

# *La Habana para un infante difunto:* la ciudad como tablero de juego

## *La Habana para un infante difunto:* *The City as a Game Board*

---

LIDIA MORALES BENITO

Département de Langues et Lettres

Université libre de Bruxelles

Av. Franklin Roosevelt, 50 CP175. Bruxelles, 1050. Bélgica

limorale@ulb.ac.be

Orcid ID 0000-0002-5594-7950

RECIBIDO: 1 DE FEBRERO DE 2017

ACEPTADO: 16 DE MAYO DE 2017

**Resumen:** Por culpa del desencanto sufrido tras los primeros años del tan anhelado gobierno revolucionario, Guillermo Cabrera Infante ancla la ciudad de La Habana en la esfera autónoma del espacio lúdico, que la preserva de la narración histórico-social. Este artículo enfocará la obra *La Habana para un infante difunto*, con el fin de analizar los mecanismos lúdicos puestos en marcha por el autor para proteger y resguardar la ciudad habanera: el juego del narrador, el juego con el lector, la modificación de vocablos y su capacidad para alterar los referentes lógicos y, por ende, engendrar la Habana utópica.

**Palabras clave:** Juego. Lúdico. Utopía. Cabrera Infante. La Habana.

**Abstract:** After the disenchantment suffered in the first years of the previously longed for revolutionary government, Guillermo Cabrera Infante anchored Havana in a ludic space, which protects the city from socio-historical narrative. In this article we will focus on the book *La Habana para un infante difunto*, with the main analysis of ludic mechanisms such as: the narrator's game, the game between the narrator and the reader, and the writers unique use of language, the modification of words and his ability to alter logical referents; therefore creating a utopian Havana.

**Keywords:** Pun. Ludic. Utopia. Cabrera Infante. Havana.

Desde esa curva del Malecón se veía toda la vía, [...] la carrera que recorrería después tantas veces en mi vida sin pensar en ella como ámbito, sin reflexionar en su posible término, imaginándola infinita, creyéndola ilusoriamente eterna –aunque tal vez tenga su eternidad en el recuerdo–.

(Cabrera Infante 2001, 20)

El escritor cubano, hijo de comunistas militantes y colaborador del periódico *Hoy*<sup>1</sup> en sus años de juventud, interesado y ansioso por ver caer a Fulgencio Batista –como demuestra su estima y apoyo al Directorio Revolucionario Estudiantil–, es el primero en sorprenderse del giro que el partido de la esperanza da en los primeros años de gobierno. Frente a la imposibilidad de autocritica por parte de las autoridades, se siente burlado y, una vez en el exilio, ejercerá la militancia anticastrista en sus ensayos, crónicas y artículos de opinión, pero reservará un lugar privilegiado y encapsulado para el espacio del texto de ficción.<sup>2</sup>

Aunque sus sospechas de que el castrismo no iba a ser lo que prometía empezaban a hacerse palpables ya desde 1960, existe un hecho clave acaecido en el 61 que impulsará la escritura del primer borrador de *Tres tristes tigres* y, con él, una serie de libros anclados en La Habana anterior a la Revolución. Se trata de la prohibición del documental titulado *P.M.* de su hermano Sabá Cabrera Infante y de Orlando Jiménez Leal, proyectado en el programa televisivo de *Lunes de Revolución*, que celebraba la noche habanera y que, sin resultar de ninguna manera escandaloso, se alejaba de la nueva moral establecida por el régimen. Según Gras Miravet:

Las imágenes, que hoy sorprenden por lo que podríamos llamar incluso su candor, mostraban a los trabajadores del puerto, los estibadores, en buena medida afrocubanos, festejando la noche del sábado, bebiendo y bailando. Pero esa no era la imagen que correspondía al “hombre nuevo”

1. Periódico cubano izquierdista de la época prerrevolucionaria.

2. Sobre la biografía del autor ver Machover, Sáenz, Santí, o bien, a modo de autobiografía, “Orígenes (Cronología a la manera de Laurence Sterne)”, incluida en *O* (Cabrera Infante 1975), y su continuación “Orígenes. Una cronología llamada: un autor se presenta” (Cabrera Infante 2015).

que intentaba forjar la revolución. Esas imágenes [...] ocasionaron no solo que se suspendiera el programa, sino que se cerrara el suplemento cultural y, más tarde, hasta el mismo periódico *Revolución*, que dirigía Carlos Franqui. (14)

Esta cadena de prohibiciones presentes y futuras, puesta en palabras del propio Fidel Castro en junio de 1961 con la sentencia “dentro de la revolución, todo; contra la revolución, nada” (262),<sup>3</sup> obligó a intelectuales y artistas a tomar partido, no a favor o en contra de la Revolución, sino de la doctrina política establecida, que en ningún caso invitaba a la reflexión y la autocrítica.<sup>4</sup> Tras el desconcierto y el miedo inicial, y una vez fuera de Cuba, Cabrera Infante inicia el proceso de protección de La Habana. Es decir, la obsesión por situar prácticamente todas sus narraciones en la capital cubana anterior a 1959 como lugar geográfico aislado del paso del tiempo y, por ende, alejado de la desilusión posterior de los cubanos es un mecanismo para preservar la ciudad potencial, no solo como fuente de recuerdos, sino como lugar en el que aún puede desarrollarse la vida que el efecto de la Historia impide. El profundo malestar por la situación histórica a lo largo de los siglos queda evidenciado en *Vista del amanecer en el Trópico*, y resumido en el “Aviso” de la primera publicación de *Mea Cuba*: “Cuba no fue descubierta para la historia hace cinco siglos sino para la geografía: un hecho más decisivo que la aberración histórica que nos aflige desde hace treinta y tres años. La historia, es decir el tiempo,

