



Universitat d'Alacant  
Universidad de Alicante

*LAS INVENCIONES LÚDICO-MÍTICAS  
EN LA NARRATIVA DE FELISBERTO HERNÁNDEZ*

Sebastián Miras Espantoso



Tesis **Doctorales**

[www.eltallerdigital.com](http://www.eltallerdigital.com)

UNIVERSIDAD de ALICANTE







Universitat d'Alacant  
Universidad de Alicante

DEPARTAMENTO DE FILOLOGÍA ESPAÑOLA, TEORÍA DE LA LITERATURA Y LINGÜÍSTICA GENERAL

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS

**LAS INVENCIONES LÚDICO-MÍTICAS  
EN LA NARRATIVA DE FELISBERTO HERNÁNDEZ**

SEBASTIÁN MIRAS ESPANTOSO

Universitat d'Alacant  
Universidad de Alicante

Tesis presentada para aspirar al grado de  
DOCTOR POR LA UNIVERSIDAD DE ALICANTE

DOCTORADO EN ESTUDIOS LITERARIOS

Dirigida por:  
CARMEN ALEMANY BAY



## AGRADECIMIENTOS

Si en estas páginas hubiere algún pasaje de valía,  
el mérito corresponde a las siguientes personas:

*Natalia Peña y Luis Miras.*

*Silvana Espantoso y Manuel Miras.*

*Adriana y Amanda Espantoso.*

*Juan Manuel Curti, Pedro Coiro,*

*Juan Manuel Agulles, Boris Garcés,*

*Cali Raso y Germán Yujnovsky.*

*Antonio de Murcia y Ferrán Riesgo.*

*Flavio Velluti.*

*Carmen Alemany Bay.*



Universitat d'Alacant  
Universidad de Alicante



## ÍNDICE

Siglas .....	9
Introducción .....	11

### PRIMERA PARTE

CAPÍTULO I. EL VAIVÉN DEL JUEGO .....	27
I.1. Los límites imprecisos del juego .....	28
I.2. El humor como premisa de la actividad lúdica .....	32
I.3. La risa del <i>trickster</i> en el ludismo vanguardista .....	41
I.4. Los principios formales del juego .....	49
I.5. El misterio del aguaFIESTAS .....	55
I.6. La utilidad del juguete .....	62
I.7. El rito como modelo del proceso normativo lúdico .....	68
I.8. La FIESTA y el vaivén unión/desunión .....	75
I.9. La desviación del juego .....	83
CAPÍTULO II. LA TRAMA DE LO IMAGINARIO .....	91
II.1. La conjunción de juego, imaginación y mito .....	92
II.2. Atributos de la imaginación .....	96
II.3. La FIDELIDAD de la imagen .....	103
II.4. El imaginario, o la sistematización de las imágenes .....	112
II.5. La tensión del símbolo .....	116
II.6. La dinamización del símbolo .....	129
CAPÍTULO III. EL MOVIMIENTO MÍTICO .....	139
III.1. Problemas de la ubicación remota .....	140
III.2. Los motivos centrales del mito .....	148
III.3. La primacía del rito .....	158
III.4. Derivaciones del distanciamiento temporal .....	167
III.5. La imposibilidad de lo arbitrario .....	178
III.6. El arquetipo del <i>trickster</i> .....	191
III.7. La prolongación del trayecto antropológico .....	201



## SEGUNDA PARTE

CAPÍTULO IV. EL JUEGO SINCERO DE FELISBERTO.....	217
IV.1. La sinceridad literaria .....	218
IV.2. El contexto de Felisberto.....	227
IV.3. El juego vanguardista en Uruguay.....	233
IV.4. La propuesta de las primeras invenciones .....	241
IV.5. El juego como lo sienten los demás.....	252
IV.6. El humor como parte de la dislocación .....	260
IV.7. Aspectos del juego en Felisberto .....	264
CAPÍTULO V. INTENCIONES SIMBÓLICAS DEL IMAGINARIO FELISBERTIANO.....	291
V.1. El tejido metafórico .....	292
V.2. El recuerdo, promotor de los misterios .....	300
V.3. El caballo como depósito de los recuerdos .....	308
V.4. Los secretos del agua mítica .....	316
V.5. La resonancia del silencio, o el ruido en Felisberto.....	328
V.6. Las zonas de penumbra .....	335
V.7. El verde, mediador en la unificación.....	342
V.8. Lo femenino desprendido de lo real, y la muerte .....	349
V.9. Organización de las imágenes de acuerdo a las estructuras durandianas .....	357
CAPÍTULO VI. LA INVENCIÓN DE UN ESPACIO MÍTICO.....	363
VI.1. Posibilidades míticas de Felisberto en la crítica .....	364
VI.2. La defensa ante la angustia mediante la fantasía .....	374
VI.3. El apartamiento de lo cotidiano.....	392
VI.4. La acción ritual en Felisberto .....	408
VI.5. El trabajo del mito en Felisberto .....	417
VI.6. Felisberto, el aguaFIESTAS.....	430
Conclusiones .....	443
Bibliografía .....	449

## SIGLAS

A excepción de la correspondencia de Felisberto Hernández incluida en el libro *Cartas*, y los inéditos aparecidos en *Narrativa completa*, la citación de las obras de Felisberto se realizará a partir de la edición de su obra completa en tres volúmenes por la editorial Siglo XXI y mediante la siguiente fórmula: (*sigla de la obra, volumen de las Obras Completas, número de página*).

FT	«Fulano de Tal»
LST	<i>Libro sin tapas</i>
EVB	«El vestido blanco»
PF	«La piedra filosofal»
CA	«La cara de Ana»
HC	«Historia de un cigarrillo»
CI	«La casa de Irene»
BM	«La barba metafísica»
CA	«La cara de Ana»
EV	«El vapor»
ECV	«El convento»
LE	«La envenenada»
ES	«Ester»
HDD	«Hace dos días»
JM	«Juan Méndez»
CC	<i>Por los tiempos de Clemente Colling</i>
CP	<i>El caballo perdido</i>
TM	<i>Tierras de la memoria</i>
NEL	«Nadie encendía las lámparas»
LDH	«Las dos historias»
EA	«El acomodador»
CO	«El comedor oscuro»
EC	«El cocodrilo»
ME	«Manos equivocadas»
LH	«Las Hortensias»
EF	«Explicación falsa de mis cuentos»
LCI	«La casa inundada»
MJ	«Menos Julia»
CV	«El corazón verde»
LP	«La pelota»
DS	«Diario del sinvergüenza»
ET	«El taxi»
MPM	«La mujer parecida a mí»



## INTRODUCCIÓN

## I

La ciudad se esfuerza y apresura, trabaja; el Prado, en cambio, se demora suavemente. Por eso mientras nosotros nos vamos desviviendo, sorbidos por las peripecias, el afán o la esperanza, el Prado vive con tranquila avidez todos los instantes del día y llega a poseerlos, a depositarlos sobre sí mismo.

