



Hipertexto 17  
Invierno 2013  
pp. 46-58

**El “mundito alucinado” del Truco:  
la desmemoria argentina y el juego en  
Cristina Piña y Fabián Bielinsky**

Rocío Zalba  
Columbia College

[Hipertexto](#)

El Truco, juego de naipes originario de la cultura gauchesca argentina, basa sus reglas en la sabiduría del engaño y la mentira. Con una baraja española de cuarenta y ocho naipes, de la cual deben ser retiradas las cartas ocho y nueve, sólo doce cartas tienen asignado un valor específico dentro de una jerarquía encabezada por el as de espadas. El propósito de cada jugador es saber manejar con perspicacia tres cartas. Esto significa que el jugador debe anticipar el juego de su oponente para juzgar su posición en el partido, utilizar con agilidad y cuidado las palabrerías del juego (porque una vez cortada la baraja pasa a valer todo lo que se dice), revelar sus cartas en un orden astuto y finalmente, engañar a su contrincante sobre el valor de sus naipes con el propósito de despistarlo para que éste pierda control de su propio partido. La característica picaresca y nacional (o picarescamente nacional) de este juego ha trascendido lo popular y ha pasado al arte y la literatura como una sinécdoque de la cultura nacional.

Jorge Luis Borges publica por primera vez su poema “El Truco” en 1923 en su poemario *Fervor de Buenos Aires*, para luego editarlo como prosa en *El idioma de los argentinos* (1928). Ambos textos utilizan los mismos tropos e imaginario para describirnos el “alucinado mundito” del juego y sus participantes (Borges, *El idioma* 30). La tradición del diálogo criollo y la costumbre del juego surgen como parte memoriosa de la Historia nacional, cuyo mundo no es “menos reemplazador de este mundo real y menos inventivo y diabólico en su ambición” (*El idioma* 30). Mientras que el poema de Borges nos sitúa en *medias res* donde el juego ya se ha hecho efectivo, en la prosa estamos al inicio de la partida. El ensayo nos revela -con eficacia- los componentes del juego: “los naipes”, “la mesa”, “los garbanzos en su montón” (*El idioma* 27). También nos delata el valor de la palabra en su enunciación “quiebro” por “quiero” y “envite” por “envido” (*El idioma* 28). Aún más, nos retrata a los “truqueros”, quienes en una extraña paradoja se esconden detrás de sus máscaras de “voz mentirosa” (*El idioma* 29), para ejercitar una tradición que una y otra vez se repite en cada jugada y experiencia. Tras la mirada borgeana, el mundo del Truco se retrata como un espacio subalterno y pobre

que logra mezclar el pasado con el presente, la realidad con la ficción y revelar el juego como metáfora de la cultura nacional.

Borges, sin embargo, no sería el único en hacer esta conexión. Setenta años más tarde la poeta argentina Cristina Piña publica otro poema titulado “Truco”. El poema aparece en *Puesta en escena* (1993) bajo la subdivisión titulada “El arte de recordar”. A diferencia de Borges, en este poema la voz lírica no describe ni el ambiente ni revela la acción o los participantes de la trama, sino que sumerge al lector en el papel del jugador, en un partido donde el valor de las cartas reside en la interpretación de la historia, la memoria y el olvido.

En el año 2001 estos mismos temas vuelven a relucir en la película *Nueve Reinas* escrita y dirigida por Fabián Bielinsky. En esta oportunidad, Bielinsky hace uso de las reglas del Truco y del “mundito alucinado” para interiorizar y expresar en el comportamiento cotidiano de unos estafadores, la corrupción y supervivencia en la sociedad argentina. Mientras que en el texto de Cristina Piña, el lector juega un partido, en la obra de Bielinsky actuamos como cómplices al observar las relaciones y los actos de los personajes picarescos, jugadores del Truco en plena ciudad bonaerense.

En este ensayo, por lo tanto, nos detendremos en el poema de Cristina Piña y en el filme de Fabián Bielinsky para resaltar cómo a través de ambos medios artísticos se retrata el juego del Truco, con vistas a indagar en las bases dialécticas de la memoria / olvido y la realidad / ficción, que tanto componen como aquejan la cultura y la identidad nacional. Estudiaremos también el porqué de la selección de este juego para hablar de dichos temas y el efecto que éste tiene ante sus respectivos públicos, el lector de poesía y el público de la película.