- 
3. En su artículo “La confundida lengua del poeta”, Cabrera Infante narra estas persecuciones del partido a los intelectuales, acusados en muchos casos de perversión moral, pero perseguidos más concretamente por sugerir en sus escritos una opinión propia sobre la situación cubana presente. Esto último es lo que el autor llama cuestiones “estéticas”, frente a las “cuestiones éticas” (morales): “[...] se creó la atroz Unión de Escritores, se clausuró «Lunes de Revolución», se hicieron sistemáticas las persecuciones a escritores y artistas por supuestas perversiones éticas (e.g. por pederastia: presos Virgilio Piñera, José Triana, José Mario, destruido el grupo El Puente, Raúl Martínez echado de las escuelas de arte junto con decenas de alumnos ejemplares, allí y en las universidades, Arrufat destituido como director de la revista *Casa*, etc.) cuando en realidad se les castigaba por desviaciones estéticas (i.e. Sabá Cabrera, Hugo Consuegra, Calvert Casey, GCI, exiliados; Walterio Carbonell, sociólogo y viejo marxista de raza negra, primero expulsado de la UNEAC por decir que en Cuba no había libertad de expresión y ahora condenado a dos años de trabajos forzados...” (2015, 485).
4. Antoni Munné recalca la importancia que Cabrera Infante otorga a la autocrítica y al pensamiento libre, independientemente del color político del partido al que se apoye: “La autocrítica es algo que los extremistas, tanto de izquierdas como de derechas, solo parecen entender como chantaje: o conmigo o contra mí. Pensar libremente en medio de las adversidades puede conducir a situaciones incómodas pero consolida las ideas y, en el caso de un escritor como Cabrera Infante, sirve de pretexto para elaborar la reflexión que subyace en cada uno de los ensayos que conforman este volumen” (xxx).

pasará, pero quedará siempre la geografía –que es nuestra eternidad–” (Cabrera Infante 2015, 465).

Anclar el relato en el tiempo no supone, por el contrario, lo estático e inalterable; es decir, los personajes de Cabrera Infante crecen y se desarrollan en un tiempo propio a la historia narrada, aunque no a la Historia cronológica. Al respecto, es interesante la relación que Pérez Cino establece entre la figura de Kairós –por oposición a Chronos– y la noción temporal de los textos del escritor cubano (66). En efecto, el tiempo relatado está más cerca del tiempo metafísico que del físico, del mismo modo que se asemeja más a una temporalidad cualitativa que cuantitativa –aunque los lapsos de tiempo sean, en muchos casos, concretos–, inmaterial que material. En definitiva, el escritor se propone crear un lapso de tiempo voluntariamente diferenciado del histórico.

Cabrera Infante necesita entonces recurrir a una herramienta de escritura –lo lúdico– que convierta en unidad autónoma y potencial el espacio geográfico cubano encapsulado en su noción particular de tiempo. De este modo, el plantear la ciudad como tablero de juego sobre el que pueden realizarse infinitas jugadas permite suspender el ritmo cronológico aceptando la idea de *zona*, que contiene su propia noción espaciotemporal y sus propias normas de actuación. En un estudio ya antiguo, pero no por ello menos notable, Curutchet define el concepto de *zona* como el espacio que ocupa la actividad lúdica, pero “no tanto un espacio físico sino una situación” (120). Ciertamente, podría decirse que, para este crítico, la *zona* representa la potencialidad del lugar del juego, un espacio ficticio en el que podría desencadenarse una actividad lúdica si la situación la propicia. Con el fin de ilustrar este concepto, pone como ejemplo la reunión de unos determinados individuos en torno a la mesa de un bar: se trataría de una situación, más que de un lugar físico, una *zona* en la que cabe el juego y en la que, sobre todo, la realidad circundante (preocupaciones y actividades cotidianas) no tiene cabida. En definitiva, la *zona* representaría un territorio mental, en el que los participantes disfrutaban de la libertad dentro de las limitaciones impuestas por las reglas del juego, alejándose de la realidad circundante y viviendo durante un lapso de tiempo determinado bajo las leyes de la nueva realidad.

La *zona* de Cabrera Infante se da tanto en el territorio geográfico potencial de La Habana, como en el del texto en tanto que material orgánico al que someter a normas y restricciones. Este doble juego funciona como paréntesis de la Historia voluntariamente establecido, y le otorga a Cabrera Infante la potestad necesaria para construir su *game*, estructurado y repetible, y exorci-

zar así los códigos impuestos por el castrismo. No puede perderse de vista que casi todos sus libros parecen continuación los unos de los otros o incluso versiones de una misma historia.