Carlos Maggi, *Gardel, Onetti y algo más*

Nacido entre los siglos XVIII y XIX como barrio de chacras que, abonadas por el arroyo Miguelete, recompensaban a los agricultores con abundantes cultivos, el Prado, en Montevideo, manifestó desde su inicio ese carácter apacible que lo define. Este rasgo se desarrollará aún más con la apertura al público de la quinta del «Buen Retiro» a fines del XIX, la inauguración en 1902 —año en que nace Felisberto Hernández— del Jardín Botánico, y en 1912 de «La Rosaleda» del Prado. En las tardes de verano «largas hileras de carruajes y automóviles llevan a través de las magníficas avenidas del parque a las beldades de la ciudad, escoltadas a caballo o en ligeros coches de guiar, por sus admiradores del sexo opuesto» (Barrios, 1968: 28).

Felisberto no nació en el Prado, barrio que viera transcurrir su infancia, sino en un margen: «en Atahualpa. Allí nací y tengo recuerdos desde un poco antes de los tres años» (PC, OC 1, 127). Y así como heredará del Prado la costumbre de poseer los instantes del día y «depositarlos sobre sí mismo», otro tanto hará con el haber surgido en un límite, que se reflejará en la «conciencia aislada del loco que “juega” o “se entretiene” en problemas metafísicos» (Larre, 1983: 16); frase que si no explica su obra, sí explica el origen de este trabajo.

Esa «consciencia aislada» no solo se manifestó en su obra literaria, invadiendo el presente o lo cotidiano con el recuerdo, sino que Felisberto padeció, desde ciertos sectores de la crítica montevideana, un rechazo hacia su obra que mantuvo reducida su estatura literaria durante muchos años<sup>1</sup>. En un artículo aparecido con motivo de la muerte del escritor, el crítico Ángel Rama se expresaba molesto por el hecho de tener que afirmar el valor de su obra, y no revelarse como algo evidente:

Resulta casi increíble que sobre su cadáver todavía deba pelearse esta afirmación: ha muerto uno de los grandes narradores del Uruguay, de los más originales, auténticos y talentosos. Tener que decirlo así, en tono polémico, o, como Ibáñez, tener que remitirse al reconocimiento futuro, es comprobar la inercia del país para percibir el arte cuando no nace en el mundillo agitado y frívolo de los que se creen dueños de la cultura, cuando nace fuera del trillo convencional que esos mismos han decretado para la literatura, sin que nadie sepa con qué autoridad o conocimiento (1964: 30).

La renovación que Felisberto proponía, desde un parcial desconocimiento de aquellas que estaban ocurriendo en otras latitudes, tiene que ver principalmente con la inserción del escritor en la obra. Ya en sus *primeras invenciones*<sup>2</sup> se hace evidente que el autor-narrador se instala en el cuento: «desde la “Historia de un cigarrillo” o “La casa de Irene”, el autor queda incorporado directamente al relato, es el señor Felisberto Hernández enfrentado a experiencias de su vida quien se expone al lector explanando para sí y para él» (Rama, 1968: 453). Lo que permite certificar esta inclusión del escritor en sus textos ficcionales es la mutua influencia que arte y vida tuvieron en Felisberto. Esta influencia a su vez nos ubica en otra transgresión, y es la que tiene lugar entre el ámbito cotidiano que rodea al autor uruguayo y la creación de uno *especial*, donde instala los mecanismos con que dará forma a sus relatos: el recuerdo primero, la ceremonia y los rituales que después desarrolla, o contempla.

La actitud contemplativa del narrador-personaje felisbertiano es un aspecto señalado por muchos estudiosos de su obra: un personaje sin voluntad, que se desplaza en un espacio sin tiempo, en el que no hay decurso y todo transcurre a un ritmo más cercano

---

<sup>1</sup> Un análisis de la recepción crítica de la obra felisbertiana puede encontrarse en González (2011).

<sup>2</sup> Con este nombre se publicaron, en el primer tomo de las obras completas editadas por Arca, los libros pertenecientes a la primer etapa de Felisberto: *Fulano de tal*, *Libro sin tapas*, *La cara de Ana* y *La envenenada*.

al onírico que al de la vigilia. Esta disposición contemplativa está íntimamente vinculada a otro tema característico de Felisberto, el tema del espectáculo. El narrador-personaje asiste a las representaciones del recuerdo en los relatos del *ciclo de la memoria*<sup>3</sup>, para más tarde, en las obras de su tercera etapa, presentar ceremonias que otros personajes elaboran y el narrador contempla. José Pedro Díaz estudia el tema del espectáculo en Felisberto, presente desde las *primeras invenciones*, y dice: «el mismo tema reaparece en otras obras, y si bien no en todas se organizan tan claramente como un espectáculo, sí se comprueba en ellas la actitud del espectador» (2000: 226). Asimismo, Pablo Rocca da cuenta de esta actitud contemplativa que asoma en los primeros escritos para consolidarse más tarde en las obras de madurez: «más que la narración directa de un acontecimiento, en sus páginas de iniciación actúa la mirada minuciosa de los objetos, su “comportamiento” como si fueran entidades autónomas» (2004: 424).

Si bien el autor no ha dedicado muchas páginas a elaborar una poética de su obra literaria —exceptuando «Explicación falsa de mis cuentos», a pedido de Roger Caillois—, en sus relatos se hallan, desperdigados, pasajes que perfilan cuál es su concepción acerca de la tarea de escribir. El cuento «Buenos días [Viaje a Farmi]» revela la actitud del autor en este sentido contemplativo: «soy un espectador ávido, extrañado —y otros calificativos o matices que ahora no tengo ganas de buscar— aun en los momentos en que la acción es furiosa, complicada, etc.» (BD, OC 3, 213). En «Explicación falsa de mis cuentos», Felisberto compara el desarrollo del cuento con el nacimiento de una planta a la que debe prestar cuidados. Pero sucede que el narrador ignora los procedimientos que puedan favorecer su crecimiento:

En un momento dado pienso que en un rincón de mí nacerá una planta. La empiezo a acechar creyendo que en ese rincón se ha producido algo raro, pero que podría tener porvenir artístico. Sería feliz si esta idea no fracasara del todo. Sin embargo, debo esperar un tiempo ignorado: no sé cómo hacer germinar la planta, ni cómo favorecer, ni cuidar su crecimiento; sólo presiento o deseo que tenga hojas de poesía; o algo que se transforme en poesía si la miran ciertos ojos (EF, OC 2, 175).

