

APROXIMACIONES A CHUCHEZUMA DE JUAN EMAR

Por Natalia García Céspedes.

Construcción y disposición de *Diez*. Algunas proposiciones. (1)

Cuando en la década del '30 se publican las obras de Juan Emar, la recepción que éstas tuvieron no fue demasiado entusiasta. Los lectores de la época, acostumbrados a una literatura aún muy ligada al realismo, no se vieron reflejados en la propuesta cargada de novedad de un escritor bastante más vinculado con la vanguardia europea que con los repetidos modelos criollistas que conformaban el panorama de la literatura chilena de aquellos tiempos.

Una de las características centrales de la poética emariana es que su base está en una concepción arquitectónica de la escritura y, por extensión, de la literatura y de la obra de arte. Sus obras no intentan constituirse como artificios, como ilusiones de realidad, sino, por el contrario, exhibir la mediación del sujeto en el ordenamiento y la construcción de la obra artística. De este modo, sus textos se constituyen como artefactos. Este principio constructivo corresponde al del montaje sobre fragmentos (2), lo que determina que el rol del lector de la producción emariana es activo en la medida en que debe identificar los elementos significativos que están mostrando la armazón del texto.

Por otro lado, los mundos que Emar exhibe en sus obras se caracterizan por estar fundados desde la palabra y, en consecuencia, ordenados de acuerdo a su propia lógica. La autonomía de los mundos de este autor se corresponde con la de la obra de arte vanguardista en tanto sus leyes están definidas desde/en el propio texto.

Si tenemos en cuenta estos datos a la hora de enfrentarnos a la lectura de *Diez*, y del cuento "Chuchezuma", en particular, no podemos considerar una "casualidad" el particular modo en que están dispuestos los cuentos, ni la gran cantidad de números que pueblan las distintas historias, ni que el narrador se identifique con el autor, ni —mucho menos— el hecho de que el libro se llame *Diez*.

El título nos encamina en la pista de una construcción que responde a una ordenación numérico-simbólica, lo que sumado a la particular disposición de las secciones que agrupan a los cuentos ("Cuatro animales", "Tres mujeres", "Dos sitios", "Un vicio"), nos permite identificar como principio constructivo una matriz de orden numerológico. Esto no es de extrañar: el cubismo es la vanguardia que más influye en la escritura de Juan Emar; por lo tanto, la búsqueda de la armonía y la reconstrucción del universo de acuerdo a leyes matemáticas que propone dicho movimiento, están en concordancia con la matriz propuesta (3).

Simbólicamente, los números son ideas-fuerza con una caracterización específica para cada uno de ellos. El título numérico, *Diez*, nos permite establecer un vínculo con el tópico esotérico de los números, el cual encuentra sus fundamentos (sobre todo en Occidente) en Pitágoras, "creador de un "misticismo aritmético" que asumió fantásticas formas de interpretación de la realidad entre los antiguos". Los pitagóricos planteaban que toda la naturaleza está modelada sobre números y que los elementos de éstos suponían los elementos de todas las cosas." (4)

Atendiendo a la matriz ya mencionada, el número diez (10) simboliza la totalidad del universo (tanto metafísico como material). Esto puede aplicarse a la noción de autonomía de la obra de arte, en tanto se confirma la idea del texto como un universo cerrado gobernado por sus propias leyes. (5)

El carácter de unidad que adquiere el libro —a partir de su título— se ve reafirmado porque el número diez también está relacionado con la tétrada, esto es la suma de los cuatro primeros numerales ($1 + 2 + 3 + 4 = 10$). Los diez cuentos están clasificados y ordenados en "Cuatro animales", "Tres mujeres", "Dos sitios", "Un vicio"; lo que podría estar representando una inversión de la tétrada pitagórica que, a su vez, puede representarse como una pirámide invertida. (6)

Al revisar el significado simbólico de los números que componen la tétrada pitagórica, podemos encontrar una estrecha relación en *Diez*, entre éstos y aquello que están numerando (animales, mujeres, sitios, vicio); de pronto llega a parecer que las dos palabras que componen cada uno de los nombres de las secciones, se transforman en reiteraciones de un significado no dicho, al cual sólo podemos acceder interpretando símbolos. (7)

El número cuatro es el símbolo del orbe y de la espacialidad terrestre, de la totalidad mínima y de la racionalidad (8). Cuando vemos que son "Cuatro animales", la relación es evidente: ¡Qué más terrenal que los animales!