Como en todo juego, la repetición de las partidas conlleva incertidumbre, caminos diferentes, y resoluciones múltiples, lo cual se aleja de la visión única del régimen contemporáneo de Cuba que, incluso desde el exilio, atormenta al autor. El juego de Cabrera Infante como “mecanismo de autodefensa frente a la hostilidad” de la Historia que mencionaba Curutchet (122) devuelve el control al escritor ante la imposibilidad de poner freno al paso del tiempo y sus circunstancias sociopolíticas. El escritor cubano no mantiene una actitud escapista con respecto a la situación contemporánea de su país —explícitamente expuesta en *Vista del amanecer en el Trópico*, *Cuerpos divinos* y *Mapa dibujado por un espía*—, sino que en los textos en los que desea desplegar el potencial de la ciudad, necesitará encapsularla en las coordenadas de espacio-tiempo propias al ejercicio lúdico. En definitiva: quitarle el control horizontal a la Historia, centrarse en la geografía y concederse a sí mismo el control vertical de la creación de realidades insospechadas.

#### LA HABANA COMO TABLERO DE JUEGO: TEORÍA DE LO LÚDICO

Un espacio geográfico concreto como puede ser una ciudad puede convertirse en tablero de juego. Con el fin de proteger a la Habana de la temporalidad inevitable y del estado político-social en el que se encuentra tras la Revolución, Cabrera Infante busca crear en *La Habana para un infante difunto* un espacio de evasión que aplaza la consideración real del efecto cronológico. Por lo tanto, los mismos rasgos que se aplican a la utopía de Cabrera Infante, son con los que Curutchet describe el juego en el sentido tradicional de la palabra —juego de cartas y fichas—:

Todos los juegos son evasión y plazo. [...] Los juegos ayudan a sobrevivir, pero no resuelven nada. Son simple mecanismo de autodefensa frente a la hostilidad y la opacidad de los seres y las cosas. Los juegos son, pues, un intento de aplazar la aventura de enfrentarse a esa criatura sin rostro que acecha tras la fachada aparentemente inofensiva y familiar de la realidad. (122)

No es de extrañar, por lo tanto, que cuanto más quiera acercarse Cabrera Infante a la criatura sin rostro narrando su regreso a Cuba después de su estan-

cia en Bruselas –*Mapa dibujado por un espía*– o, en menor medida, su experiencia en la transición del cambio de gobierno –*Cuerpos divinos*–, más se alejará del juego que lo lleva a la utopía.

Como veremos más adelante, no resulta difícil identificar las *zonas* que completan la narración de *La Habana para un infante difunto*, que el propio Cabrera Infante describe varias veces a lo largo del libro como “un ajedrez amoroso”. Como en todo juego, la finalidad es ganar, habiendo superado una serie de obstáculos y cumpliendo una serie de normas previamente delimitadas. En el texto de este escritor, el juego final –la conquista absoluta de la mujer amada– se divide en varios tableros de juego representados por cada uno de los capítulos que lo conforman. A su vez, cada uno de ellos cuenta con sus propias reglas<sup>5</sup> y su propia meta, y está compuesto por múltiples partidas, relacionadas todas con las mujeres, aunque la temática difiera en cada caso.

A veces, la comparación explícita por parte del narrador entre el acto de acercamiento a la muchacha y las estrategias utilizadas en un juego de mesa resulta cómica por la imposición excesiva de normas y pautas poco aplicables en las relaciones humanas:

El próximo movimiento mío en este ajedrez del amor sería ponerle una mano en un muslo: peón del rey a dama. Pero no lo ejecuté porque aunque ella era asequible seguía viéndose modosa. Lo que hice fue hablarle. Todo este tiempo, desde el mismo momento que recorrí el tablero y me senté a su lado en un gambito de juego de azar, yo estaba consciente de lo que me rodeaba, de la gente alrededor, de los vecinos próximos, que eran para mí el enemigo o cuando menos la oposición. (2001, 143)

De forma mucho menos explícita, Cabrera Infante plantea en el primer capítulo las instrucciones necesarias para que se inicie el juego: el tablero será la casa a la que acaba de mudarse su familia del pueblo a La Habana, y la casilla en la que se sitúa el jugador –el protagonista– es el punto de partida para el inicio del juego: “Con mi acceso a la casa marcada Zulueta 408 había dado un paso trascendental en mi vida; había dejado la niñez para entrar en la adoles-

---

5. En 1938, ya señalaba Johan Huizinga, el primer teórico del fenómeno lúdico, la relevancia fundamental de las reglas de todo juego: “Dentro del campo del juego existe un orden propio y absoluto. He aquí otro rasgo positivo del juego: crea orden, es orden. Lleva al mundo imperfecto y a la vida confusa una perfección provisional y limitada. El juego exige un orden absoluto. La desviación más pequeña estropea todo el juego, le hace perder su carácter y lo anula” (23).

ciencia” (2001, 13). Cada una de las jugadas consiste en enfrentarse a múltiples contrincantes que habitan el mismo edificio (niñas, adolescentes, mujeres adultas e incluso hombres homosexuales), en un proceso de descubrimiento del sexo, cuyo único fin es ennoviarse.

El capítulo “Amor propio” tiene como contrincante la falta de experiencia con su propio cuerpo y, como meta, el orgasmo de la masturbación. Se trata, por lo tanto, de un juego mucho más fácil que el de las conquistas amorosas y, por ende, de un texto mucho más breve que no por ello deja de abrirse con la presentación del tablero de juego oportuno: “No voy a hablar del desmedido aprecio por uno mismo sino del amor bien entendido que, como la caridad, empieza por casa, por la casa del propio cuerpo: ese campo de batalla sexual en el que tuve tempranos triunfos y en el que no sufrí una sola derrota” (2001, 127).

