontrar a su madre le pide que le diga su nombre. Al igual que *Mi hermana quiere ser sirena* este relato nos deja la incertidumbre de qué fue lo que le pasó a Ana, y remarca la importancia del nombre propio como identidad y el nombre de las cosas como posesión de una cultura.

6.4.2. El contenido. El juego de ideas

Cuando nos referíamos al juego de ideas de la narrativa destinada a los adultos, veíamos los mecanismos del humorismo. En este tipo de narrativa no tendremos ni ironía, ni humor negro, porque los niños comienzan a adquirir el lenguaje y se debe dar prioridad a otras cosas como veíamos en la problemática de esta narrativa. Encontramos en Hinojosa un elemento común a para ambos tipos de textos: el uso de alimentos, éste influye en el juego de la forma como en el del contenido. Veamos en que consiste esto.

6.4.2.1. La comida como un recurso para la narración

Podemos apreciar en la mayoría de los cuentos de Francisco Hinojosa la aparición de los alimentos, en ocasiones son poco comunes, en otras simples. ¿Por qué hacer que los personajes se alimenten? Henri Bergson nos da una respuesta:

El poeta trágico procura evitar cuanto pudiera atraer nuestra atención sobre la materialidad de sus héroes. Tan pronto como interviene la preocupación del cuerpo, es de temer una infiltración cómica. He aquí porque los héroes de tragedia no beben ni comen, ni se calientan a la lumbre. Hasta rehuyen a sentarse. Sentarse a la mitad de una tirada de versos equivaldría a recordar que se tiene cuerpo (1900: 62-63).

En la medida que un personaje se alimenta y nos recuerda que posee un cuerpo, se nos muestra su condición humana, un personaje que comete errores, que tiene necesidades físicas, un personaje más cercano a nosotros. Por ello este elemento aparece en varios cuentos. En la narrativa de Hinojosa existe una diferencia notable entre la narrativa destinada a los adultos y la infantil con respecto al uso de los alimentos.

6.4.2.1.1. Uso de alimentos en la narrativa infantil

Los alimentos de la narrativa infantil ambientan, y en ocasiones demuestran el estado anímico del personaje. Incluyen cierta magia, es decir son alimentos llenos de colorido y agradables, en especial para los niños, como son los que contienen el mínimo de vitaminas, proteínas, etc., encontramos dulces, pasteles, paletas.

En *Una semana en Lugano*, la comida indica un ambiente de tensión, al principio cuando Pedro es reclutado, la comida que se le ofrece es la que todo niño odiaría,

Un gordo con cara de albóndiga, sin que Pedro le pidiera nada, le echó en el plato dos albóndigas tristes y secas y una buena cantidad de potaje de garbanzos. Luego una señora, tan gorda que parecía esposa del otro, añadió una papa fría, un pan duro y un chorrito de agua de limón.

Para Pedro ya todo había llegado a sus límites. Haber sido llevado a la fuerza, ponerle un uniforme, decirle sargento, tomar clases por televisión..., pero darle de comer algo tan espantoso eso sí que era el colmo. Pensó que si la misión que tenía era tan importante como decía el general, bien podría exigir a cambio un trato justo, como por ejemplo que le dieran de comer ravioles, hamburguesas, tacos de pollo, pizzas, helado de chicle, malteadas... porque la verdad, conociendo el

estómago de Pedro, con comida como la que le estaban sirviendo él no iba a querer cooperar mucho (SL: 20-21).

Más adelante se topa con un desayuno nada apetecible, para los niños, “un plato de avena y un vaso de leche tibia” (SL: 28-29).

Dos semanas después de duro entrenamiento se le concede comer mejor, a raíz de charlas con el general Gandara: “Le permitió bañarse todos los días con agua caliente y comer a veces raviolos, tacos de pollo y hamburguesas” (SL: 32). El día que va a cumplir su misión a Lugano, le dejan hacer su menú: “Desde el día anterior había pedido un menú especial: una pizza de jamón con pedacitos de piña, una malteada de chocolate y un plato de fresas” (SL: 35).

Una vez que Pedro llega a Lugano los alimentos cambian completamente. Encuentra el libro de *La cocina luganesa* y tenemos platillos con más colorido, y notamos cierto placer al oler dicho el libro, ya que las ilustraciones despiden el aroma, empezando por las frutas: “fresas, uvas, manzanas, peras, mangos, frambuesas, melocotones” (SL: 41) y un gran pavo dorado con diversos aromas y perfumes: “clavo, castaña, nuez moscada, ajo, pimienta, pétalos de rosas y crisantemos, ciruelas y almendras” (SL: 42), durante la competencia, les dan de comer a los concursantes: sopa de pera (SL: 43), jugo de pitahaya (SL: 46) Jugo de tamarindo (SL: 54) chocolates rellenos de nuez y jugo de toronja roja (SL: 66) cereales y frutas (SL: 69) , piña, malteada de nuez, pastel de moka (SL: 76) jugos de lima-limón, camarones morados con salsa de mango, aguacates rellenos de pez piñata (SL: 89), pavo a la ciruela (SL: 95), jugo de cereza (SL: 102).