Antes de comenzar, debemos ubicar ambos textos dentro del contexto socio-político en el que aparecen: finales del siglo XX y principios del siglo XXI. Según el escritor y periodista Mempo Giardinelli, este período se corresponde con la época menemista de la “desmemoria” argentina ya que varios asuntos, que en su momento llamaron la atención, quedaron por arte de magia olvidados (191). Uno de estos fue el de Ibrahim al Ibrahim, con cuñado del presidente Menem que fue asignado zar aduanero de Ezeiza y luego desapareció de la luz pública. Otro, fue la falsa promesa de María Julia Alzogaray quien dijo que iría a limpiar el Riachuelo en mil días y nunca ocurrió. Sin embargo, quizás el más importante de todos es el indulto que Menem le otorgó a todo los oficiales responsables por las torturas y las miles de desapariciones durante la guerra sucia, la cual se liga fuertemente con otro desastre nacional: la guerra de Las Malvinas (179). Según Giardinelli, la acción de perdonar y olvidar fue una forma típica de actuar del gobierno menemista donde prevaleció la “desmemoria forzada” (191). Pero esta desmemoria no sólo se refleja en las decisiones gubernamentales, sino también en la decadencia de los monumentos y museos, la demolición arquitectónica de los edificios históricos y la pérdida de libros fundacionales que desde fines del siglo XX se han dejado de editar (183). Por ende, la crítica ha retratado el ambiente finimilenario argentino como uno donde la tradición y la Historia han sido desplazadas como por arte de magia.

Si se conocen las 'nuevas' reglas que se ejercieron bajo el gobierno de Menem para mantener el poder, donde la mentira actuó como fundamento gubernamental, podemos comprender el por qué de la desmemoria. Según Giardinelli, desde las privatizaciones de las grandes empresas del Estado hasta las concesiones de permisos para poner kioscos en una ventana, fueron afectadas e influenciadas por estafas, coimas, información selectiva o mentirosa, contrataciones directas, falsificación de documentos, la manipulación del poder para provocar temor y silencio, la prepotencia del superior y la amenaza física, entre muchas otras cosas (342). Por lo tanto, al igual que en el juego de naipes, "el menemismo apela a todas las estrategias imaginables de distracción, confusión y ocultamiento" (344), haciendo de la desmemoria argentina un producto y un refugio de esta crisis moral.

Ambos textos, la película de Bielinsky y el poema de Piña, utilizan estas mismas tácticas de "distracción, confusión y ocultamiento" con su público. Esto lo logran al manipular los horizontes de expectativas de su lector/público lo cual, según el teórico Hans-Robert Jauss en su teoría de la recepción, son moldeadas y definidas por otros textos y circunstancias externas (23). En el poema "Truco", por ejemplo, la relación entre el texto y el lector está definida por la estructura del poema, la relación entre la memoria /historia /tiempo y la explícita mención del juego de naipes. El poema se presenta de la siguiente forma:

Teje en el tiempo la sed,  
en el lenguaje una memoria  
traída de los pies:  
    la memoria, una red donde los peces  
    tropiezan y se escurren,  
    urdimbre de una trama  
    que se teje al revés.

Teje en la memoria  
una tela de imágenes fortuitas,  
una historia:  
    una mancha de tinta a la izquierda del pecho,  
    un espejo vacío y valijas abiertas,  
    la escalera que conduce a un cuarto  
    que conduce a otro y así hasta el final,  
    una ambulancia al filo del amanecer.

Teje un discurso donde el tiempo  
recorre los agujeros,  
baraja los naipes  
de la historia personal:  
    dos de copas: entrada en el jardín de infantes,  
    tres de bastos: muerte de Bobby, el perro de la casa  
    sota de oros: bodas, viajes, velorios,  
    as de espadas: memoria que se teje, se miente,

se interroga,  
dibuja, con el hilo del lenguaje,  
el simulacro de la identidad. (23)

Según el teórico Wolfgang Iser en *The Act of Reading*, “the virtual position of the work is between the text and reader, [and] its actualization is clearly the result and interaction of the two” [la ubicación que toma virtualmente el trabajo se encuentra entre el texto y el lector, y su actualización se debe al claro resultado e interacción entre ambos] (21). En este poema, las condiciones más básicas de interacción entre el texto y el lector surgen primeramente en la estructura. Aquí lo primero que el lector reconoce son las tres estrofas, como las tres cartas del juego, que siguen un mismo modelo. Los versos iniciales le presentan una idea al lector que es concluida por dos puntos, puntuación performativa que anuncia y le exige al lector asociar las imágenes en los apartados como una descripción o un ejemplo de la idea principal. La posición y la estructura de los mismos apartados también nos condicionan, como señalaría Jauss, a absorber sus versos como una unidad, instigando de este modo al lector a comenzar su proceso de comprensión y asociación (24). En la primera estrofa, por ejemplo, nos imaginamos la memoria como una red de peces; en la segunda vemos “una mancha de tinta a la izquierda del pecho” como fragmento de “una historia”; y en la tercera consideramos “la muerte de Bobby, el perro de la casa” como un subtema “de la historia personal” (23). Por consiguiente, el lector entra inmediatamente en la oscilación que surge entre el poder que ejerce el texto para controlar la forma que es leído y la habilidad del lector para concretar los ejemplos dados en términos de sus propias nociones cognoscitivas.