Mucho más largo y complejo es el capítulo “Amor trompero”, compuesto por múltiples jugadas en una zona dada: una sala de cine. Uno de los atractivos del juego está, precisamente, en esa capacidad de repetición de las partidas, pues aunque las reglas sean las mismas, las jugadas posibles son inagotables hasta llegar a la meta. Es decir, aunque el protagonista cambie de cine y de objeto de conquista, las instrucciones de la actividad lúdica obligan a repetir el rito de localización de la mujer contrincante en la penumbra de la sala, el acercamiento a la butaca contigua, así como la seducción sigilosa con palabras y gestos, lo cual ilustra la inmutabilidad del material de juego por oposición a la infinidad de partidas. En otras palabras, queda demostrado que los jugadores pueden ser más astutos, más hábiles o tener más suerte; no obstante, para el cumplimiento de las reglas del juego solamente cuenta el número de jugadores y no la persona que se esconde tras el título de “jugador”. Si podría pensarse que al final del capítulo el protagonista es por fin vencedor de la actividad del cine, pues consigue finalmente besar a una de sus adversarias, el episodio concluye con la derrota absoluta –fin de partida– al salir de la proyección y advertir que “la princesa se volvió cenicienta: no era una versión vertiginosa de Rita Hayworth: era todo menos bella” (2001, 169).

Sin querer detenernos más en los diferentes juegos que componen la narración, es necesario resaltar que cada uno de ellos puede jugarse de manera independiente, pues si bien es cierto que la historia se presenta en orden cronológico, el objetivo que persigue cada uno de los capítulos no mantiene una relación lúdica con los demás tableros de juego.

## EL JUEGO CON EL LECTOR

El lector de *La Habana para un infante difunto* en absoluto es mero espectador, sino jugador del equipo del protagonista, puesto que este le hace partícipe de cada una de las estrategias que se plantea utilizar y de cada una de las justificaciones de sus jugadas, llegando incluso a esbozar un “tiempo muerto”, frenando así la partida para explicar al lector determinada regla del juego. Ocurre, por ejemplo, con la infinidad de vocablos propios de La Habana que quizá el receptor desconozca y le impidan jugar con todas las de la ley. Si cabe la posibilidad de que esto ocurra, el narrador-jugador detiene la partida por medio de un paréntesis:

Tengo que mencionar de pasada cómo cambiamos el mobiliario ad hoc de Monte 822 por el juego de cuarto (ineludible frase comercial habanera que designaba una suerte de tresillo compuesto de armario –llamado escaparate en La Habana–, coqueta –otra palabra habanera para designar una suerte de consola-tocador que mi madre acogió encantada, ya que como mujer política era muy emancipada y eso significaba en el pueblo la audacia de pintarse el pelo, untarse colorete y usar creyón de labios– y una cama camera). (2001, 47)

En varias ocasiones, el protagonista llega incluso a querer asegurarse de que su equipo sigue bien despierto y preparado para la siguiente estrategia necesaria. Así, de vez en cuando le recuerda las jugadas anteriores, por si las digresiones le han hecho perder el punto de mira. Buen ejemplo de ello es la escena en la que el personaje sorprende dormida con la puerta abierta a la prostituta que vive en su mismo edificio: en la primera casilla el alter ego de Cabrera Infante observa que esta tiene la puerta entreabierta y yace desnuda sobre la cama, en la segunda casilla se acerca a ella para comprobar que no está muerta y en las casillas siguientes el texto se detiene en la descripción del cuerpo del personaje femenino; por eso, no dudará en recordar al lector la escena inicial, por si acaso resulta necesario volver a ella para jugar la siguiente ficha:

Debo intercalar aquí que tuve cuidado, al ver a Etelvina desnuda en la cama, de cerrar la puerta a mis espaldas: tal vez lo hice para que no la vieran desnuda desde el pasillo, tal vez fue otra acción de la timidez, pero nunca tuve intención de crear una intimidad: Etelvina era para mí el mal y además estaba muerta, ¿recuerdan? (2001, 59)

Aunque el protagonista narrador recuerde a menudo al interlocutor que es su cómplice, cuando se trata de elegir entre este y los recuerdos, no duda en trai-

cionarle. No hay que olvidar que la utopía de la ciudad de La Habana se construye con la herramienta de lo lúdico a partir de recuerdos, por muy aproximados y traducidos que estos sean. Si el jugador debe mantenerse siempre fiel a la memoria, esta en cambio puede jugar en contra de su propio miembro del equipo.

Apoyándose en esta teoría, el narrador se somete a la memoria como si realmente esta dictara su relato, sirviéndole de escudo si el lector pone en duda su jugada, lo cual recuerda a la condición de “inmune” o casilla “casa” de muchos juegos de mesa:

Hoy se veía bella, con su melena corta, rubia y lacia (sí, ya sé: me contradigo: antes dije que tenía permanente, pero es con el pelo corto y lacio como yo la recuerdo esa segunda vez que la vi: tal vez nunca llevó permanente, tal vez nunca tuvo el pelo lacio, pero tengo que ser fiel a mi memoria aunque ella me traicione) y me saludó con una sonrisa contenta, casi alegre. (2001, 20)

## JUEGOS DE LENGUAJE

No hay que perder de vista lo anunciado ya en la introducción de este artículo: la Habana anterior al cambio de régimen, que soñaba con ver cumplidas sus aspiraciones revolucionarias, ni existe ni volverá a existir, por lo que es inasible y su descripción a través de un lenguaje mimético no tiene cabida. Para acceder a la utopía mencionada, Cabrera Infante tendrá que recurrir a un lenguaje tan lúdico como personal. Si La Habana utópica está formada por sus recuerdos pasados por el filtro de la memoria y de su propio juego, el lenguaje que la narre tendrá que ser igual de personal e intransferible: su control y su libertad.