La tercera prueba es hacer de comer, entonces los niños planean hacer cosas extrañas para ganar el concurso: Pizza de chocolate, faisán con frambuesas y zanahorias, “pavo relleno de pato relleno de gallina rellena de pollo relleno de codorniz rellena de aceitunas rellenas de alcaparras” (SL: 70) gato montés con piña y pestañas de búfalo, el pastel de *catarata* (con miel de maple y diez variedades de nueces), la *Calígula* (filete tierno de águila envuelto en crema de cacahuete), pechugas de pollo a la sandía, salchichas al horno con palomitas de maíz (SL: 69-75) .

En *Repugnante Pajarraco y otros regalos*, la comida normal, sólo se presenta cuando hay situaciones serias o cuando los niños hacen travesuras, como la del helicóptero, primer regalo narrado, que llena al papá de Quique de bolitas de melón, sandía, piña y

papaya (Cf. RP: 15) y en el supermercado cuando intentan aterrizar el regalo, encontramos, brócoli, latas de chiles, pollo, pescado, aceite, crema de cacahuete. (Cf. RP: 17) Cuando deciden enfrentar a los secuestradores de la muñeca de Margarita, deciden llenarles de mermelada el cabello. (Cf. RP: 47) Quique recibe de regalo su juego de química, hace un experimento al cual le incluye una mosca aplastada, su pócima la mezcla en la sopa de elote, misma que ingiere su papá a pesar de su sabor “¡Eso se llama amor!” (RP, 77). Cuando están entrenando para su partido de fútbol, Marce, encargada del equipo rechaza el refrigerio de la madre de la Morenita, pastel y leche con chocolate, porque tiene muchas calorías y terminan comiendo zanahoria, apio y yogurt de durazno (Cf. RP: 84) Una invitación formal para conocer a un tío de Manolo y Rosalinda, requiere del flan de coco adornado con zarzamoras y fresas y agua de tamarindo (Cf. RP: 93)

La fórmula del doctor Funes, los experimentos contienen verduras y frutas (plátano, zanahorias, calabaza, pepino), cosas desagradables para un niño, Martín come Hígado encebollado (FDF: 12) pollo con calabazas (FDF: 17). Pero cuando el doctor Funes toma la formula que lo ha de hacer joven el sabor es agradable “La boca me sabía a helado de vainilla y todo lo que respiraba a chocolate recién hecho” (FDF: 44).

En todos los casos podemos notar que cuando existe cierto grado de tensión en el relato, los alimentos son, por decirlo así, normales, mientras que cuando la situación es agradable, encontramos cosas dulces o fantásticas.

6.4.2.1.2. Uso de alimentos en la narrativa destinada a los adultos

En la narrativa destinada a los adultos no se presenta esta ambientación por medio de los alimentos. Sólo tenemos dos casos en los que los alimentos nos indican el estado de humor del personaje:

En “Lina Luna, oaxaqueña, en la prisión”, ayuda a marcar odio y repugnancia a la Queca con su “olor a hígado encebollado.” Y en “La creación” cuando Dios sueña encontramos un momento de fantasía o delicia marcado por un dulce: “No quiso pensar más por ese día. Prefirió meterse a la cama y olvidar por una noche sus Problemas. Soñó que se divertía a bordo de un tiovivo, que tenía Aspecto humano – parecido al de shirley

temple una de sus criaturas consentidas – y que lamía un rosado algodón de azúcar” (*IN*: 31).

En todos los demás cuentos encontramos bebidas alcohólicas, botanas y alimentos “normales” que reiteran el grado de verosimilitud de los personajes y de los lugares donde se da la narración.

6.4.3. La forma: el juego con las palabras y las formas

En lo que se refiere a la formas, no presentará las pistas dejadas en los textos para adultos, no tenemos ni el uso de cursivas, ni barras, ni cuadros, etc., sólo encontramos dos tipos de juegos de palabras: el retruécano y la condensación (que definimos en 5.1.1. y 5.1.2. respectivamente).

6.4.3.1. Quiasmo o retruécano

En *Una semana en Lugano* encontramos un retruécano cuando se hace la prueba de hacer de comer: “pavo relleno de pato relleno de gallina rellena de pollo relleno de codorniz rellena de aceitunas rellenas de alcaparras” (*SL*: 70), este se consigue con el verbo rellenar y la preposición de.

6.4.3.2. Condensación

En tres de sus libros encontramos este recurso, lo utiliza para llamar la atención del lector y obligarlo a construir una nueva realidad a partir de lo mencionado.