Luego de unificar cada tema con su representación, el lector logra delinear un encadenamiento y jerarquización de ideas en la estructura del poema. Esta estratificación se anuncia en la repetición de palabras e imágenes que se repiten. En la primera estrofa comenzamos con la construcción de la memoria “Teje en el tiempo la sed/ en el lenguaje una memoria”, en la segunda observamos cómo la memoria se presta como la base de la edificación de una historia, “Teje en la memoria/.../una historia”; mientras que en la última, el discurso de una historia aparenta formar parte de algo más específico: “Teje un discurso donde el tiempo / recorre los agujeros/.../de la historia personal” (23). Esta estratificación presenta al poema como una estructura potencial que es concretada por el lector, por su comprensión personal de lo que puede unir y explicar la relación entre la memoria y la historia.

Aun así, el juego entre las unidades de memoria / historia / tiempo provoca una confusión en el lector dificultando la construcción de lo que podría haber sido una pirámide de ideas claras y estables. De hecho, es posible que el lector no pueda discernir si la memoria es la base en la que se edifica la historia o si es por medio de la historia que se teje la memoria. Lo mismo ocurre en la relación de tiempo / memoria. ¿Es con el tiempo que se edifica la memoria? o ¿es con el lenguaje de la memoria que se construye el tiempo? En la imposibilidad de aclarar la relación entre estos dos conceptos, el lector se ajusta a la ambigüedad y determina la presencia de una relación intensa, recíproca e igualitaria entre los tres conceptos principales que estructuran el poema de Piña.

Se debe aclarar que si aun el lector no logra crear cierta coherencia en su interpretación, existe una referencia al “Truco” como juego de naipes en la última estrofa, el cual parecería dirigirse a lo que el teórico Iser llama un lector implícito, que en este caso sería un lector argentino (27).

La mención directa a los naipes en el poema obliga nuevamente al leyente a adentrarse en las reglas del juego, lo que lo predispone a leer el poema de un modo particular. En primera instancia, al comenzar cada verso del último apartado con la mención de una carta y ser estas seguidas, por el uso de los dos puntos, con trozos de una historia personal, la voz lírica del poema de Piña empuja al lector a adjudicarle el valor que tiene cada naipe a las imágenes mencionadas. Por ende, si sabemos que en el Truco el dos de copas vale menos que el tres de bastos pero más que la sota de oros, debemos aceptar que la “muerte de Bobby, el perro de la casa” tiene más importancia que la “entrada en el jardín de infantes”. En consecuencia, el lector / jugador debe posicionarse nuevamente para regresar a los fragmentos sueltos de una o varias historias y ubicarlas dentro de una jerarquía donde no todos tienen la misma importancia ni el mismo valor. Esto nos lleva al “as de espada,” la carta con más puntaje, que es descrita como la “memoria que se teje, se miente / se interroga / dibuja, con el hilo del lenguaje/ el simulacro de la identidad” (23). De la misma forma que esta carta finaliza el juego, anuncia Truco y mata cualquier otro naipe, la descripción de la memoria como “simulacro” y “mentira,” destruye no sólo las imágenes que le preceden, sino también cuestiona las conjeturas que el lector ha desarrollado sobre la historia y la memoria a través del poema. Por consiguiente, un elemento más ha sido añadido al juego: la mentira en la construcción del recuerdo y consecuentemente en las imágenes de este poema.

Mientras que en el poema los apartados, la relación de las tres unidades principales y la explícita mención al juego del Truco manipulan la relación entre el texto y el lector, en la película *las Nueve Reinas* los horizontes de expectativas del lector son manipulados por la relación y caracterización de los personajes. Estos personajes son dos estafadores, Marcos y Juan, quienes se conocen por casualidad en una estación de servicio donde Juan trata sin éxito de engañar a una de las vendedoras. Antes de ser acusado ante la policía, es Marcos quien como cliente lo rescata de tal comprometedor situación al pretender ser un agente de seguridad que se lo lleva para investigarlo. De allí en adelante, los dos jugadores se unen y divagan por las calles de Buenos Aires, en busca de un momento, un lugar y una persona a la cual estafar. La oportunidad se les presenta con la venta de unas estampillas extranjeras: las Nueve Reinas.