El número tres, es el que representa la síntesis espiritual, es la resolución del conflicto (9). Son "Tres mujeres", sobre lo que podríamos proponer que a través de ellas el hombre puede aspirar a descubrir lo otro. La mujer, y lo que ella conlleva: el amor y el erotismo, están vistos como solución y como posibilidad de trascendencia.

El dos simboliza el conflicto, la contraposición, el doble —motivo clásico en Emar—. "Dos sitios", dos lugares que se oponen, dos posibilidades de maravilla para el arte, para el hombre.

Finalmente, el uno es el símbolo del ser, de la aparición de lo esencial (10) ¿Qué es lo esencial? El vicio. Si precisamos más, el vicio del alcohol, aquel que conduce a la embriaguez y a percibir la realidad de una forma alterada. El ser del hombre, para Emar, está en estrecha relación con esta visión alterada de la realidad.

Junto con la matriz pitagórica, podemos encontrar otra que le da a *Diez* un carácter circular al unir el principio con el fin. Sin entrar a referimos a los contenidos específicos de cada cuento, podemos explicar esta nueva matriz propuesta. El cuento que abre el libro es "El pájaro verde". Título bastante curioso ya que no sólo alude a la figura central del cuento sino también a una bebida de altísimo contenido alcohólico que suele beberse en las cárceles en Chile (11). Tomando el último significado, podemos ver, en el nombre del cuento, una invitación a entrar al mundo de la borrachera y de la embriaguez, en donde lo "maravilloso" es posible.

Si el primer cuento, "El pájaro verde", es el cuento de la embriaguez y el último es "El vicio del alcohol", podemos proponer que el estado al que lleva el alcohol es el que conforma el límite de *Diez*, entendiendo límite como aquello por lo cual algo está reunido en lo suyo propio. De esta manera, el libro prácticamente se transforma en aquella caja que contiene "diez" botellas de alcohol a la que se refiere el narrador de "El vicio del alcohol".

La inversión de la tétrada pitagórica nos da pie para hacer una última proposición respecto de *Diez*.

Si el libro contiene diez cuentos, es muy probable que resulte posible atribuir a cada cuento un número con su correspondiente significado simbólico. Pero ¿cómo hacerlo? A mi juicio hay dos pistas que nos pueden permitir lograrlo:

I.-

Cuatro animales:	El pájaro verde	1
	Maldito gato	2
	El perro amaestrado	3
	El unicornio	4
Tres mujeres:	Papusa	1
	Chuchezum	2
	Pibesa	3
Dos sitios:	El hotel Mac Quice	1
	El fundo La Cantera	2
Un vicio:	El vicio del alcohol	1

Como vemos, resulta posible atribuir números a cada cuento, de acuerdo al lugar que éstos ocupan en sus respectivas secciones. Al hacerlo, el único cuento en que coincide el número que ocupa en una sección y el número presente en el sintagma que conforma el nombre de la sección, es en "El vicio del alcohol", lo que nos da la posibilidad de plantear que es el único cuento al que le corresponde un número fijo (uno) en todo el libro. El número 1 representa al ser y, como tal, es inamovible e inalterable.

II.- Juan Emar juega permanentemente con la inversión y con el tópico del "mundo al revés". Es posible observarlo en sus novelas *Ayer*, *Un año* y *Miltín*, 1934 en la presencia de motivos como el espejo (un espejo devuelve una imagen invertida) o el alter ego; y, por último, en la matriz que rige la construcción del libro que ahora nos ocupa (inversión de la tétrada).