Con el fin de delinear el contexto lingüístico-filosófico oportuno para explicar por qué el autor cubano es capaz de manejar un lenguaje autónomo que elabore un texto utópico, es necesario recordar la profunda crisis del concepto saussuriano de signo. En los años 60, intelectuales como Jacques Derrida, Michel Foucault y Roland Barthes, y posteriormente Jean Lyotard, Jacques Lacan, Gilles Deleuze y Julia Kristeva, entre otros, rebaten los preceptos estructuralistas en boga hasta el momento. Sin negar la existencia de estructuras, postulan que estas en ningún caso son innatas, sino que están ligadas a la Historia y, por ende, sujetas al cambio; en otras palabras, el estudio diacrónico sustituye al sincrónico analizado por Ferdinand de Saussure. Más concretamente en lo que a la lengua se refiere, los postestructuralistas destacan

que las estructuras del lenguaje no son unívocas, pues el “habla” está viva, como su naturaleza lo indica, en constante evolución, sujeta a la contingencia y capacitada para generar significados múltiples.

Sin querer adentrarnos aquí en los diferentes postulados de filósofos y lingüistas postestructuralistas, cabe resaltar el deseo común por recuperar la sentencia “Dios ha muerto”, base de la reflexión de *La gaya ciencia* y *Así habló Zaratustra* de Friedrich Nietzsche, con el fin de servirse de la razón como instrumento de control social, y no como herramienta para el entendimiento de estructuras: el hombre nuevo no debe limitarse a analizar la realidad, sino a movilizarla a su antojo. Así, tanto en el ámbito antropológico como en el lingüístico, los órdenes establecidos por el estructuralismo se resquebrajan y el lenguaje se abre hacia nuevas posibilidades, cobrando una forma casi plástica; en palabras del propio Cabrera Infante: “El protagonista principal de mis libros [...] es el lenguaje. El propósito primordial, el objetivo de mi escritura, es convertir a la palabra en objeto. No expresar ideas, sino eliminar las ideas con palabras. No sonido, sino las palabras sueltas en el mundo” (en *Confesiones* 77).

De este modo, Cabrera Infante recurre a múltiples mecanismos que, a través del lenguaje, funcionan como herramienta lúdica en el proceso de acceso a lo utópico, como por ejemplo la apropiación de la lengua, la manipulación de sus vocablos y la explotación de su capacidad para modificar referentes.

#### *Apropiación de la lengua: abolición del discurso institucionalizado*

Con el fin de proteger a la ciudad de La Habana, el juego de Cabrera Infante pasa en primer lugar por la destrucción del discurso tradicional. Si el postestructuralismo favorece que el texto posea la capacidad de crear mundo, el lenguaje institucionalizado será su primer contrincante. Es decir, si el discurso político del régimen castrista hace uso del diccionario con un fin comunicativo, persuasivo, prohibitivo –en definitiva, meramente funcional–, el autor cubano le conferirá un carácter plurisignificativo, lúdico y placentero. Por lo tanto, aunque el autor literario base sus asociaciones de elementos lingüísticos en las reglas del español, también es capaz de deshacer y reconstruir esas estructuras para conformar un idioma más coherente con su propia expresión.<sup>6</sup>

6. Es interesante observar cómo, en la siguiente confesión, el escritor describe el borrador de *La Habana para un infante difunto* como un edificio de palabras, como si se tratara de una construcción a partir de significantes desligados de significados: “Con *La Habana* yo tenía un primer borrador que era mucho más lineal que el libro actual, pero que estaba atiborrado de datos, tanto

En el siguiente fragmento, el narrador califica de “cementerio de elefantes lingüísticos” al diccionario, por oposición a los vocablos pasados por el filtro de lo personal e individual. Así, si él considera que “apropincuar” es el verbo oportuno para expresar la escena, no dudará en planteárselo al lector:

Siempre ocurría igual: era muy sensible al posible comentario vecino pero al mismo tiempo, como una compulsión, no podía evitar buscar a las muchachas en el cine, acercarme a ellas, apropiuarlas (dice el diccionario, ese cementerio de elefantes lingüísticos adonde van a morir las palabras, que esta palabra no se usa más que en sentido festivo, pero en mi pueblo era muy claro su sentido: arrimarse con segundas intenciones, que en mi caso, en esta época de mi vida, eran las primeras) y esperar anhelante sus respuestas. (2001, 143)

De igual modo, el narrador critica el inmovilismo que pretende ejercer el diccionario sobre la evolución de la lengua, y resalta que en La Habana los significantes asociados a los significados más nobles y puros pueden desembarcar en su opuesto vulgar como victoria sobre el diccionario apolillado:<sup>7</sup> “Todo parecía suceder al mismo tiempo y mientras Franqui hablaba con la matrona (palabra que había degenerado en La Habana de la ‘madre noble y generosa’ del diccionario en proxeneta que regentea un burdel) yo miraba el espectáculo” (2001, 232). En definitiva, a lo largo del libro se repetirá incesantemente que el lexicón frena y limita la capacidad de expresión en vez de servir como herramienta para expresarse ampliamente.