Juan y Marcos se dedican, entonces, a conseguir una copia falsa de éstas, perderla, luego comprar las originales y vendérselas a un comprador español, Gandolfo, quien está a su vez por huir del país por haber participado en actos ilegales. Todo ocurre a lo largo de una vertiginosa jornada, pero con suficiente tiempo como para que el público conozca a los jugadores y se torne cómplice de este juego. Sin embargo, los resultados de la estafa no coinciden con lo que anticipa el espectador, el cual descubre al final que Juan, quien en realidad se llama Sebastián, había arreglado

la estafa con Valeria, la hermana de Marcos y su novia, para recuperar la herencia familiar que Marcos le había robado a ella tiempo antes. Es con este desenlace inesperado que el público reconoce haber sido engañado, como otro jugador de Truco.

La caracterización de Marcos y Juan, como diría Jauss en sus teorías, “predisposes its audiences to a very specific kind of reception by [...] overt and covert signals” [predispone a su público a un tipo específico de recepción vía [...] señales abiertas y encubiertas” (23). Estas señales implícitas y familiares son las que juegan con el espectador provocando una actitud emocional y específica ante la trama. Por un lado, observamos a Marcos, prototipo del hombre corrupto y amoral, ser el centro de la acción. Éste hace lo necesario para enriquecerse, aun si esto significa robarle a su propia familia o montar una escena de robo para confundir y deshacerse de su propio compañero. En todas las escenas parece ser él quien ejerciendo su habilidad verbal y afectiva se presenta como el jugador que domina la partida.

Un ejemplo donde estas dos unidades se presentan como ejes, que manipulan al espectador por medio de su juego picaresco y performativo, se presenta en la escena que toma lugar en un café de Buenos Aires. Aquí Marcos le exige a Juan que entre a tomar una bebida y pague con un billete de cien pesos estropeado. Luego de hacerlo, Marcos entra al mismo lugar pretendiendo estar de prisa después de haber pagado con un billete estropeado, y acusando al mozo de no haberle dado el vuelto. Como en el juego de naipes, es con el uso y abuso de la palabra que el protagonista logra intimidar y dominar a sus víctimas asaltándolos por medio de una escena engañosa.

Es en esta misma escena donde el público termina encariñándose con Juan. Aquí el muchacho se presenta tímido y angustiado por el acto descorazonado y públicamente performativo de Marcos. Como dice, él prefiere no “hacer escándalos” y pasar inadvertido (*Nueve Reinas*). El no querer robarle a la gente de una forma tan ilusoria y corruptamente vulgar, posiciona a Juan ante la mirada del público en una estratificación más alta en la pirámide moral de los protagonistas. Sin embargo él, como Marcos, utiliza el lenguaje y el afecto para manipular ciertos horizontes de expectativas, permitiéndole cometer la estafa principal de la película. Aquí sus víctimas no son los ciudadanos bonaerenses, sino Marcos y el espectador. Durante todo el filme, Juan cuestiona los actos amorales de su compañero, también simula en varias ocasiones cierta desconfianza hacia la autenticidad de la venta de las Nueves Reinas, “Vos a mí me estás mintiendo, me estas engañando” (*Nueve Reinas*). Esta forma de utilizar la verdad como mentira para que descreamos de ella es lo que Borges llamaría en su descripción del juego, la “astucia al cuadrado” (*El idioma* 29). El performance de Juan logra focalizar nuestra atención y cuidado ante los actos de Marcos, un hombre que desde un principio recelamos, otorgándole al joven Juan nuestra confianza y el espacio que necesita para que complete con éxito su jugada.

Pero nuestras expectativas como espectador no son simplemente construidas por la caracterización de los personajes sino también por las referencias y textos externos que han formado nuestras nociones cognoscitivas. Uno estos textos es

nuestro previo conocimiento del género fílmico. Según Cynthia Fuchs, “the con man movie formula [...] brings with it certain expectations. You expect characters to be intelligent and ruthless, to betray one another, and act out on some masculine ideal” [la fórmula de las películas de delincuentes traen consigo ciertas expectativas... esperamos personajes que sean inteligentes y despiadados, que traicionen al otro, y que actúen o encarnen un tipo de masculinidad ideal]. Pero si éste es el caso, ¿por qué, entonces, fuimos atrapados en el Truco de Juan? Es aquí donde entra otro texto externo cuyo conocimiento y valor es priorizado por el espectador. Este es el ambiente “menemista” en el que se encuentra el lector / espectador implícito de la película. Si estamos de acuerdo con lo expresado por Giardinelli, el cual indica que la corrupción de la sociedad argentina es dirigida y manipulada por aquellos en el poder, no es sorprendente entonces que el público argentino vea la imagen de Marcos, vestido con un traje (característica del hombre pudiente de negocios), como una figura de la que inmediatamente se debe desconfiar. Por supuesto, Bielinsky se asegura de contrastar esta imagen con la cara juvenil, el porte humilde y la vestimenta informal del mejor truquero, Juan.