Sobre estas bases, creo que es muy posible que los diez cuentos de *Diez* estén ordenados conforma a una inversión de la secuencia progresiva 1-2-3-4-5-6-7-8-9-10. De este modo, tendríamos lo siguiente:

Cuatro animales:	El pájaro verde	10
	Maldito gato	9
	El perro amaestrado	8
	El unicornio	7
Tres mujeres:	Papusa	6
	Chuchezuma	5
	Pibesa	4
Dos sitios:	El hotel Mac Quice	3
	El fundo La Cantera	2
Un vicio:	El vicio del alcohol	1

Ahora, no debemos caer en el error de pensar que el libro tiene una estructura lineal que determinaría una lectura del mismo tipo. Por el contrario, esta obra no puede ser leída linealmente porque de ese modo no se puede acceder a un significado orgánico. *Diez* es un libro que pide un lector móvil, que sea capaz de crear y de establecer relaciones entre cada cuento. Después de todo, al entrar al mundo de la embriaguez, se pierde la linealidad. Por lo tanto, los cuentos de *Diez* deben ser ordenados en una estructura que permita acceder a todos los cuentos desde todos los cuentos. A mi parecer, y signando cada cuento con el número que antes hemos propuesto (secuencia invertida), tenemos lo siguiente:

10 9 8 7
6 5 4
3 2
1

Sí, parece posible. Todos los cuentos conducen a todos, las relaciones se multiplican. Cabe destacar también que los números que ocupan los vértices del triángulo son 10, 7, 1. Estos son tal vez los números más importantes puesto que el diez es la totalidad; el siete la reunión del cielo (tres) y de la tierra (cuatro) y; el uno, el ser.

Tres mujeres": Síntesis y trascendencia.

Para abordar "Chuchezuma" es imposible hacer abstracción de la sección de la que forma parte. La sección "Tres mujeres" contiene cuentos cuyas protagonistas son mujeres: "Papusa", "Chuchezuma" y "Pibesa". Tres mujeres extraordinarias que van abriendo puertas y que hacen posible al narrador descubrir(se). Como ya mencioné, la mujer cumple el papel de síntesis, es decir, el paso necesario y obligatorio por el cual debe pasar Emar para acceder al ser. Se transforma, así, en una especie de guía o de luz en el camino en este viaje hacia el ser.

Papusa vive en un ópalo, en un mundo que se genera y regenera permanentemente y al cual el narrador no puede entrar. Emar sólo contempla, es dueño del mundo de Papusa, pero el acceso a él le está negado. El nombre de Papusa podemos relacionarlo con el hecho de que a Emar lo llamaban "Papo" (12). Por esto, podríamos decir que el narrador-autor puede observar y conoce y la dimensión erótica y femenina de sí mismo, pero como aún no es capaz de conectarse con ella, la mira a través de un ópalo-prisma, desde el otro lado del "umbral".

"Chuchezuma" es centro. El centro de la sección y el centro del libro, como podemos observar en la explicación de *Diez* como una pirámide invertida. En tanto centro, este cuento estaría operando como un "umbral" al interior de *Diez*. El centro es símbolo de la ley organizadora (el universo y la ascensión espiritual), por tanto, Chuchezuma subordina los otros dos cuentos de mujeres (en tanto es el vértice superior del triángulo (tres) y coordina a los nueve cuentos que están a su alrededor. "Chuchezuma" se transforma en un microcosmos que contiene en sí mismo todas las virtualidades del universo (*Diez*), como ya veremos en el análisis.

La última mujer es Pibesa; ella se llama así "porque es muy joven" (p.129). Podemos suponer que Pibesa viene de "piba" (palabra que se usa en Argentina para llamar a una mujer joven). Si a esto le sumamos la relación que existe entre este cuento y el tango como género en virtud de su dramatismo, tenemos que no es tan disparatada la explicación del nombre. Pibesa es la mujer que hay del otro lado del umbral, esto es lo que explica que aparezca nuevamente en el último cuento del libro, lo que explica que Pibesa se desdoble.

Como vemos, al interior de la sección, las mujeres se transforman con el objeto de ir las mostrando en sus distintas dimensiones. Las mujeres son realidades otras, su consistencia es distinta de la del narrador, que no cambia por sí mismo sino gracias a su paso por este mundo femenino o en su encuentro con ese otro mundo.

"Chuchezuma": La creación de lo maravilloso a partir del lenguaje.

"Chuchezuma" es el centro de *Diez* y como tal debe leerse. Como ya dijimos, el centro es una representación a escala del mundo que lo contiene, y por lo tanto, en él debería estar la clave para la explicación del universo.