### *Manipulación de vocablos*

Por otro lado, el escritor se opone en algunos casos a la norma académica desafiando al diccionario al utilizar el sentido lógico del lenguaje. Es decir, si el adjetivo “mujeriego” significa ‘aficionado a la mujeres’ Cabrera Infante introduce en su texto el calificativo ‘hombrieriego’, aplicado a un hombre aficiona-

---

es así que en la versión final, aunque yo soy un escritor que tiende a añadir más que a quitar, en la versión final, en el borrador final, limé ciento veinte páginas del libro. Entonces, este primer borrador a mí me servía como un andamiaje para construir mi edificio de palabras, en este caso una ciudad de palabras” (en Alvarado 126).

7. En *La Habana para un infante difunto* son numerosas las referencias nostálgicas al lenguaje oral, vulgar y no recogido por el Diccionario de la Real Academia, como refleja la siguiente cita: “En otra parte he exaltado el carácter precioso del lenguaje habanero, tan vulgar, tan vivo, tan sentida su desaparición” (2001, 382).

do al sexo masculino (2001, 75); si el “coto de caza” indica el ‘lugar acotado con permiso para cazar’, al identificar el protagonista el conjunto de butacas de cine a su alcance donde poder conquistar a una muchacha, el narrador habla de “coito de caza” (2001, 142), o “coito circuito” es un ‘coito interrumpido’ (2001, 348); si su madre, de nombre Zoila, se preocupa por su hijo en determinada escena y procura darle una solución a su problema, el protagonista aprovechará la pronunciación seseante cubana: “¿Qué vas a hacer?, me preguntó mi madre, Zoilícita” (2001, 142).

En su desafío lúdico, Cabrera Infante utiliza a menudo una palabra con dos sentidos diferentes, que tiene como particularidad que tanto el primero como el segundo sentido fonético son necesarios para completar el significado del fragmento:

*El satiricón* me produjo una sensación inquietante, nueva, deliciosa y lo guardé donde pudiera encontrarlo cada vez que quisiera leerlo, releerlo en mi refugio, el sitio más privado, incluso alejado de la casa: el excusado, entre las heces y las zetas de las moscas verdes, olvidado de las miasmas, ensimismado leyendo, releyendo, anotando las anécdotas increíbles de la Roma imperial. (2001, 35)

Por supuesto, la pronunciación seseante del escritor es necesaria para percibir el juego de palabras: el vocablo “heces”, coherente con el lugar de la casa del que habla el autor, cobra súbitamente el sentido de su homófono “eses”, para relacionarlo acto seguido con otra letra del abecedario, la zeta. Es decir, que si por un lado puede entenderse la frase como “heces” más “movimiento en zeta de las moscas”; por otro, también se puede comprender que, en el excusado, las moscas vuelan en forma de eses y zetas. Lo particular de este juego de palabras es que la superposición de los dos sentidos conforma el significado de la escena.

De igual manera, la manipulación de vocablos puede ser tal que un sustantivo se convierta en verbo o, para hilar más fino, un nombre propio cobre cualidad de infinitivo, como se observa en el siguiente fragmento: “Cuando la tarde terminaba y ella había acabado de estudiar *Las flores del mal* [...], de aprenderse de memoria a Baudelaire, cuando terminó de Baudeleer sugerí dar un paseo” (2001, 203). Así, el verbo inventado, que se aplica a la actividad de estudiar de memoria los textos de *Las flores del mal*, es construido a partir del nombre propio del autor del poemario, aprovechando su terminación parecida al verbo *leer*. El juego morfológico implica, por lo tanto, un cambio semántico.

Asimismo, el conjunto de una preposición y un sustantivo puede volverse adjetivo, si el sentido buscado lo ordena: “«¿Y tú empleas las noches solo para dormir?»». «Claro que sí», me dijo ella, con Vicente, convincente. Pero le dije: «no te creo»” (2001, 283).

### *Modificación de los referentes*

La apropiación del material lingüístico también permite al escritor forjar una lengua mucho más individualizada, y así modificar los referentes lógicos del mundo circundante. En otras palabras, Cabrera Infante se apropia del lenguaje y lo retuerce hasta poder expresar con él su propia percepción atípica del mundo. Y, en sentido inverso, confiere a ese lenguaje personalizado la capacidad de desplegar el mundo utópico.

Así, en numerosas ocasiones, el protagonista recuerda al lector la noción de significante desligado del significado tradicional, que podrá asociarse a él según avance la narración o, por el contrario, que generará un sentido nuevo en función de su implicación en la construcción del texto; buen ejemplo de ello es la diferencia entre las nociones de “nombre” y “hombre” expuestas en la siguiente cita: “Fui a la función con la seguridad de encontrar a Beba, pero lo que encontré fue la nota necrológica ofrecida alegre por Germán Puig de que Beba estaba «aparentemente enamorada» de Juan Blanco, que no era entonces un hombre sino un nombre, pero me alarmó que Beba Blanco sonaba posible” (2001, 223). De esto se deduce que si un nombre propio no puede asociarse aún a un ser humano por desconocimiento de este, se trata de un mero significante sin significado. Asimismo, la aliteración “Beba Blanco” suena bien y, por lo tanto, al protagonista le alarma la posibilidad de que Beba pueda casarse con ese nombre perceptible por el oído.