Finalmente, el último texto que forma parte del engaño del espectador implícito, es el conocimiento del mismo juego de naipes. Después de todo, los personajes de la película una y otra vez se refieren a sus propias estafas como ‘Trucos’ que ejercitan ante un oponente. Según Johan Huizinga, el mundo del hampa se basa en lo lúdico del juego, “the outlaws, the revolutionary, the cabbalist or member of a secret society, indeed heretics of all kinds are of a highly associative if not sociable disposition, and a certain element of play is prominent in all their doings” [los bandidos, revolucionarios, cabalistas o miembros de una sociedad secreta, heréticos de todo tipo, tienen una alta disposición de asociarse y ser sociables, y un cierto elemento de juego es prevalente en todo lo que hacen] (30). Por consiguiente, sería difícil para un público argentino desentrañar el acto de los personajes y el juego de naipes, sabiendo que es justamente el elemento lúdico en el mundo corrupto argentino lo que le otorga al ‘más vivo’ el papel de ganador.

Ya establecido cómo el juego del Truco se construye en ambas obras a través de los horizontes de expectativas y la manipulación de textos, se debe señalar cómo cada texto dibuja las dicotomías de memoria / olvido y realidad / ficción ya que una semejanza importante del poema y la película es la presencia de la historia personal. En el poema sabemos qué eventos de la “historia personal” se entremezclan y son evaluados por las reglas del Truco. Lo mismo ocurre en la película, ya que los trucos se multiplican y despliegan hasta que “el artificio de engañar llega hasta los familiares de Marcos” (Forns-Broggi 190) como también a la familia de Juan, con el cual el espectador se entera que es a través de su padre encarcelado que éste aprendió a robar. Esta fuerte conexión entre el Truco y lo personal lleva a denominar el juego del engaño como un elemento internalizado por el argentino. Después de todo, si la historia personal ha sido impregnada e infectada con los elementos característicos del juego de naipes, y éste a su vez es una sinécdoque o, como diría Borges, una metáfora de la nación, entonces lo personal tanto del poema como de la película se transforma en representante de una historia colectiva. Y si se habla de una historia colectiva se debe

regresar a la memoria, fundamento de la historia personal, en ambos textos y ver cómo ésta se representa y relaciona con la “desmemoria” que según Giardinelli, caracteriza al país.

Como ya se ha mencionado, en el poema de Piña la historia personal existe en un juego ambiguo e intenso entre memoria / historia / tiempo, donde los tres actúan en una relación simbiótica. La dificultad en no poder distinguir la relación entre los tres núcleos exige a su interlocutor a penetrarse en los elementos internos del poema, los cuales también conducen a lo que Iser llamaría un proceso de continuos ajustes y desajustes (24).

Mientras los apartados son vistos como ejemplos o subtemas de una categoría principal, entre estos mismos versos existe muy poca conexión, lo que impide que se forme un imaginario coherente. Consecuentemente, se derrumba toda posibilidad de establecer unidad tanto ‘en’ como ‘entre’ estos apartados. En el poema de Piña, el lector puede apreciar la fluidez que se presenta en el tercero y cuarto verso del segundo apartado “la escalera que conduce a un cuarto/ que conduce a otro y así hasta el final” (23) pero le es difícil imaginar cómo éste se relaciona con los versos anteriores y posteriores. Y es aquí donde el leyente debe volver a posicionarse y decidir cuál interpretación asumir: acertar que las imágenes no se relacionan porque no son memoria de “una historia” sino de varias, o tratar de unir las imágenes rellenando con concepciones de unidad y coherencia los huecos vacíos, o establecer una combinación de ambas.

Enfrentado con tal decisión interpretativa, el lector todavía pudiera reconocer un elemento dentro del poema que induciría hacia la segunda opción de rellenar las lagunas. Esto es la palabra “teje,” vocablo con que comienza cada estrofa. La posición al inicio de cada uno de estos versos puede relacionarse con alguien que ejecuta la acción de tejer, no materialmente sino por medio de la memoria o el lenguaje, o ser un mandato que emite el emisor al receptor. Guiados, quizás, por un afán de concretizar estas ideas, el lector sigue las instrucciones y teje con el hilo del lenguaje las imágenes / memorias sueltas. Sin embargo, se tropieza inmediatamente con la imposibilidad de unir “una mancha de tinta a la izquierda del pecho” y “una ambulancia al filo del amanecer”, (23) o le cuesta enlazar lo que aparenta ser contradicciones como se presenta en los versos, “urdimbre de una trama/ que se teje al revés” (23). Todo esto lleva a aceptar entonces que existen ausencias y negaciones en la lectura del poema. De hecho, se observa que en cada una de las estrofas se anuncia la inminencia de un vacío. En la primera, por ejemplo la referencia a la “sed” implica una necesidad insatisfecha, en la segunda “un espejo vacío” expone la no-presencia de algo o alguien, mientras que en la última es la alusión hacia los “agujeros” de la historia personal. Esto indica que las lagunas no solamente están presentes *entre* los versos sino que también se encuentran *en* ellos. Es así como se hilan nociones de tiempo y memoria, para rellenar las lagunas de la historia personal con la inminente presencia del olvido o la “desmemoria”.