Antes de continuar, una pequeña digresión. Leer a un autor de la complejidad de Emar da pie para hacer muchos intentos de aproximación a su obra: lecturas desde el surrealismo, el psicoanálisis, el ocultismo y tantas otras posibilidades que podrían darnos algunas pistas para acceder a sus textos. Sin embargo, desde aproximaciones externas y moldes preestablecidos es difícil no dejar cabos sueltos. Surgen, entonces, las preguntas: ¿cómo leer?, ¿desde dónde?

Una respuesta que por simple y obvia podría ser pasada por alto, es que la obra de Emar, en general, y un cuento como "Chuchezuma", en particular, se constituyen como explicaciones de sí mismos y es justamente esto lo que intentaremos mostrar. Dejemos la digresión y vayamos al cuento:

Una tarde de invierno de 1932, en París, el narrador —Juan Emar— recibe una llamada telefónica de Luis Vargas Rosas (13), quien lo invita a su taller para mostrarle su última obra. Al ir caminando para allá, Emar siente que un presentimiento lo invade, una mujer cruza su camino, la sigue y la aborda. La mujer acepta, argumentando que ella también tenía un presentimiento. La pareja camina por París, ciudad que se torna cada vez más extraña. El narrador se deja conducir por esta mujer que adivina sus sentimientos más íntimos. Ella desaparece y Emar regresa a su casa en donde sostiene una conversación con su hermano, Bertino.

Luego sale con el objeto de reencontrar a la mujer dejándose llevar por la intuición. La encuentra en una taberna acompañada de un hombre. Conversan y quedan de verse un par de días después. Nuevamente Chuchezuma desaparece. El narrador entonces reinicia la búsqueda y, guiándose siempre por sus instintos, llega a una casona vacía. Entra y en el fondo de un salón la encuentra y se quedan juntos hasta que amanece. Esa noche, Juan Emar ve la tela del pintor y reconoce en ella a Chuchezuma.

Esta es básicamente la historia del cuento, la cual aparece entrecortada por una serie de narraciones enmarcadas en las cuales se hacen referencias al lobo garú, los vampiros y los sentimientos más ocultos del hombre.

Adriana Castillo no ve una explicación a la gran cantidad de digresiones que existen en el cuento; según ella "el narrador dejándose llevar por la pulsión de la escritura procede por deslizamientos y rupturas sucesivas" (14) que lo ligan de manera evidente con el surrealismo. No coincide con la aparente gratuidad que ve Castillo en lo que a la narración enmarcada se refiere. Emar supera al surrealismo en sus métodos y, en este entendido, la narración enmarcada adquiere una importancia fundamental de puesta en abismo.

Sin embargo, no se puede pasar por alto la relación que este cuento tiene con el surrealismo y la conciencia que de ello tenía Emar, fundamentalmente por tres razones:

En primer lugar, la sugerencia surrealista de que hay que atraer las fuerzas del deseo como modo de superar la situación de miseria espiritual que vive el hombre, está presente en el cuento. Luego, también es posible la relación entre "Chuchezuma" y *Nadja* como mujeres que permiten acceder a una realidad otra. Finalmente, la mención explícita en el cuento de la película *La Edad de Oro* de Luis Buñuel.

¿Por qué Chuchezuma? Definitivamente lo que más llama la atención de este cuento es su nombre. Chuchezuma nos remite instantáneamente a la expresión chilena "chucha de su madre". El que aparezca apocopada, sin embargo, la liga más con una exclamación de asombro que con un insulto dirigido. Así, el nombre de la heroína emariana nos remite a un garabato o exclamación de uso popular en Chile (15). Sin embargo, en el cuento la explicación que se le da al nombre es otra:

"Dice ella que desciende directamente de Moctezuma. ¿Verdad o no? Tal vez le gusta jugar con la igualdad de las dos últimas sílabas" (p. 112)

Vemos entonces que lo que está haciendo Emar es crear una tensión entre un significado conocido para el lector y un significado inventado en el texto. De hecho, la explicación del nombre en el cuento es tan verosímil que pareciera que se quisiera borrar todo rastro del significado anterior. Sin embargo, eso no ocurre, ya que —en el cuento— siempre está

presente la tensión. Esto se ve claramente en el momento en que Chuchezuma aparece en la historia:

"Se encaminaba hacia la Rue Falguière. Cuando llegó a ésta, dobló a su izquierda. Me apresuré entonces para alcanzarla bajo un farol y verla. La vi. Sonrió. Era ella, ¡**Chuchezuma!**" (p. 111)

Recordemos que los surrealistas proponían atraer significados lo más alejados posibles con el fin de crear uno nuevo. Un nuevo significado creado de la tensión. Emar está haciendo lo mismo, de algún modo, pero hay una diferencia y es que mientras los surrealistas hacen estas relaciones en un estado de "inconsciencia voluntaria", Emar lo hace con absoluta conciencia.