El recorrido de Felisberto es el de quien se apropia de los objetos que lo rodean. Más tarde, una vez agotados, debe introducirse en ambientes ajenos y allí capturar lo que

<sup>3</sup> En el ciclo de la memoria se incluyen los libros redactados en la década del 40: *Por los tiempos de Clemente Colling*, *El caballo perdido*, y el póstumo e incompleto *Tierras de la memoria*.

nuevos objetos tengan para ofrecerle. Comportándose de modo similar a Mnemosine, «la musa de la memoria, la musa de la apropiación por el recuerdo», lo que intenta Felisberto en «su relación con el mundo y en su esfuerzo creativo es retener lo fugitivo» (Gadamer, 1991: 44). Su entrada en historias ajenas supone siempre la apropiación de parte de lo que ellas contienen, permaneciendo siempre la sospecha de que una conexión perdura entre anfitrión y huésped. Si se observan las narraciones del *ciclo de la memoria*, parece que el autor hubiera capturado secretos ajenos para reelaborarlos en un futuro. O mejor aún, que el autor visitara su pasado para descubrir cuáles eran los secretos ajenos que en su corta edad fue incapaz de comprender.

El modo de articular la relación entre su persona y el entorno, personificando los objetos, cosificando a las personas o haciendo que partes del cuerpo funcionen de manera independiente, constituyen su manera de evitar la *realidad*. Estos mecanismos de defensa ofrecen un cuadro interesante para el desarrollo de este estudio: «ponía en funcionamiento su mecanismo de defensa frente a los otros que tuvo infinitas máscaras, infinitos perfiles, como Proteo. Felisberto se manifestaba ante los demás como representando una obra teatral: su propia vida» (Giraldi, 1975: 27). Nos encontramos entonces con una duplicación en la manera de enfrentarse con el espectáculo de la realidad. Si antes perfilábamos un Felisberto sin voluntad, contemplativo, ahora Norah Giraldi nos presenta otro más activo, participante del espectáculo que él mismo orchestra como protección ante la realidad.

Universitat d'Alacant  
 II  
 Universidad de Alicante

¿Será posible hacer alguna cosa sin creer que se hace otra?... El objetivo del artista no es tanto la obra como lo que ella hará decir, y que nunca depende simplemente de lo que ella es.  
 Paul Valéry, *Introducción al método de Leonardo Da Vinci*

Lo que se expone en esta introducción incluye forzosamente aquello que la figura del *hysteron proteron* implica, ya que anticipa el contenido, y lo hace, claro, conociendo el recorrido de las páginas que vendrán. Por tanto, lo último —o tal vez penúltimo— va primero. Pretendo señalar que estas páginas preliminares saben ya de los saltos sufridos por el programa que este trabajo se marcó en un comienzo. De otra forma no podría afirmar ahora que la crítica *lúdico-mítica* que proyecté realizar sobre

Felisberto Hernández, se vio agitada y enriquecida por la propia obra del escritor, por lo que *simplemente ella es*.

La obra del escritor y pianista atraviesa cierto resurgimiento editorial, a raíz de una nueva edición, del año 2015 y a cargo de la editorial El cuenco de plata, de su *Narrativa completa*, que incluye también muchos escritos hasta ahora inéditos, y la recopilación de su correspondencia personal y partituras con la edición, en el mismo año, de *Cartas*, en la editorial Paréntesis.

Esta tesis tiene un antecedente inmediato que fue la redacción de un Trabajo de Fin de Máster en torno a Felisberto Hernández, defendido en el año 2012, que tuvo como método crítico la posible aplicación a la obra del escritor uruguayo de los postulados de la teoría del juego desarrollada por Johan Huizinga, y más tarde por Roger Caillois. Del análisis de la bibliografía crítica sobre Felisberto se desprende una recurrente utilización de *lo lúdico* para calificar ciertos aspectos de su obra. Cabía entonces abordar la cuestión de si el empleo de ese calificativo respondía a algunos de los planteamientos que los teorizadores del *juego* habían expuesto. En las conclusiones de dicho trabajo sugerí que, efectivamente, varios de los cuentos de Felisberto permitían esa lectura en tanto instauran un ambiente *marginal* donde se despliegan unas actividades regladas; unas actividades, al fin, lúdicas o rituales. Pero también —y no menos importante— porque los *juegos* de Felisberto suponen una transgresión; quiero decir, existe una infracción de las reglas por parte de los participantes que permite al juego revelarse como lo que en verdad es: un *trabajo* que busca incesantemente desplazar los límites que lo determinan. Con esto se erige la figura del *aguafiestas*, mediador entre el ambiente cotidiano y el especial, el lúdico, cuya misión más notable no es la de terminar con los juegos, sino la de posibilitar otros nuevos.

La comprensión de la narrativa felisbertiana mediante la categoría del juego contaba con algunos precedentes. A comienzos de la década de 1980, Enriqueta Morillas Ventura presentó su tesis doctoral, *La narrativa de Felisberto Hernández*, en la que se examinan, si bien brevemente y centrándose en uno de los primeros cuentos de Felisberto, «La cara de Ana», algunas de las características generales del juego: el ser una actividad libre y apartada de la vida corriente (Morillas, 1983: 104-114). Más recientemente, en el año 2000, Kim Yúñez publicó *La obra de Felisberto Hernández: nomadismo y creación liminar*, donde aparece un capítulo dedicado a este asunto —«El orden lúdico: el dominio de la imaginación» (Yúñez, 2000: 105-126)—, y en el que nuevamente se destaca la creación de ambientes especiales destinados a la ejecución de juegos. En la conclusión de dicho



estudio, Yúñez realiza una afirmación que enlaza con lo dicho acerca del juego como *trabajo* que busca franquear su propio horizonte: «los narradores [...] descubren en “el juego” un mecanismo que genera un sin fin de nuevas oportunidades y aventuras» (Yúñez, 2000: 129)<sup>4</sup>.