Mientras el silencio en el poema es lo que retrata el olvido en la historia personal, en el filme de Bielinsky se hace mención explícita del olvido y la historia. Es Juan, el mejor truquero, que regresa a los recuerdos de su niñez y nos retrata una cálida infancia con su familia. Sin embargo, un hilo conductor que atraviesa la película se refiere a la imposibilidad del protagonista en recordar el nombre de la canción favorita de su madre, interpretada por la italiana Rita Pavone. La molestia de Juan en no poder recordarla, lo lleva una y otra vez a preguntar en vano a aquellos que lo rodean. Según Pedro Sáenz Guerra y Luis Martín Arias en su reseña de la película, “el recuerdo definitivo y ostensiblemente accidental de la canción de Rita Pavone, *El ballo del mattone*, El baile del ladrillo, donde *mattone*, ladrillo, representa además en italiano y pertinentemente en este contexto, un peso gravoso, una persona insoportable, en última instancia, algo difícil de tragar”, (3) puede aludir indirectamente a la relación que Juan tiene con Marcos, siendo éste último el ladrillo y el burlado. Aun así, se debe considerar el momento en que Juan logra recordar el título de la canción. Esto ocurre al final de la película cuando, revelándose ante el público, se presenta ganador del juego y regresa a su novia y a su identidad de Sebastián. Es aquí cuando se quita el disfraz de Juan, que puede recordar su pasado.

Según Beatriz Sarlo, con la recuperación de la memoria no sólo se trata de reconocer crímenes cometidos por la autoridad, “se trata también de la recuperación de memorias culturales, la construcción de identidades perdidas o imaginadas, la narración y lecturas del pasado”(97). En la película, Juan regresa a su identidad temporalmente “pérdida” y recupera su memoria. Tal ejemplo propone que a la memoria, tanto en el poema como en la película, no se liga simplemente a una historia personal sino también a la autenticidad de esta historia. Consecuentemente, si el yo actual y verdadero permite el recordar, entonces el “simulacro del yo” impide el recuerdo y saca a relucir el olvido y los espacios vacíos. Según Borges cuando “la trucada se arma; los jugadores, acriollados de un golpe, se aligeran del yo habitual. Un yo distinto, un yo casi antepasado y vernáculo, enreda los proyectos del juego” (28). De allí se esclarece la participación de ambos textos en el Truco, juego particularmente repetitivo el cual requiere que se resucite “en cierta medida los partidos y los jugadores del pasado; o sea, tiende a inmortalizar el pasado y el negar del tiempo” (Lefere 66). Tanto para Juan como para el yo poético, que se entremezcla en un tiempo memorioso y estancado, se torna dificultoso recordar un pasado cuando todavía se reside en él. Por tanto, ambos resisten un presente bajo la máscara performativa del engaño.

Esta dicotomía entre un “yo verdadero” y un “yo ficticio,” se entreteje en la dialéctica realidad / ficción que surge en el juego del Truco de ambos textos. Si regresamos al juego de naipes y a los personajes descritos por Borges, éstos se retratan como figuras “que quieren espantar a gritos la vida [...] Juegan de espaldas a las transitadas horas del mundo [...] y el recinto de su mesa es otro país” (29). De modo que se entra en otro mundo, el cual según Huizinga, “loves to surround itself with an air of secrecy” [ama rodearse con el aire del secreto] (31). El juego en el que participan Juan y Marcos o el yo poético del poema de Piña pertenecen a un espacio ficticio donde existen ciertas leyes y reglas que son particulares al ambiente del juego. Estas reglas, mencionadas anteriormente, se basan en el engaño y la mentira. Según Forns-

Broggi, los personajes del film ejecutan este “yo ficticio” ya que “se divierten pero mienten, se mienten a si mismos, se cuelgan de la mentira, viven en ella, se esconden en ella, lo hace porque saben contar mentiras como si fueran verdades” (190). Lo mismo ocurre en el poema. Al final de este texto, el yo poético anuncia que la memoria “se miente” y “se interroga,” ubicando al lector en una posición donde la línea entre la realidad o la ficción de las imágenes descritas se torna borrosa e indistinguible. En consecuencia, es el componente de la mentira utilizado en el Truco, el que ubica a las personalidades de cada texto, en esa categoría de un otro “yo” que le permite ejercitar el acto de olvidar ante su temerosa rival, la memoria.