Si al nombrar puede desplegarse una nueva concepción del mundo, el narrador dejará de lado la lógica lingüística tradicional para imponer sus propios parámetros de reflexión. Así, la frase “cogimos Calzada abajo” sugiere que la calle está en pendiente y los personajes bajan por ella; sin embargo, el protagonista modifica el orden lógico de pensamiento y añade que si las calles están nombradas por cifras y ese camino que emprenden los lleva por un recorrido de números ascendentes, no deberían decir “cogimos Calzada abajo”, sino “arriba”. En sus propias palabras: “Cogimos Calzada abajo (o más bien arriba) porque dejábamos detrás la calle Ocho para llegarnos hasta Diez en mi afán, y luego torcimos rumbo al mar” (2001, 258).

Así, las aliteraciones serán un recurso riquísimo para insistir en que los significantes tienen más poder para la creación de utopías que los propios significados. En la siguiente oración, la elección fonética de vocablos permite jugar con las descripciones al expresar la metamorfosis de un perro dálmata manso “que el clima de La Habana convirtió de can calmado en una fiera frenética feroz” (2001, 355). No es lo mismo hablar de “perro tranquilo que pasó a ser salvaje”, que utilizar la restricción fonética con el fin de ponerse trabas de escritura y observar qué opciones le da el lenguaje para describir al animal y, por lo tanto, producir determinada imagen mental en el lector.

La búsqueda de aliteraciones a modo de restricción confronta al propio escritor al juego de su texto, en el que expresar una idea por medio de la selección minuciosa de fichas –un mismo sonido para el principio de cada palabra–, restringe los posibles movimientos. Así, algunas descripciones parafrasean lúdicamente lo ya expresado, como por ejemplo: “No se lo iba a revelar yo, pero el sexo fatiga, sobre todo su clase de sexo. El conocimiento carnal cansa” (2001, 424); en otras, el adjetivo que acompaña al sustantivo está escrupulosamente bien elegido con respecto a la información que desea transmitir y la restricción lingüística que debe respetar, como es el caso de “senos soberbios” (2001, 385), “amanuense amante” (2001, 192) o “momento memorable” (2001, 234).

En otras ocasiones, el exceso que caracteriza la prosa de Cabrera Infante se apodera de la fonética para formar oraciones enteras en las que la aliteración es el eje de su construcción, como puede apreciarse con el sonido /k/, que propulsa la construcción de la segunda frase de este párrafo: “Fue impulsado por esta ansia totalmente insana que me encontré caminando del cine hacia su casa [...], la noche cálida habanera calentando su cuerpo caminante [...]” (2001, 425). Así, determinadas descripciones están compuestas en su totalidad por el juego fonético. Un ejemplo evidente es el siguiente texto sobre la prostituta con la que se cruza el protagonista: la /p/ del sonido de su profesión abarca todo lo expresable, hasta que el narrador se focaliza en su rostro, y el sonido /k/ de “cara” toma entonces el poder: “Ustedes se preguntarán cómo había sabido yo que era una puta solo por su porte y una pregunta. Pero es que ustedes no la tienen a ella delante como yo la tenía. Su pregunta era un programa, su postura una tarjeta de presentación, su cara unas cartas credenciales” (2001, 237).

Más allá de las aliteraciones, existen otras herramientas lúdicas que permiten el acceso a realidades insospechadas. Por ejemplo, cambiar la acentuación de una palabra llana como “colon” en aguda, “Colón”, puede cambiar la

idea narrada, desde una enfermedad anatómica “colon caído” hasta la derrota del conquistador de Las Indias: “Colón caído” (2001, 102).

De igual manera, la utilización de los verbos con varias acepciones puede desplegar otras posibilidades de interpretación en función de la acepción que se quiera tener en cuenta. Así, al hablar de la proyección de una película en La Habana, el narrador no solo dice: “Ponían *El séptimo velo*”, sino que entre el verbo y el título del film añade un paréntesis que juega con los significados del verbo: “Ponían (ese es otro habanerismo: en el pueblo se decía que daban una película, allá regalaban el cine, aquí apenas lo prestaban) *El séptimo velo*” (2001, 135).

Dicho esto, queda claro que en la prosa de Cabrera Infante los significantes tienen la capacidad de crear mundo. Pero también puede darse la situación inversa. Es decir, si las mujeres que rodean al protagonista tienen nombre propio, una vez alcanzada la meta del juego y conquistada la presa, el ser amado tendrá que ser nombrado de manera diferente, puesto que su esencia ya no es la misma. Así, el personaje de Violeta pasará a ser Margarita en el momento del acto sexual y Dulce Espina será llamada Rosa Espina.<sup>8</sup> Este renombrar, que siempre deriva de algún juego fonético, permite hacer digresiones utilizando los diferentes apelativos. Por ejemplo, si en la intimidad Violeta prefiere que se apague la lámpara de la habitación, el narrador, hablando de la luz, exclamará: “Otro sol para marchitar a Margarita” (2001, 450). De igual manera, en el relato relativo a Dulce, juega con los hechos acaecidos antes y después, plasmando entre paréntesis la noción temporal, que tiene como referencia el nombre de la amada: “Ella se llamaba Dulce (a quien yo llegué a llamar Rosa) Espina” (2001, 302); “Cuando fui a cobrar el dinero por mi trabajo tenaz casi al final de Galiano, sorprendido me encontré en las oficinas a Dulce (a quien todavía no podía llamar Rosa) Espina: ella también trabajaba para la firma de *surveys*” (2001, 304).