Estas aproximaciones a la obra de Felisberto desde la categoría de *lo lúdico*, si bien provechosas, adolecen sin embargo de no agotar en su empleo la gran variedad de atributos que el juego presenta. Más allá del establecimiento de un ámbito diferenciado del cotidiano, existen una serie de rasgos cuyo manejo dentro de la crítica literaria resulta de gran utilidad. El espacio y tiempo apartados requieren de unas condiciones constitutivas de la categoría, como la de tratarse de una actividad libre —desprovista de *finés*—, reglada, y, como consecuencia de esa regulación, susceptible de ser repetida. A su vez, los preceptos que ordenan su ejecución encierran algunos atributos que contribuyen a comprender las actitudes de los personajes que las acatan. Pero todavía más, el juego supone un *vai-vén*, un movimiento interno dedicado a frustrar las expectativas de la actividad lúdica, aunque esa expectativa sea simplemente la prolongación indefinida de la misma actividad.

Motivado tal vez por la vastedad que Huizinga confiere al *juego*, haciendo de él un elemento que subyace al resto de manifestaciones culturales del hombre, se imponía la necesidad de avanzar sobre otra de las grandes categorías que definen la experiencia humana: el *mito*. Debo puntualizar que no es mi intención oscurecer las categorías que aquí se desarrollan, haciendo que sus semejanzas olviden que sus estructuras presentan notorias diferencias. Lo cierto es que la consideración de ambas manifestaciones permite atender tanto al *actuar* como al *narrar*. En efecto, el juego se incluye en el ámbito de la *actuación*, mientras que el mito se ocupa de narrar las actividades que el juego ejecuta<sup>5</sup>. Ahora, no son únicamente las actividades lúdicas las que narra el mito, sino también, y más precisamente, las rituales. La acción ritual, acción *performativa*, se erige como actividad intermedia entre juego y mito al incluir la acción lúdica y, tal vez en menor medida, la enunciación propia del mito<sup>6</sup>. El ritual se constituye como juego *privilegiado*; quiero decir, elude la contingencia propia del juego y en este sentido es que puede

<sup>4</sup> Podría agregarse aquí el artículo de María Pía Pasetti (2011), titulado «Marginalidad y juego en los sujetos protagonistas de “Nadie encendía las lámparas” de Felisberto Hernández». Otra vez, lo que prima es la creación por parte del narrador felisbertiano de un orden nuevo, distanciado del cotidiano.

<sup>5</sup> Deliberadamente excluyo aquí las reflexiones que hacen del mito una *realidad vivida*.

<sup>6</sup> Algunos filósofos (Bueno, 2011) hablan de un momento tecnológico que se correspondería con el rito, y de un momento discursivo que lo haría con el mito.

interpretarse como la representación de una partida escogida entre las posibles dentro del desarrollo de un juego.

Dentro de las características que juego y mito comparten, surge en primer lugar la de ubicar su desarrollo en un tiempo y espacio *apartados*; crean un ambiente propio que se aleja del cotidiano. En segundo lugar existe una *tensión*, esencial a ambas categorías, que es la definida entre la realidad del hombre, lo que *es*, y lo que *debería ser*. Por último, si en el juego me refería a la intervención del *aguafiestas* como un protagonista cuya acción conduce al desplazamiento de los límites proyectados en el tiempo y espacio *especiales*; algo muy similar ocurre en el mito con la figura del *trickster*, un personaje que, como sucede con el aguafiestas, ha sido propuesto como embaucador, como un elemento negativo dentro del desarrollo mítico, y sin embargo, su intervención resulta decisiva como agente mediador, como regulador del *vaiivén* entre abandono y éxtasis, entre aburrimiento y ajeteo, al que antes me refería. Si tras su actuar se esconden *finés*, algo impropio del juego, esos fines pertenecen al propio ámbito del juego, y no se asientan, al menos no únicamente, en la destrucción de sus límites en orden de devolver a sus participantes a lo cotidiano.

Al igual que ocurre con lo lúdico, también la crítica felisbertiana ha sugerido insistentemente acerca de cierto *aire mítico* que envuelve las narraciones del uruguayo; esto apunta principalmente a la ubicación atemporal de sus cuentos. En efecto, las escasas referencias espaciales y temporales que Felisberto ofrece al trasladarnos hacia ese lugar pretérito que su memoria evoca, favorecen en el lector la impresión de no hallarse dentro del devenir temporal ordinario. Quedan relegadas, sin embargo, muchas otras características de la expresión mítica que son frecuentemente empleadas por Felisberto; si bien es cierto que muchas de ellas son analizadas por la crítica —como puede ser por ejemplo la *dislocación*—, entiendo que su examen resulta de mayor utilidad si se enmarca el conjunto de ellas como manifestaciones de la expresión mítica. Diré entonces que el primer objetivo de esta tesis es el de disponer un marco teórico para las categorías de *lo lúdico* y *lo mítico* que contemple el conjunto de características a las que me he referido.

Me dirigiré, para terminar este apartado, hacia su comienzo. Decía que el manejo crítico de la teoría sobre el juego y el mito que planifiqué utilizar sobre la obra de Felisberto se vio sacudido por la obra misma. En efecto, y matizando la cita de Valéry, la creación del uruguayo obligó a agudizar lo que esta tesis pensaba comprender en ella. Haré un mayor desarrollo de esta cuestión en las conclusiones de la tesis, pero diré que dentro de las particularidades que la expresión mítica de un escritor puede aportar, se encuentra

la de cómo es que se produce el vaivén entre lo que *es* y *debería ser* —y todavía más, el movimiento interno del juego y el mito entre abandono y éxtasis—, qué es aquello que lo motiva. El narrador uruguayo ha desarrollado a lo largo de su obra lo que algunos críticos —Norah Giraldi, Ana María Barrenechea— han entendido como una «larga metáfora», que a su vez se asienta en un programa de «sinceridad literaria» que revela una «manera de sentir» propia del narrador de sus cuentos.