Chuchezuma, palabra ambivalente, será entonces la clave que nos permita abrir la lectura del cuento. Pero antes de continuar con el análisis, haremos una pequeña digresión para ver cómo funciona el mismo mecanismo de tensión presente en este cuento en "El pájaro verde" — para muchos, una verdadera metapoética.

El narrador en este texto dice lo siguiente:

"Yo he visto un pájaro verde..." Esta fue la frase (...) que expresó todo lo sentido. La usaba para todo y **para todo calzaba con admirable justeza**. Luego. (...) los amigos la adaptaron **paravaciar dentro de ella cuanto les vagara alrededor** sin franca nitidez. Y como además dicha frase encerraba una especie de santo y seña en sus complicidades nocturnas, **tendió sobre ellos un hilo flexible de entendimiento con cabida para cualquier posibilidad**(...)

Y así en todo. En realidad no había necesidad para entenderse, para expresar cuanto quisiera para hundirse en sus más sutiles pliegues del alma, no había necesidad, digo, de recurrir a ninguna otra frase. **Y la vida, al ser expresada de este modo, (...) tomaba para ellos un cierto cariz peculiar y les formaba una segunda vida paralela a la otra.**" (pp. 16-17)

Emar hace con Chuchezuma exactamente lo mismo que hace con el pájaro verde; despoja a una palabra de su significado tradicional, pero no completamente. Así, podemos decir que Chuchezuma se crea gracias a los dos significados que están operando en un mismo significante. En primer lugar, un significado conocido para el lector que no refiere directamente a nada (16) y, en segundo lugar, un significado —en el cuento— que refiere a una mujer. La primera vez que aparece Chuchezuma, esta tensión comienza a operar, ya que uno no sabe si el narrador dice "¡Chuchezuma!" porque aparece la mujer o porque es el nombre de la mujer. Hay aquí un juego etiológico, en tanto se explica el origen de una palabra a través de un proceso que puede ser denominado matricialmente por la palabra misma.

Podríamos decir que éste es el modo en que se da el proceso de creación en la poética emariana: la creación de una realidad otra a través de la palabra. Emar utiliza un procedimiento más complejo que el que se usa en la literatura maravillosa, la cual crea un mundo distinto que tiene significantes para sí mismo (17). Lo que hace Emar es mucho más violento pues toma significantes tradicionales y les inventa un significado, lo que permite que lo maravilloso entre en la realidad, gracias a ella. Así, en "Chuchezuma", un acto de habla real de asombro, que es simplemente pragmático (al ser una expresión vacía), adquiere consistencia al signar algo que sólo puede existir en el texto. De este modo, todo el texto es una construcción que se levanta sobre el cambio de significado de una palabra, sobre el uso del lenguaje en una forma no convencional, lo que permite transformar el mundo, lo que permite que Chuchezuma nunca más signifique lo mismo para quien la conoce, para quien haya leído el cuento.

Sin embargo, Chuchezuma es una expresión que involucra también oscuros sentimientos como el odio y el desprecio, es una fuerte ofensa. Esta dimensión de la palabra es la que se resuelve en el cuento a través de la narración enmarcada, la cual cumple una función explicativa al ser la instancia en que Emar exhibe lo que está haciendo en el texto. El lobo garú y el vampiro negro representan el lado oscuro de Chuchezuma. "Chuchezuma", así, y al igual que *Nadja*, no sólo es una mujer, es también una poética y una concepción de la realidad.