En *Repugnante Pajarraco y otros regalos*, encontramos en los dulces gran variedad con este recurso: gomilitas, chiclopetas, chococacos, cocoticos (*RP*: 16) caramelopopes, mazapanecos, bombigotas, gelatinelas, chocopepes (*RP*: 26) malvatines, chocococos, caramelásticos, paletas de robofresa, chiclegomas, mazatuétanos (*RP*: 27) chiclotones, vainitecas rellenas de zarzamosles (*RP*: 43) cacahutiiques (*RP*: 57) paleta de mueganocaca (*RP*: 63) vainitecas, churripapas (*RP*: 78) galletosas (*RP*: 102)

En *Yanka, yanka*, los sabores de los helados chocococo (YY: 14), uvandía, vainirindo, guanapera y manzapiña (YY: 17) guayatuna y ciruelanja (YY: 23).

Y en *Ana ¿verdad?*, encontramos que en Guadaliscorintia todos los objetos y personas tienen nombres condensados, notemos en especial que los objetos tienen en su nombre la función que desempeñan, por ejemplo el resbalagua (impermeable) y el paradotas (paraguas) (Cf. AV: 6), el taparriba (suéter) (Cf. AV: 14), la bolsaespaldera (mochila) (Cf. AV: 26), el guantepisos (zapatos) y el zapatimanos (guantes) (Cf. AV: 19).

* * *

Para concluir este capítulo apuntaremos que Hinojosa en sus textos para niños utiliza menos recursos que para los destinados a los adultos. Usa más los alimentos para niños, por ser estos inmediatos a su realidad, y así ayudarlos a descubrir el mundo.

Los personajes de este tipo de narrativa reflejan el problema de ser niños, no obstante mediante la experimentación encuentran su espacio, alimentan su imaginación y buscan estrategias para ser mejores. Tratan de sobresalir en un mundo, que en ocasiones es incomprensible, para ser un ejemplo a sus lectores y demostrarles que ellos también pueden salir adelante.

Conclusión

Francisco Hinojosa escribe para los niños y para los adultos por varias razones: para demostrarles una salida de su trivialidad; para enseñarles a redescubrir la creación mediante la actividad lúdica; como todo artista nos enseña la realidad desde otro punto de vista, para los adultos desde lo negro, lo irónico, lo que comúnmente no se ve o no se quiere que veamos y para los niños desde la incertidumbre y la posibilidad; para invitarlos a ser parte del texto y así obtener la libertad que brinda; y para enseñarles el placer de la actividad lúdica en la narrativa, donde se involucran: el lector, el texto y el autor.

En la introducción mencionaba que los polos opuestos, no lo son, forman parte de una realidad, en la que ambos deberían interactuar; desafortunadamente existen ciertos comportamientos que los hacen alejarse, por ejemplo tenemos los salones de fiestas infantiles, el menú infantil, la literatura infantil, los programas para niños, que como indicamos producen un mundo artificial donde no pasa nada y los niños piensan que es normal, pero cuando enfrentan la realidad se desilusionan, sienten que nada es posible y se dan por vencidos sin intentar nada. El problema del que vive en la fantasía es que pierde la noción de la realidad.

Lo mismo sucede con los adultos: son desprendidos de la infancia e insertados en una sociedad llena de responsabilidades que busca el provecho de todo, que lo invita al consumo, que le brinda modelos de vida y le invita a no desperdiciar su tiempo con actividades que lo harán pleno. Por ello Hinojosa elige el juego, para brindar el escape de esta sociedad y tratar de reconstruir lo perdido.

A pesar de no ser opuestos, la escritura para cada uno de ellos implica ciertas características que Hinojosa va a seguir.

En lo que se refiere a la narrativa de adultos sólo contemplé la que tiene un tono lúdico-humorístico. Recordemos que el escritor de este tipo de narrativa debe experimentar desde la forma y desde el contenido.

Por parte del contenido, Hinojosa nos presenta historias trágicas que son aliviadas por un toque de humor negro, nos hace reír de lo cruel, también tenemos implícito en sus relatos el humorismo (y con él por supuesto la ironía). Entonces al estilo del juego,

seleccionará a su público, no cualquiera podrá entenderlo, sin embargo utilizará estos recursos para atraer al lector (placer del juego).

En sus historias denuncia, critica a la sociedad en general, nos reclama darle importancia a las cosas que no la tienen. Sus personajes reflejan algunas actitudes de los mexicanos como el macho, el pedante, el hipócrita, el chismoso, el psicópata, el que odia a los vecinos, el paranoico, el loco, el celoso; todos ellos están cansados de su trivialidad y están dispuestos a cualquier cosa con tal de escapar de la vida que el destino les tiene marcada, aunque sea sólo un instante jugarán y reirán para encontrar “su paraíso perdido.”