La manera de sentir propia de Felisberto le permite adentrarse en los *misterios* y está definida por una serie de características, siendo la más destacada de ellas la *dislocación*, la relación extraña, inusual, entre personas, objetos y pensamientos; siendo la dislocación un tipo de expresión decisivo para la caracterización del pensamiento mítico, como ha sido señalado por el filólogo Geoffrey Stephen Kirk. Ahora bien, la profundización en su manera de sentir especial conduce al narrador felisbertiano a un tipo de misterio que conlleva una dolencia, un estado de ánimo que es finalmente el que impulsa la creación de un ambiente mítico.

La tarea de comprender la obra de Felisberto mediante las categorías del mito y el juego se cimentará, por lo tanto, en ese mal que padece el narrador, y que es donde el filósofo alemán Hans Blumenberg sitúa el origen de la capacidad mitopoyética del hombre: en la angustia. El nacimiento del movimiento mítico de Felisberto debe situarse en esta «enfermedad», en la urgencia de distanciarse y defenderse de ella. La necesidad de fijar las narraciones que dan forma a su obra, y todavía más, el resto de características del discurso mítico, se desprenden de la labor que el autor/narrador emprende contra ese padecimiento.

### III

Montevideo era verde en mi infancia  
absolutamente verde y con tranvías.  
Mario Benedetti, «Dactilógrafo»

El tranvía 54, línea que se inauguró en Montevideo el 1º de agosto de 1908, tenía su destino en el que más tarde sería conocido como barrio Punta de Rieles, bautizado así justamente por encontrarse en esa zona la Terminal del recorrido. En este humilde barrio se encuentra la calle Felisberto Hernández, un modesta calle de tierra, de unas tres o cua-

tro *cuadras* de longitud. Un pequeño pasaje que atraviesa la calle, de nombre incierto, fue bautizado por los vecinos como «Mario Benedetti».

A fines del año 2014 hice un viaje a la ciudad de Montevideo —mi ciudad natal, que hacía una década no visitaba— con el objetivo de realizar algunas lecturas de la bibliografía crítica sobre Felisberto que tenía pendientes, a pesar de haber incordiado a familiares de uno y otro lado del Atlántico, que sí hacían la travesía, con el fatigoso traslado de paquetes de libros. Las mañanas de aquellos veintipocos días se agotaron en la Biblioteca Nacional y en las librerías de Tristán Narvaja. Alguna suelta en la visita al Museo de la Palabra, que se encarga del cuidado del archivo de audios de personalidades uruguayas, y cuyo director, Juan José Serrés, tan amablemente me recibiera y accediera a realizar la copia de algunos audios que me interesaban —«algunos» resulta un eufemismo para una lista cuya extensión me avergüenza ahora. Semejante cordialidad recibí de Walter Diconca, nieto de Felisberto y presidente de la Fundación Felisberto Hernández, que me recibió en su domicilio en el barrio Punta Carretas. En este viaje, digo —me distraje algo de la *terminal*—, fui a la calle Felisberto Hernández. Resulta curioso que el nombre del escritor, que la crítica adopta para referirse a él prescindiendo del apellido<sup>7</sup>, haya dado lugar a tanta confusión entre los residentes de la propia calle. Existe allí una placa de la Intendencia de Montevideo, de las que comúnmente señalan el nombre de las calles, con el nombre completo del escritor, pero después son letreros hechos por los propios vecinos los que advierten de la ubicación. En uno de ellos aparece como «Felixberto», en otro, «Felisberto». Estos equívocos son, sin embargo, coherentes con la persona de Felisberto, que tan seriamente *jugara* con el desdoblamiento de la personalidad; al parecer, la *sinceridad literaria*, programa que imprimiera a su obra literaria, se extiende hasta donde, de alguna forma, comparece su nombre.

Serafín García, escritor uruguayo, ofrece en su libro *Primeros Encuentros* una estampa de Felisberto Hernández, con quien se reuniera en un par de ocasiones. La última de ellas en un bar de 18 de julio. Serafín García deja constancia de la cercanía que para Felisberto tuvieron su vida y su obra, a raíz de unas confesiones de este último:

---

<sup>7</sup> Ricardo Pallares hace referencia a esta preferencia por parte de la crítica: «indudablemente el nombre de este narrador no es común y posee algo peculiar, cierto exotismo, una singularidad sonora y una imprecisión semántica cierta. Son rasgos que lo contrastan con el apellido, común en el Plata, y que monopolizaron las preferencias a favor suyo en detrimento de éste. Es entendible la tendencia de la crítica a utilizar su nombre, dejando de lado el apellido que puede dar lugar a confusiones» (1981: 8).



Calle Felisberto Hernández. Fotografías realizadas en noviembre de 2014.

Sólo repetiré unas muy significativas expresiones que vertiera respecto de sí mismo: «¿Recuerda aquel “pianista de la legua” que conoció en Treinta y Tres? Pues si él no hubiera existido yo no habría escrito todo lo que escribí, desde Clemente Colling hasta Las Hortensias». Y creo que dijo una absoluta verdad. Porque aquel pianista, presente o presentido, determina y tutela todas las grandes obras de Felisberto Hernández, fluctuantes en un mágico clima de evocación, humor y fantasía (1983: 97).

A lo largo de esta tesis, como ya anticipé en el apartado anterior, se planteará que, en cierta medida, toda la obra de Felisberto está determinada por su «manera de sentir especial», a su vez configurada gracias a una serie de expresiones, términos expuestos explícitamente que, si bien con algunas alteraciones en su presentación, permiten vislumbrar cómo es que se forma la *angustia* en el escritor, cuál es la distancia entre lo que sus recuerdos *son* y lo que *deberían ser*.

La crítica felisbertiana ha llamado la atención sobre el posible uso programático de una serie de expresiones. Así, por ejemplo, Laura Corona advierte que es probable que la utilización de estos términos responda a cierta sistematicidad:

Palabras simples —o quizás aparentemente simples por la tendencia coloquial típica de esta escritura— como explicación, intenciones, comentario y pensamiento, son, de manera recurrente, las encargadas de representar la idea de esa articulación cerrada de sentido que su literatura se propone evitar. La entonación cotidiana de la lengua literaria de Felisberto parece absorber la posible filiación filosófica que puedan tener estas palabras, aunque también deja sospechar que para ellas hay un uso conceptual propio, personal, aunque a veces resulte vago e inestable (2008: 135).

Muchos otros críticos se refieren a lo equívoco de estos términos, cuya interpretación en la totalidad de la obra desembocaría en una mayor confusión a causa de esa *inestabilidad* en su uso. Por mi parte, entiendo también y comparto lo dicho acerca de la vaguedad con que se presentan, pero juzgo necesario anteponer ese carácter conceptual propio del que la obra de Felisberto depende —y a lo que Laura Corona hace referencia. Por eso urge formular un principio de ordenación para su «manera de sentir», que, finalmente, pienso es lo que permite una comprensión enriquecida de la literatura felisbertiana.