Emar confecciona un mundo a partir del desplazamiento y convergencia de significados y esto se puede extrapolar a todo lo nominable y, más aún, a la idea de que todo es creado por la imaginación. En tanto es Emar, el hombre, el que crea los significados, puede hacer que esos significados invadan la realidad. Es por esto que para Emar el mundo otro no está fuera de este mundo sino adentro. Por lo tanto, la naturaleza de Chuchezuma no es distinta de la del lobo garú o de la del vampiro negro:

"...el lobo garú nace de un pensamiento y de una volución del hombre (...) El proceso (por medio del cual nace el vampiro negro) es igual en todas sus partes (...)" (pp. 116-117)

Ahora, en el mismo cuento se nos da una explicación más barata del proceso de creación. Esta está a cargo de Bertino, hermano del narrador, quien vive encerrado "tratando de transmutar el arte culinario en ciencia de alquimista" (p. 116). Bertino es quien habla del doble, dándonos de inmediato la clave que necesitamos para explicar su aparición en el texto. Pero, ¿qué es lo que nos dice Bertino?:

"¡Mírala (a la langosta), no más, mírala! Mírala intensamente, ojalá agrandándola con la imaginación (...) Entonces ve sus ojos desorbitados en puntas de alfileres gigantescos, ve el movimiento de sus patas lentas, ve su vida de caverna a medio despertar bajo el hierro de su caparazón, ve los ecos vagos y sordos en ese **brumoso comienzo de conciencia**, ve su boca, ve su cola plegable con rendijas viscosas, **ve ¡qué diablos! la mente que pensó, que pensó en tal modo que su pensamiento tomó las formas que has estado viendo.**" (p. 120)

Podemos observar que el mundo físico también es creado por la imaginación. Bertino dice que todos los animales nacen de un pensamiento. Así, mientras Emar está en una dimensión metafísica (crea a Chuchezuma, al lobo garú y al vampiro negro), Bertino está en un estado más primitivo de creación. La diferencia radica, por lo tanto, en que los seres que se crean en el mundo de Emar pertenecen a otro mundo. Pero hay otra diferencia también y es que para Emar son los animales los que crean a los hombres:

"Los fisonomistas han notado que la mayoría de los hombres recuerda por algunos rasgos fisonómicos la semejanza de algún animal. Esta semejanza sólo puede ser imaginaria y producirse por la impresión que hacen sobre nosotros las diversas fisonomías, revelándonos los rasgos sobresalientes del carácter de las personas. (...) Por lo demás **cada forma animal representa un instinto particular, una aptitud o un vicio. Si dejamos predominar en nosotros el carácter de la bestia, tomaremos más y más su forma exterior**(...)"(p. 122)

Es por esto que mientras Bertino come animales, Emar come Chuchezuma. Es por esto que el narrador se queja de la falta de imaginación del pobre Bertino, el narrador sabe que "se puede agonizar y morir sin ningún irremediable, renaciendo para recomenzar. ¡Chuchezuma!" (p. 122). Bertino todavía crea animales, los cuales ya fueron creados por Emar en la primera sección de *Diez*.

Una vez que el protagonista deja a Bertino, toma el mapa que Chuchezuma tenía de París. El mapa no es más que una isotopía de lo que Emar hace con el lenguaje. En el cuento, es el mapa el que crea a la ciudad y no al revés.

Es por este motivo, que en un comienzo Emar se deja guiar por Chuchezuma por caminos que no existían para él (ella tenía el mapa, ella sabía de hoteluchos baratos, ella conocía la ciudad) y es por este motivo también que una vez que posee el mapa puede salir a caminar solo. Al ser el mapa el que crea a la ciudad, cuando Emar tiene el mapa, tiene con él todos los lugares en que puede estar Chuchezuma.

El mapa crea a París, el lenguaje crea la realidad otra. Por esto, el que tiene el mapa/lenguaje, tiene el dominio. Por esto Emar está seguro de que va a encontrar a Chuchezuma. Y la encuentra, pese a que "ella se va por todas las calles". Claro, son las calles del mapa. Emar ya ha cruzado el "umbral". La isotopía se extiende al cuadro en que Emar reconoce a Chuchezuma. Así, al recibirlo como regalo, recibe a Chuchezuma, Emar dice que no ha vuelto a ver a su musa porque no la necesita ya, Chuchezuma es de él porque tiene el cuadro.