Que ambos textos utilicen el Truco como herramienta que les permite encerrarse en un mundo oculto donde la memoria / el olvido y la realidad/ ficción se entremezclan, no es coincidencia. En sus teorías sobre el juego, Huizinga indica que, “play lies outside the antithesis of wisdom and folly and equally those of truth and falsehood, good and evil. Although it is a non-material activity, it has no moral function. The valuations of vice and virtue do not apply here” [el juego esta fuera de la antítesis de la sabiduría y de la locura así como de la verdad y la falsedad, el bien o el mal. Aunque no es una actividad material, no tiene función moral. Aquí no aplican los valores de la virtud y los vicios] (25). Si esto es cierto, entonces se entiende como el olvido y la ficción se despliegan con libertad en ambos textos. Giardinelli también ubica a la memoria en esta dialéctica de “good and evil,” [el el bien y el mal] al argumentar que el recordar exige un nivel de responsabilidad y un valor moral (179). Siendo así, debemos cuestionar dónde entra la desmemoria argentina en el espacio privado y si el olvido, presente en el poema y la película, retrata una completa ausencia de moral en el país.

En su capítulo titulado “Los argentinos no tenemos memoria,” Giardinelli insiste en que el pueblo ha sido víctima de miedos y represiones inducidos por el Poder. Aún más, se niega a que existan “olvidadores profesionales” cuya táctica es acusar al ‘otro’ por no tener memoria (176), recurso que indica que algo se está encubriendo. Esto lo hacen con el fin de desviar la atención o enturbiar la memoria y consecuentemente descalificar al individuo (176). Siendo así se puede decir que el encubrir el recuerdo, con la máscara de la desmemoria, promueve la desmoralización y perpetua el estado de crisis. Esta falta de moral no se presenta explícitamente en el poema pero sí se anuncia en una de las escenas más impactantes de las *Nueve Reinas*. Con el propósito de enseñarle la invisible abundancia de la corrupción argentina, Marcos posiciona a Juan en plena ciudad de Buenos Aires señalándole los rincones en el que residen los estafadores, ladrones y corruptos, listos para ejercer su tarea. Escena escalofriante para el espectador, que de repente reconoce que la mentira /ficción /corrupción no sólo ocurre en los espacios privados del mundo del hampa o en el juego del Truco, sino que proliferan en un espacio público y compartido. Al acercar y entretrejer la historia personal con la colectiva y a su vez teñir lo personal haciéndolo cómplice o producto de esos espacios públicos y desmoralizantes, comprendemos como la desmemoria o el olvido actúan como máscara protectora de un “yo verdadero” ante un espacio hostil.

A pesar del mundo desmemoriado y desmoralizado en el que la película y el poema se compenetran, ambos dirigen al lector / espectador hacia un camino de

revisión y reflexión. Después de todo estamos ante textos performativos que nos desafían, según las teorías de la recepción, a dismantelar nuestros horizontes de expectativas y construir nuevas nociones del texto (Jauss 23). Por supuesto, la participación del lector mediante la lectura del poema es diferente al del espectador, siendo que ambos géneros se dirigen a diferentes públicos. Aun así, ambos logran una misma meta, la de utilizar la memoria para reflexionar cómo fuimos engañados en el juego.

Mediante la lectura del poema nos sumergimos en la privacidad del “mundito alucinado”, conjeturando sobre la verdad o mentira que anuncia nuestro oponente y de allí escogemos revelar lo que nos parece nuestra mejor carta, tratando de descifrar los posibles significados que emergen, ajustando nuestra “mano” con cada descubrimiento. Siendo que estamos frente a una pieza literaria, la cual se dirige a un público pequeño e intelectual, sabemos que en este partido solamente juegan dos jugadores (no cuatro ni seis) y que cada estrofa revela una imagen ante el contrincante. El lector implícito entra en el juego de la interpretación con el sujeto hablante, en el que, consciente de las cartas escondidas, trata de descifrar lo que se dice y lo que no se dice, intuyendo los posibles valores que este poema pueda tener. Pero el “as de espada” que concluye el partido nos anuncia el Truco, donde el lector toma el papel de perdedor y debe regresar a las tres estrofas que presenta su oponente, viéndose obligado a descifrar el juego en su totalidad. Es aquí donde comienza nuevamente el análisis en el que el lector descubre que “tejer” trozos de una memoria anuncia el olvido, que éste forma parte de una historia personal y colectiva; y que se presenta como mero producto de un poder que exige utilizar el olvido, o los huecos vacíos, como forma de encubrir la historia. Es así como Piña desafía a ese público ‘intelectual,’ privado y singular como es el de la poesía, y le exige cuestionar el texto desde su estructura hasta su contenido, para que llegue, por medio de una serie de ajustes y revisiones, a rescatar la memoria olvidada. Aún más, le permite a cada uno de sus lectores rellenar esos espacios con su interpretación o memoria y con su propia jugada y técnicas, para que luego participe abiertamente en la memoria colectiva del pueblo.