Por supuesto, aquí no se propondrá una «articulación cerrada de sentido», cosa que por otra parte, estaría en plena contradicción con los principios más elementales en torno a los cuales puede intentarse una interpretación con base mítica, o lúdica. Sucede más bien

que es la imaginación la que se entromete entre Felisberto y su *sinceridad literaria*. Por eso es que aquí se aborda también lo imaginario, el símbolo, tan próximo al mito en tanto es *creador* de sentido. Por estas razones es que la interpretación que aquí se arriesga de ningún modo aspira ser una propuesta dogmática, sino que se enmarca a su vez en otra y es la que sugiere la comprensión del *símbolo felisberto*. Es allí, en el margen que el símbolo invoca, donde esta exposición asienta sus bases, en el margen que existe entre Felisberto y su obra.

De manera similar, debo precisar que la crítica que intento, si bien la he calificado como mítica, no responde a un programa de mitocrítica o mitología comparada, sino precisamente se instala en la presunción de que existe una capacidad *mitopoyética* del hombre, dominada por la imaginación, y si bien está ordenada por una serie de pautas que los teóricos del juego y el mito han propuesto, prevalece el sentido de autoorganización del imaginario, y finalmente, la creación de sentido *inagotable* del símbolo.

Soren Kierkegaard hace, en un escrito titulado «La posición de Sócrates concebida como ironía», una descripción de lo que él entiende como mítico de los diálogos platónicos que bien puede servir para introducir la interpretación que aquí pretendo realizar:

De más estaría recordar que no se la llama mítica por el hecho de que en ella se haga referencia a algún mito, pues que se mencione un mito en una exposición no hace que la exposición sea mítica; tampoco porque se sirva de un mito, pues el hecho de servirse de un mito muestra ya que uno se encuentra fuera de él; la exposición tampoco se vuelve mítica porque uno quiera hacer del mito un objeto de creencia, pues lo mítico no apunta tanto al conocimiento sino más bien a la imaginación, exige que el individuo se pierda en ésta, y sólo cuando, de este modo, la exposición oscila entre la producción y la reproducción imaginativa, sólo entonces la exposición es mítica (2000: 159).

#### IV

La disposición formal de los capítulos de esta tesis tiene cierto carácter especular. Su división en dos partes responde a la necesidad de comprender, por un lado, qué materiales de la teoría lúdica y mítica son favorables para la crítica literaria, y por otro, el propósito de utilizar esos materiales para *criticar* y comprender la obra literaria de Felisberto Hernández. Por tanto, podría decir que la primera parte de este trabajo toma como

horizonte la historia de la teoría del juego y el mito, si bien se enfoca en los estudios que comienzan en el período de entreguerras del siglo XX, cuando las reflexiones acerca de lo mítico —y también podría decirse aquí lo lúdico, ya que el *Homo Ludens* de Johan Huizinga se publica en 1938— toman un renovado empuje, y las problemáticas en torno a él parecen regenerarse al amparo de diversas disciplinas y corrientes filosóficas que se aplican al estudio de la categoría. Jean-Pierre Vernant se refiere a este asunto en su libro *Mito y sociedad en la Grecia antigua*:

Los cambios se producen en múltiples direcciones, desde puntos de vista diferentes y a partir de disciplinas muy variadas [...] Todas esas investigaciones tienen en común el hecho de tomarse el mito en serio, aceptarlo como una dimensión irrecusable de la experiencia humana (2003: 198).

Los primeros dos años de trabajo en esta tesis estuvieron, entonces, consagrados al estudio de lo que estos teóricos habían propuesto para la *regenerada* categoría. En un comienzo, proyecté centrar la metodología crítica en los estudios que el francés Gilbert Durand había dedicado a la materia. Títulos como *Las estructuras antropológicas del imaginario*, *De la mitocrítica al mitoanálisis*, *Mitos y sociedades*, *Ciencia del hombre y tradición*, *Lo imaginario*, fueron sin duda de gran importancia para el inicio de este recorrido. Esas mismas páginas, sin embargo, empujaban a examinar lo que otros estudiosos del asunto habían expuesto. De esta manera es que se sumaron otros grandes nombres en lo que al estudio del mito respecta: Cassirer, Levi-Strauss, Eliade, Kerenyi, Gusdorf, Meletinski, Ricoeur, Kolakowski, Caillois, Detienne, Vernant, Kirk, Blumenberg, García Gual, Wunenburger y otros, que permitieron alcanzar un panorama, siquiera parcial, de la problemática. Pero la primera parte de esta tesis no persigue únicamente la doxografía. En este sentido existen ya excelentes trabajos que dan cuenta, de forma metódica y más abarcadora, de las aportaciones que estos filósofos realizaron. Lo que intento, de manera igualmente ecléctica y recopiladora, es escoger de entre una serie de atributos que el mito presenta, aquellos que resultan provechosos para la interpretación de la obra felisbertiana. Por otra parte, estos atributos han sido abordados por la práctica totalidad de los teóricos que menciono, y si bien con diferencias a la hora de juzgar su intervención en el mito, en todos ellos existe mención, por ejemplo, a la cuestión de los *comienzos*, o la *atemporalidad* propia del mito, sus motivos recurrentes, etc.

El primer capítulo de la tesis está dedicado a la categoría del juego. Para ello, se toma como punto de partida algunas reflexiones hechas por Huizinga acerca de la dificul-



tad de asignar unos límites precisos a la categoría, que permita diferenciarla con claridad de otras manifestaciones del hombre. A partir de aquí, y tomando también a Huizinga como conductor, intento profundizar en aquello que según el historiador holandés supone la primera marca de identidad del juego, y es su oposición, o no, con lo serio. Debido al interés que presenta para los críticos el *humor* felisbertiano, y su especial vínculo con las creaciones vanguardistas —a las que podrían adscribirse algunos de los relatos de las *primeras invenciones*—, se repasarán algunas teorías acerca del hecho humorístico, con la intención de explorar su posible conexión con lo lúdico. El capítulo, asimismo, se acercará a los principios formales del juego, tal como Johan Huizinga y Roger Caillois, principalmente, los formularon. Dentro de los atributos lúdicos, decía antes, me interesan particularmente las acciones del *aguafiestas* y la creación —y destrucción— de ambientes *especiales* que favorezcan el desarrollo del juego; los apartados que completan el primer capítulo están dedicados a estos asuntos, pero a través de algunas acciones vecinas al juego como son los rituales —paradigma de la regulación dentro de un ambiente *especial*—, y también las *fiestas*, actividad en la que es posible examinar con mayor claridad el *vaiivén* de abandono y éxtasis al que antes aludí.