Con este breve estudio se ha querido presentar una mirada novedosa sobre la función de la herramienta lúdica en la obra de Cabrera Infante, tomando como referente *La Habana para un infante difunto*, pero sin desatender su

8. [...] le puse una mano en la cabeza. Era la primera vez que lo hacía y sentí mis dedos pasar sobre una peluca perversa, barata y tosca: su pelo era su espina.

–Mi Rosa Espina –se me fue, realmente, créanme, no lo dije: no suelo ser cruel con las criollas.

–Dulce –dijo Dulce ratificando su nombre como su identidad.

–No, Rosa. Para mí eres mi Rosa espina –tenía que justificar con flores mi desfloramiento de su sexo y de su ser (2001, 343).

obra póstuma y las claves de lectura que esta proporciona en el estudio del juego del autor cubano. Teniendo en cuenta que la ciudad de La Habana convertida en *zona* lúdica permite el aplazamiento espaciotemporal necesario para la creación de la utopía por medio del lenguaje y con la ayuda del lector, se ha hecho especial hincapié en el estudio de los juegos lingüísticos: la apropiación de la lengua normalizada, la manipulación personal de los vocablos y la modificación de referentes.

## OBRAS CITADAS

- Alvarado Tenorio, Harold. *Veinticinco conversaciones*. Medellín: Ediciones Unaula, 2011.
- Cabrera Infante, Guillermo. *Vista del amanecer en el Trópico*. Barcelona: Seix Barral, 1974.
- Cabrera Infante, Guillermo. *O*. Barcelona: Seix Barral, 1975.
- Cabrera Infante, Guillermo. *La Habana para un infante difunto*. 1979. Barcelona: Galaxia Gutenberg, 2001.
- Cabrera Infante, Guillermo. *Cuerpos divinos*. Barcelona: Galaxia Gutenberg, 2010.
- Cabrera Infante, Guillermo. *Tres Tristes Tigres*. 1967. Madrid, Cátedra: 2010.
- Cabrera Infante, Guillermo. *Mapa dibujado por un espía*. Barcelona: Galaxia Gutenberg, 2013.
- Cabrera Infante, Guillermo. *Mea Cuba*. 1992. *Obras completas, II: Mea Cuba antes y después: escritos políticos y literarios*. Ed. Antoni Munné. Barcelona: Galaxia Gutenberg, 2015. 463-1197.
- Castro, Fidel. "Palabras a los intelectuales". 1961. *La Revolución Cubana*. Ed. Adolfo Sánchez R. 2.<sup>a</sup> ed. México DF: Era, 1972.
- Confesiones de escritores: escritores latinoamericanos*. Reportajes de *The Paris Review*. Buenos Aires: El Ateneo, 1996.
- Curutchet, Juan Carlos. *Julio Cortázar o la crítica de la razón pragmática*. Madrid: Editora Nacional, 1972.
- Gras Miravet, Dunia. *El arte de la nostalgia: cartas de Néstor Almendros a Guillermo Cabrera Infante*. Madrid: Verbum, 2013.
- Huizinga, Johan. *Homo ludens*. 1938. Trad. Eugenio Imaz. Madrid: Alianza, 1987.
- Machover, Jacobo. *La memoria frente al poder. Escritores cubanos del exilio: Guillermo Cabrera Infante, Severo Sarduy, Reinaldo Arenas*. Valencia: Universitat de València, 2001.

- Munné, Antoni. “Prólogo. Ya no se puede más”. Guillermo Cabrera Infante. *Obras completas, II: Mea Cuba antes y después: escritos políticos y literarios*. Ed. Antoni Munné. Barcelona: Galaxia Gutemberg, 2015. ix-xxx.
- Nietzsche, Friedrich. *La gaya ciencia*. 1882. Trad. Pedro González Blanco. Barcelona: José J. de Olañeta, 1984.
- Nietzsche, Friedrich. *Así habló Zaratustra*. 1883/1885. Trad. Andrés Sánchez Pascual. Madrid: Alianza, 1988.
- Pérez Cino, Waldo. “Habana póstuma: pasaje y paisaje en Guillermo Cabrera Infante”. *Ciudad y escritura: imaginario de la ciudad latinoamericana a las puertas del siglo XXI*. Ed Nanne Timmer. Leiden: Leiden UP, 2013.
- Sáenz, Francisco. *Cuba en la lejanía: la vivencia oblicua. El Neobarroco en tres escritores del exilio cubano: Severo Sarduy, Guillermo Cabrera Infante y Reinaldo Arenas*. Santiago de Chile: Centro de Estudios Bicentenario, 2009.
- Santí, Enrico Mario. “Historia”. Guillermo Cabrera Infante. *Tres Tristes Tigres*. Eds. Nivia Montenegro y Enrico Mario Santí. Madrid: Cátedra, 2010. 15-56.