El fin sorprendente de las *Nueve Reinas*, también nos exige una revisión de los eventos narrados. Al querer darnos cuenta de cómo y cuándo fuimos engañados, Bielinsky nos hace partícipes por primera vez del juego. En él pasamos de ser espectadores pasivos y cómplices de un ambiente corrupto, a ser tan engañados como Marcos, ese personaje que tanto despreciábamos. La narración fílmica posiciona al espectador en el mismo lugar que el hombre descorazonado y corrupto, haciéndonos sentir incómodos y con la necesidad de ‘recordar’ la narrativa, tema y estructura para encontrar un esclarecimiento de la trama. Es aquí donde salimos de ese mundo colectivo y pasivo que caracteriza tanto al espectador del género fílmico, como a ese participante desmemoriado de la sociedad, para enfrentarnos a la realidad que, según Jauss es inevitable, “through the falsification of our assumption we actually make contact with reality”[a través de la falsificación de nuestras suposiciones nosotros en realidad hacemos contacto con la realidad] (41). Este contacto es lo que nos despierta de la ficción del cine y del juego, para enfrentarnos a la memoria y al “yo verdadero”. El género fílmico, como señala José Carlos Chiaramonte en su estudio sobre la identidad

y el cine argentino, “es la otra familia, el otro pueblo natal, la otra ciudad en que se vive y se goza y se padece [...] En el cine de barrio, el público se contempla en el espejo” (29). El film como el Truco, utiliza el mundo ficticio para llegar a un público colectivo y exigirle que reflexione sobre la verdad y la memoria encubierta.

Tras la máscara de un “yo ficticio” Fabián Bielinsky y Cristina Piña nos exigen recobrar la memoria personal y colectiva, desde un tiempo presente. El medio fílmico se dirige a una masa colectiva que comparte tanto la experiencia ficticia del cine como la realidad del mundo que se retrata en la pantalla. El poema, atrae algunos pocos a su mundo menos accesible y tan desafiante como son los espacios ocultos y ambiguos que nos invita a descifrar: la memoria, la historia y el tiempo. Ambos utilizan la misma regla: la mentira. Ésta deriva del Truco, juego de naipes que ha transgredido el tiempo y lugar en la Historia argentina para convertirse en una sinécdoque de la nación. Ya sus reglas y su espacio se han tornado parte de la costumbre y de la tradición que dominan y dirigen al lector / espectador frente a su texto, invitándolo a jugar, cuestionar y reflexionar sobre su propio juego, cuyo efecto repercute en toda la nación.

### Obras Citadas

Borges, Jorge Luis. *Fervor de Buenos Aires*. Buenos Aires: Emecé, 1969. Impreso.

---. *El idioma de los argentinos*. Buenos Aires: Seix Barral, 1994. Impreso.

Chiaramente, José Carlos. *El cine argentino y su aporte a la identidad nacional*. Federación Argentina de la Industria Gráfica y Afines. Buenos Aires: Faiga, 1999. Impreso.

Forns-Broggi, Roberto. Res. “Nueve Reinas por Fabián Bielinsky.” *Chasqui* 30.2 (2001): 189-91. Impreso.

Fuchs, Cynthia. “Nine Queens. Nueve Reinas” *Nitrate On-Line.com*. April 19th, 2002. Web. 19th June, 2012. <<http://www.nitrateonline.com/2002/r9queens.html>>

Giardinelli, Mempo. *El país de las maravillas. Los argentinos en el fin del milenio*. Bs.As: Planeta, 1998. Impreso.

Huizinga, Joan. *Homo Ludens: A Study of the Play Element in Culture*. Boston: Beacon Press, 1955. Impreso.

Iser, Wolfgang. *The Act of Reading*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1978. Impreso.

Jauss, Hans-Robert. *Toward an Aesthetic Reception*. Minneapolis: University of Minnesota, 1982. Impreso.

Lefere, Robin. "El truco y su metamorfosis" *Borges en Bruselas*. Ed. Robin Lefere. Madrid: Visor Libros, 2000. Impreso.

*Nueve Reinas*. Dir. Fabián Bielinsky. Sony Pictures Classics, 2000. Film.

Piña, Cristina. "Truco". *Puesta en escena*. Buenos Aires: Grupo Editor Latinoamericano, 1993. Impreso.

Saenz Guerra, Martín y Pedro Sáenz. "La eficacia de la narración". *El cine argentino actual*. 135.12 (2001): 1-24. Impreso.

Sarlo, Beatriz. *Tiempo Presente. Notas sobre el cambio de una cultura*. Buenos Aires: Siglo Veintiuno Editores Argentina, 2001. Impreso.