Lenguaje		Realidad
Mapa		París
Cuadro		Chuchezuma

Ahora, el hecho de que los animales creen también a los hombres nos plantea la siguiente duda: ¿Es Emar el que crea a Chuchezuma o es Chuchezuma la que crea a Emar? Bueno, si ya comprobamos que en *Diez* opera una matriz circular, ¿porqué no va a ocurrir lo mismo en su centro? Si pensamos que el asunto es circular, es decir, que tal como Emar crea a Chuchezuma, Chuchezuma lo crea a él, accedemos a una posible respuesta. Esta podría verse confirmada en las siguientes palabras de Chuchezuma al encontrarse con el narrador:

"Salí de casa pensando que algo me sucedería. Casi creo que pensaba que esta noche o nunca sería de alguien. Apareciste tú. No hay más que hablar." (p. 112)

Chuchezuma tuvo el mismo presentimiento que Emar, por lo tanto, de alguna manera también lo está creando. Podríamos proponer, entonces, que la esencia de cada uno está

definida por el otro. En virtud de esto nada puede ser gratuito al interior del cuento, nada puede responder al "automatismo psíquico" surrealista. De este modo, Chuchezuma y el narrador adquieren la misma consistencia y es por esto que Chuchezuma también puede cambiar la realidad a través del lenguaje:

"Ella tiene una habilidad de diablillo (...) Ella todo lo puede con sólo cambiar una persona del verbo. Yo le había preguntado: "¿El miércoles a las 5, dijo usted?" Ella había respondido: "El miércoles a las 5, DIJERON". Ella todo lo puede" (p. 124)

Ambos personajes, al interior del texto, se transforman en vampiros al extraerle al otro su sustancia vital. El vampirismo es una forma de posesión de la realidad. Pensemos en algunos relatos de Poe como "El retrato oval" o "Ligeia", en los cuales el conocimiento y la posesión del ser de la amada son los motivos que impulsan a los héroes, los cuales no quieren para sí a la mujer misma ni a la mujer entera, sino su esencia. En este cuento de Juan Emar pasa lo mismo, por eso el narrador se queda tranquilo con el cuadro. Emar, al succionar la naturaleza de Chuchezuma, accede a lo otro y traspasa el "umbral".

El acceso a la otra realidad está determinada por esta acción de vampirismo, "el primer verbo de nuestra conciencia es chupar", dice el narrador, y es cierto, chupar es el primer instinto en el ser humano lo que, según Freud, determina la "etapa oral". Etapa en que se encuentra Bertino, ya que todo lo que dice este personaje tiene que ver con comer, etapa que Emar ya ha superado, de alguna manera, pues la succión que realiza él es de carácter metafísico y ontológico.

Por lo tanto, la creación debe ser succionada de tal modo que nosotros mismos tengamos su misma naturaleza: una naturaleza imaginaria.

Como hemos visto, el hecho de que Chuchezuma sea el centro del *Diez*, se confirma al verlo como una metapoética. Emar, en el cuento, exhibe cómo crea sus propios mundos, los cuales son absolutamente autónomos al generar su propia teoría de interpretación. El cuento no sólo explica su poética, sino también la poética de todo el libro al demostrar que el sentido de *Diez* es crear un mundo a través de los siguientes procedimientos: en primer lugar, un lenguaje que se genera y se regenera permanentemente (18); en segundo lugar, a través de la extensión del primer procedimiento a la noción de imaginación y, finalmente, a través de la tensión de significantes.

En su intento, Emar sobrepasa tanto al Surrealismo de Breton como al Creacionismo de Huidobro. Al primero, por lo que decíamos respecto del grado de control sobre la atracción de significantes distantes haciéndolos converger en un solo significante. Al segundo, porque Emar no necesita crear palabras nuevas para acceder a otra realidad, sino que la hace surgir de las mismas palabras que todos conocemos (19).

"Chuchezuma", al subordinar a los otros cuentos de mujeres, clarifica el rol que la mujer cumple en *Diez*. La mujer es el agente que posibilita el paso a un segundo estadio. La primera sección del libro contiene cuentos de animales, es decir, no hombres; en esta sección, gracias al encuentro con estas mujeres, el narrador pasa a un estadio de conciencia que hace posible su propio ser. Un ser que está determinado por asumir la atracción de lo desconocido; de acuerdo a una personalidad viciosa.

La mujer es la que resuelve el conflicto, ya que gracias a ella, el narrador se reconoce distinto de los animales por un lado, pero no niega la posibilidad de transformarse en uno de ellos, ¿pero cómo? ...a través de la imaginación. Con la mujer aparece la imaginación creadora, por tanto, se le está asignando una función básica en la peregrinación del narrador.