En lo vinculado a la forma podemos notar: las mini novelas de cien capítulos y el uso de paréntesis; aunque en un cuento obtiene muy buenos resultados: “Lo que tú necesitas es leer a Kant” donde juega con el uso de barras para que el lector agregue la otra parte del diálogo; la inserción de cuadros, para que el lector imagine fotografías y el uso de la ironía, para que el lector ría y aprenda, cumpliendo así en este relato la perfecta interacción.

En cambio con la narrativa infantil no juega de la misma forma, sus textos tienen otro tipo de estrategia. En comparación con los que ofrece el mercado, que sólo se abocan a lo didáctico, los de Hinojosa son totalmente diferentes, ya que estos tratan de brindar el placer de la distracción, buscan el goce estético-literario.

Las historias no son muy elaboradas, no tienen mensajes entre líneas, no tienden al didactismo, sólo sugieren; apuestan por la incertidumbre y por la construcción del lector en el texto. A pesar de tener léxico limitado, pensando en el infante, juega por medio de la condensación, busca dar otra sensación a la palabra, como lo hace con el nombre de los alimentos y dulces.

Noté que el uso de alimentos en este tipo de narrativa le sirve a para invitar al descubrimiento del mundo que habita el infante, es a través de las sensaciones y las palabras que éste posee el mundo, por ello las presenta en formas poco usuales. Este uso de alimentos en la narrativa destinada a los adultos sólo sirve para marcar su humanidad.

Los personajes de la narrativa infantil no viven en un hastío, todo lo contrario tienen esperanzas y ganas de vivir, no se dejan vencer tan fácilmente, mediante el juego experimentan, crean, descubren, saben que pueden hacer mejor su realidad y se muestran un ejemplo para sus lectores.

* * *

Los textos de Hinojosa se relacionan con una tendencia finisecular que propone la experimentación mediante el juego de la forma y el contenido: la narrativa lúdica. De ésta brindamos una definición y parte de sus características, aún quedan muchos vacíos que llenar y autores por estudiar, en especial aquellos que han escrito durante las últimas décadas en nuestro país.

La narrativa lúdica propone la desolemnización, la destrucción para crear, y al basarse en el juego deberá tener algunas características de esta actividad, como ser libre, tender al placer, buscar la recreación y procurar enseñarle a su receptor todas sus posibilidades, y lo más importante lo retará, el texto lúdico sin el lector no es posible, debe imperar el gusto o la solicitud por el juego con el lector. Éste fue adquirido en la vanguardia, donde el receptor fue abandonado por parte del autor y se le entregó el texto para que hiciera con él una nueva lectura. De agente pasivo pasa a activo, se le da importancia para construir un texto nuevo. Antes podíamos notar la tendencia lúdica, pero los autores otorgaban el texto completo y no daban oportunidad a la re-creación. Es por ello que presentábamos a la vanguardia como el auge de este tipo de narrativa, ya que en ella se tomó en cuenta al lector, a partir de este momento se deja en sus manos el papel de la construcción del texto.

El juego es una de las actividades más importante en nuestra sociedad; es una actividad que brinda la libertad en donde se crean y se re-crean el individuo y la comunidad; es una actividad que nos otorga movimiento en la medida que nos transporta a otra realidad, y sobre todo nos da placer. Por ello lo lúdico es propuesto para rescatar a la cultura, cito a Duvignaud: “No es en absoluto merced a una revolución concebida mediante conceptos racionales de Occidente como el mundo cambia o cambiará, sino gracias al surgimiento de lo inútil, de lo gratuito y del inmenso flujo del juego.” (Duvignaud, 1980, 31)

Junto con el amor, lo absurdo, lo inesperado y el humor forma parte de las actividades catalogadas como inútiles, mismas que han recibido esta etiqueta porque llevan al descontrol de la población, por ello son peligrosas para cualquier tipo de sistema, y en la

medida que detectan que alguien las utiliza, lo destierran y hacen que la gente piense en ellos como unos rebeldes o locos.

No debemos pasar por alto estas actividades, hay que entregarnos a la vida con pasión disfrutando cada instante. Hinojosa nos recuerda que la vida en ocasiones puede ser negra y sin sentido, por ello nos regala el juego en su narrativa, para crecer día a día y recuperar nuestro paraíso perdido.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

REFERENCIAS DE FRANCISCO HINOJOSA:

Textos dedicados a los niños:

- AA. *Amadís de anis... Amadís de codorniz*. México, FCE (2ª edición, 5ª reimpresión, 2002). (A la orilla del viento, 48) 42 pp. [Con ilustraciones de Rafael Barajas "el fisgón"]
- AM. *Anibal y Melquiades*. México, FCE (1ª edición, 1ª reimpresión, 1993). (A la orilla del viento, 16) 47 pp. [Ilustraciones de Rafael Barajas "el fisgón"]
- AV. *Ana, ¿Verdad?* México, SEP /Alfaguara / UNICEF (1ª edición, 2001). (Colección derechos del niño) 30 pp. [Ilustraciones de Juan Gedovius]
- BU. *Buscalacranes*. México, FCE (1ª edición, 1ª reimpresión, 2001). (A la orilla del viento, 140) 91 pp. [Con ilustraciones de Rafael Barajas "El fisgón"]
- CNS. *El cocodrilo no sirve, es dragón*. México, Alfaguara (1ª edición, 1ª reimpresión, 2000). (Infantil) 85 pp. [Ilustraciones de "El fisgón"]
- FDF. *La fórmula del doctor Funes*. México, FCE (2ª edición, 8ª reimpresión, 2001). (A la orilla del viento, 44) 97 pp. [Con ilustraciones de Mauricio Gómez Morín]
- GC. *A golpe de calcetín*. México, FCE (3ª edición, 1ª reimpresión, 2000). (A la orilla del viento, 130) 46 pp. [Con ilustraciones de Rafael Barajas "el fisgón"]
- HP. *Hoja de papel*. México, FCE (1ª edición, 2005). (Los especiales de A la orilla del viento) 40 pp. [con ilustraciones de rafael Barajas, "El fisgón"]
- HQS. *Mi hermana quiere ser una sirena*. México, Alfaguara (1ª edición en editorial Santillana, 2002). (Infantil) [s/n] [Ilustraciones de "El fisgón"]
- OU. *Las orejas de Urbano*. México, Alfaguara (1ª edición, 2ª reimpresión, 2001). (Infantil) [44] pp. [Ilustraciones de "El fisgón"]
- PB. *Un pueblo lleno de bestias*. México, Santilla (1ª edición, 2003). (Biblioteca infantil ilustrada) [32] pp. [Ilustraciones de Josel]
- PSM. *La peor señora del mundo*. México, FCE (2ª edición, 1ª reimpresión, 2001). (A la orilla del viento, 30) 42 pp. [Con ilustraciones de Rafael Barajas "el fisgón"]
- RP. *Repugnante pajarraco y otros regalos*. México, Alfaguara (1ª edición, 3ª reimpresión, 2000). (Infantil) 104 pp. [Ilustraciones de Rapi Diego]
- SL. *Una semana en Lugano*. México, Alfaguara (1ª edición, 5ª reimpresión, 2000). (infantil - juvenil) 118 pp. [Con ilustraciones de Mauricio Gómez Morín]
- YY. *Yanka, yanka*. México, Alfaguara (1ª edición en editorail Santillana, 2002). (Infantil) 43 pp. [Ilustraciones de Helguera; contiene: "Malos, buenos y peores."]

Narrativa dedicada a los adultos.

Cuento:

- CH. *Cuentos héticos*. México, Joaquín Mortiz (1ª edición, 1996). (Serie del volador) 118 pp.
- IN. *El informe negro*. México, FCE (1ª edición, 1987). (Letras mexicanas) 70 pp.
- MSH. *Memorias segadas de un hombre en el fondo buenos y otros cuentos hueros*. México, Ediciones Heliopolis (1ª edición, 1995). 94 pp.
- TC. *Un tipo de cuidado*. México, Tusquets (1ª edición, 2000). (Andanzas) 138 pp.

Crónica:

- NN. *La nota negra*. México, Tusquets (1ª edición, 2003). (Textos en el aire) 190 pp.
- MC. *Mexican Chicago*. México, CONACULTA (1ª edición, 1999). 164 pp.
- TA. *Un taxi en L.A.* México, CONACULTA (1ª edición, 1995). 137 pp.

REFERENCIAS GENERALES.

Agustín, José,

1993. "La contra cultura en México." en Kohut 1993 pp. 27- 35

Angenot, Marc; Bessière, Jean; Fokkema, Douwe; y Kushner, Eva, (directores)

1993. *Teoría literaria*. Traducción de Isabel Vericat Núñez. México, Siglo XXI (2ª edición, 2002). (Lingüística y teoría literaria) 471 pp.

Aragón Sánchez, José Luis, (Editor),

2000. *Relatos de humor del siglo XX*. España, Castalia. (Castalia Prima, 11) 105 pp.

Arreola, Juan José,

1952. *Confabulario en Narrativa completa*. Prólogo de Felipe Garrido. México, Alfaguara (1ª edición en narrativa completa, 1997). pp. 181-296

Azuela, Mariano,

1915 / 1960. *Los de abajo*. México, FCE (1ª edición, 24ª reimpresión, 1986). (Colección popular, 13) 140 pp.

Bally, Gustav,

1945. *El juego como expresión de la libertad*. México, FCE (1ª edición en español, 1958). pp. 130

Barthes, Roland,

1970. *S/Z*. Traducción de Nicolás Rosa. México, Siglo XXI (11ª edición, 2001). (Crítica literaria) 221 pp.