Correspondería entonces dirigirme hacia la teoría del mito, sin embargo, parecía indispensable detenerme en una cuestión presente tanto en los estudios del juego como, especialmente, en los referentes al mito; y que al mismo tiempo sirviera de puente entre ambas categorías, me refiero a la imaginación, y más concretamente, al imaginario. Abordar los principales problemas que surgen en torno a esta categoría vino provocado en primer lugar por los estudios que Gilbert Durand dedicara a la materia. Para un estudio que se sirva de motivos míticos, era necesario dedicar también la atención sobre la *imagen*, la *metáfora* y, más importante tal vez, el *símbolo*. Porque el símbolo conlleva también el vaivén de unión y desunión que tanto determina estas páginas y, finalmente, porque el símbolo, definido poéticamente como los límites en que los pedazos rotos del *symbolon* se juntan, sería también el margen en que los capítulos dedicados al juego y al mito se unen.

En el tercer capítulo se emprende la exploración de cuáles son los atributos del *trabajo* del mito —como Hans Blumenberg lo llamara— que más tarde facultarán la crítica mítica de la obra de Felisberto. Sin embargo, también son brevemente analizados algunos de los problemas que clásicamente rodean a la categoría, como son el de su enfrentamiento al *logos*, la atención a los *orígenes* o las funciones del mito —la función sancionadora o su carácter explicativo. Pero principalmente se analizan cuestiones que ya han sido señaladas

en esta introducción, como la atemporalidad, el nexo con el rito, la recurrencia o su argumentación circular, y aún, las cualidades de la *fantasía mítica* —rasgo destacado por G. S. Kirk.

Los tres capítulos que completan esta tesis, dedicados a Felisberto Hernández y su obra, tienen, como mencionaba, su reflejo en los tres primeros. De este modo, en el cuarto capítulo se presentan las posibilidades lúdicas del escritor uruguayo, pero con una particularidad; allí se expone lo programático de Felisberto en torno a las *maneras de sentir*, asunto que mencioné antes. Estas maneras de sentir son las que desplazan al sujeto felisbertiano a los ambientes especiales propios del juego, y también del mito. Como ocurre en el resto de capítulos de esta segunda parte, las aportaciones que se hagan a la obra de Felisberto respecto las categorías que aquí se estudian, serán confrontadas, o más bien precedidas, por las reflexiones que los críticos han hecho sobre dichos asuntos.

El penúltimo capítulo estudia, además del significado de la metáfora en la obra de Felisberto, la posible comprensión de una serie de imágenes-símbolo que aparecen de manera recurrente en su obra. Para terminar, se intentará, mediante el método crítico sugerido por Gilbert Durand en *Las estructuras antropológicas del imaginario*, una interpretación que englobe ese conjunto de símbolos.

El capítulo final examinará el *trabajo* del mito en el escritor uruguayo. Los apartados comprenden, de manera general, los principales temas que hasta ahora han sido introducidos. Además de indagar acerca del sentido mítico que otros autores han atribuido a su obra, las secciones siguientes plantearán qué atributos de la fantasía mítica son utilizados por Felisberto para emprender la defensa ante la angustia —que es a su vez donde Blumenberg ubica el origen del movimiento mítico, y también un tema de vital importancia en Felisberto—, cómo se produce la creación de ambientes *especiales*, la importancia de las acciones rituales, como actividad estrechamente vinculada a lo lúdico; los últimos apartados se aproximan más directamente al alcance mítico de Felisberto, al analizar las propiedades míticas sugeridas por Blumenberg presentes en su obra, y por último, la acción del *trickster*, figura sucedánea del aguafiestas, dedicada igualmente al desplazamiento de los límites que el ambiente *especial* del mito ha trazado.

Pero, ¿qué sentido puede tener hablar de simple juego, cuando sabemos ya que de todos los estados del hombre es precisamente el juego y sólo el juego el que realiza íntegramente lo humano y descubre a un tiempo mismo su doble naturaleza?

Friedrich Schiller, *La educación estética del hombre*

Madurez del hombre adulto: significa haber reencontrado la seriedad que de niño tenía al jugar.