"Chuchezuma", como habíamos anunciado, cumple el rol de "umbral". Aquel que media entre la realidad y lo maravilloso. Lo único que hace posible que lo maravilloso irrumpa en la realidad es el lenguaje y la imaginación. Por eso, el narrador no puede tener a Papusa: él no la había creado ni a ella ni al mundo en que habitaba. Pero Chuchezuma nace de un presentimiento del mismo narrador y al ser él quien la crea con pedazos de realidad y de imaginación, puede acceder al ser.

Chuchezuma es agente, pero un agente paciente, en tanto hemos asistido a su propio proceso de invención. Aquel que ha posibilitado que Chuchezuma y el narrador del cuento puedan entrar a habitar en la narración enmarcada, transformándose en seres de la misma naturaleza que el lobo garú y el vampiro negro.

La lectura de "Chuchezuma" como umbral puede seguir ampliándose. Es umbral porque es centro y lo es también porque en este cuento están las claves para leer *Diez*. El que llegue a aprehender el cuento, habrá pasado la prueba y el que no, seguirá observando el ópalo en que vive Papusa.

NOTAS

1. Emar, Juan. *Diez*. Santiago, Editorial Universitaria, 1971
2. Cf. Bürger, Peter. *Teoría de la vanguardia*. Barcelona, Península, 1987.
3. El cubismo está dentro de lo que Mario de Micheli ha denominado corriente no figurativa de las vanguardias. En el arte cubista la figura humana es reemplazada por la geometría y la organización de acuerdo a leyes matemáticas. Al mismo tiempo produce una verdadera revolución en el arte ya que, en lo formal, quebró las nociones de figuración vigentes desde la Edad Media. Se rompe con la perspectiva central sustituyéndola por la perspectiva simultánea. El cubismo es la vanguardia que más influye en la escritura de Emar, fundamentalmente en lo que respecta a una concepción del arte nuevo como un permanente hacer y deshacer, nociones fundamentalmente desarrolladas en sus *Notas de Arte*. (Cf. De Micheli, Mario. *Las vanguardias artísticas del siglo XX*, Madrid, Alianza, 1990 ; y Emar, Jean. *Escritos de arte. 1923 - 1925*. Santiago, DIBAM, Biblioteca de escritores de Chile, vol. II, 1992.)
4. Varetto, Patricio. *Algunos aspectos fundamentales en la lectura de Un Año*. Tesis de grado. Facultad de Filosofía y Humanidades, Universidad de Chile, Santiago, 1992, pp. 163-164.
5. Acaso como el ópalo en que habita Papusa.
6. Símbolo del ocultismo.
7. Tal como lo hace, irónicamente, el narrador en el cuento "El vicio del alcohol". Pareciera que el mismo Emar nos estuviera diciendo cómo leer *Diez*.
8. Cirlot, Juan Eduardo. *Diccionario de símbolos*. Barcelona, Labor, 1985.
9. Idem.
10. Idem.
11. Casi el "alcohol puro" que contienen dos botellas en el cuento "El vicio del alcohol"
12. El nombre "Papusa" también podemos vincularlo con un autor ocultista, Papus, el cual fue leído por Emar.
13. Pintor. Uno de los fundadores del grupo Montparnasse, que en la década del 50 llegaría a ser director del Museo Nacional de Bellas Artes.
14. Castillo, Adriana. "Texto e intertexto en "Chuchezuma" de Juan Emar" en: *Revista Chilena de Literatura*, N°40, pp. 123-128.
15. Así como Pibesa nos remite a un vocablo de uso popular en Argentina y como Papusa nos remite a un vocablo de uso familiar para Emar.
16. Esto porque su significado es vacío. "Chuchezuma", fuera del cuento, es una expresión que aparece involuntariamente. Si nos martillamos un dedo y decimos "¡Chuchezuma!" no estamos controlando la emisión de esa palabra.
17. Pensemos en los elfos o los duendes.
18. En "Papusa" observamos este mundo desde afuera, en "Chuchezuma" observamos su creación desde adentro.
19. Se inscribe en toda una tradición —idealista, por cierto— para la cual nombrar es crear: *Génesis*, *Popol Vuh*, etc.