1972. *El grado cero de la escritura. Seguido de Nuevos ensayos críticos*. Traducción de Nicolás Rosa. México, Siglo XXI (17ª edición, 2000). (Teoría) 247 pp.

1978. *El placer del texto. Seguido de lección inaugural de la cátedra de semiología literaria del collège de france*. Traducción de Nicolás Rosa y Oscar Terán. México, Siglo XXI (14ª edición, 2000). (Teoría) 150 pp.
- Bergson, Henri,
1900. *La risa. Un ensayo sobre la significación de lo cómico*. Traducción de Amalia Aydeé Raggio. España, Sarpe, (1ª edición en Sarpe, 1985). (Los grandes pensadores, 55) 178 pp.
- Beristáin, Helena,
1985 *Diccionario de retorica y poética*. México, Editorial Porrúa (8ª edición, 3ªreimpresión, 2001). 520 pp. (Varias páginas consultadas)
- Blanco, José Joaquín,
1996. “Crónica de la literatura reciente en México (1950-1980).” en *Crónica literaria. Un siglo de escritores*. México, Cal y arena. pp. 441-525
- Bokun, Branko,
1986. *El humor como terapia. Para el cáncer, enfermedades psicosomáticas, desordenes mentales, crimen, relaciones interpersonales y sexuales. Seguido de: Sida: un punto de vista diferente*. Traducción de Cristóbal Pera Román. España, Tusques editores (1ª edición en Tusques, 1987). pp. 9-217
- Borbolla, Óscar,
1988. *Las vocales malditas*. México, Nueva imagen (1ª edición, 1ª reimpresión 2002). (Grandes autores) 59 pp.
1990. *Ucronías*. México, Joaquín Mortiz. (Serie el volador) 182 pp.
1998. *Las esquinas del azar*. México, ISSSTE. (¿Ya leISSSTE?) 105 pp.
- Bravo, Víctor,
1997. *Figuraciones del poder y la ironía. Esbozo para un mapa de la modernidad literaria*. Venezuela, Monte Ávila editores / Universidad de los Andes. 145 pp.
- Cañeque, Hilda,
1991. *Juego y vida. La conducta lúdica en el niño y en el adulto*. Argentina, librería El “Ateneo” editorial (1ª edición, 1ª reimpresión, 1993). (Biblioteca de educación. Serie: Formación docente) 161 pp.
- Carballo, E., (Comp.)
1987. *Cuento mexicano del siglo XX/I. Breve antología*. México, UNAM / Premia (1ª edición 1ª reimpresión, 1989). 141 pp.
- Castañares Burcio, Wenceslao,
1994. *De la interpretación a la crítica*. España, Parteluz. 382 pp.
- Colina, Jorge de la,
2002. (Selección e introducción), *Los mejores cuentos mexicanos*. México, Joaquín

Mortiz. pp. 7-15

Cluff, Russel.M. *et. al.* (Comp.)

2003. *Cuento mexicano moderno. Tomo I.* Selección de Russel M. Cluff; Alfredo Pavón; Luis Arturo Ramos; Guillermo Samperio. Prólogo de Alfredo Pavón. México, UNAM /SEP/ Aldus/ UV. (Libros del rincón) pp. IX-XXII

Díaz Rönner, María Adela,

2001. "El escenario de la literatura infantil" en *Cara y cruz de la literatura infantil.* Argentina, Lugar Editorial. (Relecturas) pp. 15-62

Domínguez Michael, Christofer,

1991. (Comp.) *Antología de la narrativa mexicana del siglo XX. Tomo II.* México, FCE. (Letras mexicanas) pp. 468-543

Dueñas, Guadalupe,

1958. *Tiene la noche un árbol.* México, SEP / FCE (Primera edición en Lecturas mexicanas, 1985). (Lecturas mexicanas, 82) 124 pp.

Duvignaud, Jean,

1980. *El juego del juego.* Traducción de Jorge Ferreiro Santana. Colombia, FCE (2ª edición, 1ª reimpresión, 1997). (Breviarios, 328) 159 pp.

Eco, Umberto,

1977. *Cómo se hace una tesis. Técnicas y procedimientos de investigación, estudio y escritura.* Traducción de Lucía Branda y Alberto Clavería Ibáñez. México, Gedisa (6ª edición, 1986). (Serie práctica) 267 pp.

Escalante, Evodio,

1998. "Consideraciones acerca del cuento mexicana del siglo XX" en *La espuma del cazador. Ensayos sobre literatura y política.* México, UNAM. (Diversa). pp. 159-167.

Escarpit, Robert,

1960. *El humor.* Traducción de Delfín Leocadio Garasa. Argentina, Editorial Universitaria de Buenos Aires (1ª edición en español, 1962). (Lectores de Eudeba, 24) 134 pp.

Franz Rosell, Joel,

2001. *La literatura infantil: un oficio de centauros y sirenas.* Argentina, Lugar editorial. (Colección relecturas) 142 pp.

Freud, Sigmund,

1905. *El chiste y su relación con lo inconsciente.* Traducción de Luis López-Ballesteros y de Torres. España, Alianza editorial (1ª edición en Biblioteca de autor, 2000). (Biblioteca de autor, 0638) 253 pp.

Golwarz, Sergio,

1963. *La máscara de la risa. Tres ensayos alrededor de lo cómico*. México, Costa-Amic Editor. (3) 128 pp.

1969. *Infundios ejemplares*. México, FCE. (Tezontle) 93 pp.

Gómez de la Serna, R.,

1910-1960. *Greguerías*. Edición de Rodolfo Cardona. España, Cátedra (10ª edición, 2001). (Letras hispánicas, 108) 292 pp.

Guiraud, Pierre,

1971. *La semiología*. Traducción de María Teresa Poyrazian. México, Siglo XXI (27ª edición, 2003). (Lingüística) 133 pp.

Huerta, David,

1990. "Transfiguraciones del cuento mexicano" en Pavón 1990, pp. 1-13

Huizinga, Johan,

1954. *Homo ludens*. Traducción de Eugenio Imaz. España, Alianza (1ª edición, 1ª reimpresión, 2000). (Historia, 4181) 287 pp.

Ibargüengoitia, Jorge,

1967. *La ley de Herodes*. México, SEP / Joaquín Mortiz (1ª edición en Lecturas mexicanas 1987). (Lecturas mexicanas, segunda serie, 73) 154 pp.

1977a. *Estas ruinas que ves*. México, Joaquín Mortiz (1ª edición, 13ª reimpresión 1994). (Obras de Jorge Ibargüengoitia) 181 pp.

1977b. *Las muertas*. México, Joaquín Mortiz (1ª edición, 13ª reimpresión 1998). (Obras de Jorge Ibargüengoitia) 156 pp.

1979. *Dos crímenes*. México, Planeta / CONACULTA (1ª edición en Narrativa mexicana actual, 1999). (Narrativa mexicana actual) 211 pp.

Jardiel Poncela, Enrique,

1929. *Amor se escribe sin hache*. Edición de Roberto Pérez. México, Rei, (1ª edición en REI, 1992). (Letras hispánicas, 319) 409 pp.

1931. *Pero... ¿Hubo alguna vez once mil vírgenes?* España, Circulo de lectores, (1ª edición en Círculo de lectores, 1979). 411 pp.

1932. *La "Tournée" de Dios*. España, Plaza y Janes, (2ª edición, 1987). (Gran novela Reno) 316 pp.

Kohut, Kart,

1993. (ed.), *Literatura mexicana hoy II. Los de fin de siglo*. Alemania, Vervuert Velag. pp. 9-50

Lara Zavala, Hernán,

2000. *Cuentos de aquí y de allá*. México, ISSSTE. (¿Ya le ISSSTE?) 114 pp.

López Sacha, Francisco,

2001. "Un relato de humor y una omisión desesperada" en *Rangel 2001* pp. 149-154.

Luján, Néstor,

1973. *El humorismo*. España, Salvat, (1ª edición en español, 1975). (Biblioteca Salvat de grandes temas, 73) 142 pp.

Martínez, José Luis,

1946. "Problemas de la historia literaria" en *Problemas literarios*. México, CONACULTA, (1ª edición en lectura mexicanas, 1997). (Lecturas mexicanas) pp. 31-51

1949. "Panorama de la literatura contemporánea (1910-1949)" en *Literatura mexicana siglo XX 1910-1949*. México, CONACULTA, (1ª edición, 1ª reimpresión, 2001). (Lecturas mexicanas, cuarta serie) pp.17-101

Monsiváis, Carlos,

1993. "El cuento mexicano en México" en *Lo fugitivo permanece*. México, Cal y Arena. pp. 11-29

Montes, Graciela,

1990. *El corral de la infancia*. México, FCE, (2ª edición, 2001). (Espacios para la lectura) 145 pp.

Muñoz, Mario,

1994. (Comp.) *Memoria de la palabra. Dos décadas de narrativa mexicana. Breve antología*. México, CONACULTA / UNAM. pp. 9-31

Pacheco, José Emilio,

1972. *El principio del placer*. México, Era (1ª edición en Biblioteca Era, 1997). 141 pp.

Pavón, Alfredo,

1990. (Editor) *Paquete cuento. (La ficción en México)*. Universidad Autónoma de Tlaxcala. (Serie destino abierto) pp.181-189

Paz, Octavio,

1950. *El laberinto de la soledad. / Postdata. / Vuelta al laberinto de la soledad*. México, FCE, (2ª edición, 4ª reimpresión, 1997). (Colección popular, 471) pp. 9-231

Peñalosa, Joaquín Antonio,

1999. *Entevisita con Dios, Judas y una rosa*. México, Obra nacional de la buena prensa, 85 pp.

Perea, Héctor,

1992. (Comp.). *De surcos como trazos, como letras. Antología del cuento mexicano finisecular*. México, CONACULTA. pp. 9-19

- Pérez Gay, Rafael,
1988. *Me perderé contigo*. México, Cal y Arena (10ª edición, 1993). 129 pp.
- Pimentel, Luz Aurora,
1998. *El relato en perspectiva. Estudio de la teoría narrativa*. México, Siglo XXI editores / UNAM. (Lingüística y teoría literaria) 191 pp.
- Poot Herrera, Sara,
2001. "Arreoladas y arreolitos de humor" en Rangel 2001 pp. 167-174.
- Portilla, Jorge,
1966. *Fenomenología del relajo y otros ensayos*. México, FCE- CREA, (1ª edición en Biblioteca joven 1984). [Biblioteca joven] pp. 13-95.
- Quiariarte, Vicente,
1990. "Los buenos herederos de Torri" en Pavón pp. 119-130
- Ramos, Samuel,
1934. *El perfil del hombre y la cultura en México*. México, UNAM, (4ª edición 1963). 202 pp.
- Rangel, Alejandra,
2001. (Presentación e introducción) *Del humor en la literatura. Compilación*. México, Consejo para la Cultura y las Artes de Nuevo León. 283 pp.
- Rico, Lolo,
1986. *Castillos de arena. Ensayo sobre la literatura infantil*. España, Alhambra. (Serie Mezquita actual, 45) 79 pp.
- Rodríguez Lozano, Miguel G.,
1998. *Desde afuera: narrativa mexicana contemporánea*. México, Editorial Abraxas, pp. 43-80
- Rojas González, Francisco,
1952. *El diosero*. México, FCE (4ª edición, 28ª reimpresión, 1999). (Colección popular, 16) 131 pp.
- Schneider, Luis Mario,
1975. "El vanguardismo" en *Ruptura y continuidad. La literatura mexicana en polémica*. México, FCE. pp. 159-193.
- Serna, Enrique,
2000. (Introducción y selección) *Los mejores cuentos mexicanos. Edición 2000*. México, Joaquín Mortiz. pp. 7-12 y 75-86.
- Silva, Hernán,
1992. (Presentación) *De la ironía a lo grotesco (en algunos textos literarios)*

- hispanoamericanos*). México, UAM. 221 pp.
- Taibo II, Pablo Ignacio,
1990. *Amorosos fantasmas*. México, Promexa. 128 pp.
- Torres Sánchez, María Ángeles,
1999. *Aproximación pragmática a la ironía verbal*. España, Universidad de Cádiz. 195 pp.
- Torri, Julio,
1964 *De fusilamientos y otras narraciones*. México, FCE / SEP, (1ª edición en Lecturas mexicanas, 1984). (Lecturas mexicanas, 17) 180 pp.
- Trejo Fuentes, Ignacio,
1990. "El cuento mexicano reciente. ¿Hacia dónde vamos?" en Pavón 1990. pp.181-189
1997. *Lágrimas y risas. (La narrativa de Jorge Ibarguengoitia)* México, UNAM. (Serie el estudio) 97 pp.
- Valadés, Edmundo,
1955 *La muerte tiene permiso*. México, S.E.P. / F.C.E., (1ª edición en Lecturas mexicanas, 1983). (Lecturas mexicanas, 9) 134 pp.
- Vega-Gil, Armando; y Achar, Mauricio,
1996 (Comp.) *Cuentos de humor negro*. México, Selector, (1ª edición, 2ª reimposición, 1996). (Colección Aura) 158 pp.
- Verani, Hugo J.,
1986. *Las vanguardias literarias en hispanoamérica. Manifiestos, proclamas y otros escritos*. México, FCE, 2003. (Tierra firme) pp. 11-53, y 97-119
- Villoro, Juan,
1993 "Nuevas tendencias de la narrativa mexicana." en Kohut 1993. pp. 43-50
- Winnicott, D.W.,
1971. *Realidad y juego*. Traducción de Floreal Maziá. España, Gedisa, (1ª edición, 7ª reimposición, 1999). 199 pp.
- Zavala, Lauro,
1993a. *Humor ironía y lectura. Las fronteras de la escritura literaria*. México, UAM. 216 pp.
1993b. (Introducción y selección) *La palabra en juego (el nuevo cuento mexicano)*. México, AUEM. pp. 7-12
2001 (Selección y Prólogo). *Relatos mexicanos posmodernos. Antología ultracorta, híbrida y lúdica*. México, Alfaguara, (1ª edición, 2001). pp. 121-128
2004. *Paseos por el cuento mexicano*. México, Patria / Nueva Imagen. 258 pp.