Friederich Nietzsche, *Más allá del bien y del mal*

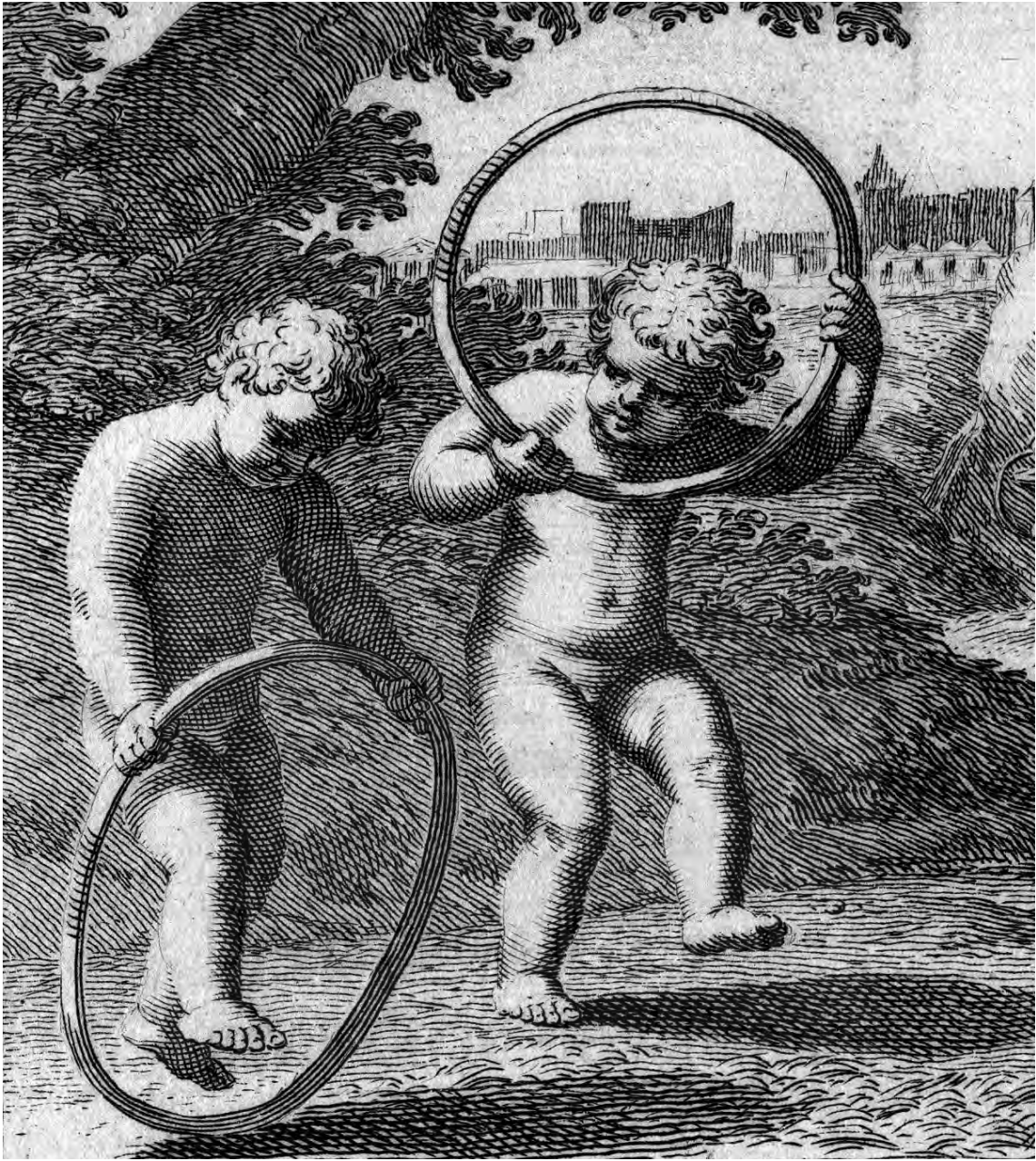
El arte es juego, diversión, «como si», farsa.

Ortega y Gasset, *Idea del teatro*

Curiosamente, la categoría juego carece de unos límites estables; no se presta a una demarcación clara; apenas se la distingue de

las categorías del mito y del culto.

Johan Huizinga, *De lo lúdico y lo serio*



CAPÍTULO I  
EL VAIVÉN DEL JUEGO

### I.1. LOS LÍMITES IMPRECISOS DEL JUEGO

El libro *Homo ludens*, publicado por el profesor holandés Johan Huizinga en el año 1938, supone un hito en cuanto a la profundidad, sistematización y originalidad con que allí se aborda el fenómeno del *juego*<sup>8</sup>. Prontamente, en el año 1943, aparece la primera traducción a nuestro idioma en la fugaz editorial Azar, que pusiera en marcha un año antes Ortega y Gasset<sup>9</sup>. En el prólogo, Huizinga declara que su aproximación a la categoría no pretende articular una teoría del juego, ni tampoco rastrear el sitio que corresponde al juego entre las distintas expresiones culturales. Se trataría más bien de descubrir «en qué grado la cultura misma ofrece un carácter de juego» (Huizinga, 2007: 8) y, yendo todavía más lejos, demostrar que «la cultura surge en forma de juego, que la cultura, al principio, se juega» (Huizinga, 2007: 67).

Las reflexiones formuladas en el *Homo ludens* tienen su origen en el discurso académico que Huizinga pronunciara en la Universidad de Leyden en 1933, si bien allí mismo reconoce que desde hace largo tiempo se ocupa de las ideas expuestas. Esa ponencia tuvo como título «Acerca de los límites entre lo lúdico y lo serio en la cultura». Hay que subrayar la prudencia con que se mueve Huizinga a lo largo de su exposición, evitando caer en un dogmatismo que lo lleve a ampliar de tal manera la categoría del juego que no

---

<sup>8</sup> Entre los estudios dedicados a esta materia anteriores al de Huizinga, cabe citar los de Lev Vygotsky y Karl Groos. Una relación de las obras que abordan el asunto puede encontrarse en González Alcántud (1993). Orientada a los enfoques pedagógicos y psicológicos puede consultarse la bibliografía que aparece en Secadas Marcos (1978). Alfonso López Quintás (1977: 159) aporta un serie de títulos que ofrecen un panorama de la bibliografía sobre el juego en el siglo XX.

<sup>9</sup> De hecho, este será el único libro editado por Azar. Apareció con el título *Homo ludens. El juego como elemento de cultura*, dentro de la colección «Biblioteca del conocimiento del hombre». Ortega se refiere al *Homo ludens* en *Idea del teatro* diciendo: «este egregio libro, cuya traducción he publicado en mi pequeña editorial de aventura que he titulado *Editorial Azar*, ha sido en parte inspirado por mis ideas, enunciadas en ensayos muy antiguos, sobre “el sentido deportivo y festival de la vida”. En conversaciones privadas Huizinga me expresó muchas veces en qué medida le habían movido a emprender su gran obra las breves insinuaciones hechas por mí sobre este tema» (1964a: 490).

pueda sino advertir su presencia en todas y cada una de las cuestiones humanas. Hasta en tres ocasiones, a lo largo de las pocas páginas que ocupa la conferencia, considera la cautela que el asunto merece<sup>10</sup>.

Una de las premisas que Huizinga emplea para fundamentar el posible carácter lúdico de la cultura, es que el juego está presente en las grandes actividades mediante las cuales el hombre funda las relaciones sociales; siendo aquellas el lenguaje, el mito y el culto. Las dos primeras ocupaciones están vinculadas a la creación: el lenguaje, como herramienta primordial, necesita del juego para hacer discurrir su espíritu creador «de lo material a lo pensado», mientras que a través del mito

el hombre primitivo trata de explicar lo terreno y, mediante él, funde las cosas en lo divino. En cada una de esas caprichosas fantasías con que el mito reviste lo existente juega un espíritu inventivo, al borde de la seriedad y de la broma (Huizinga, 2007: 16).

Surge de esta cita de Huizinga una delimitación de lo mítico cuyas características —como puede ser el carácter explicativo—, al confrontarlas con las aportadas por otros estudiosos, serán matizadas cuando no rebatidas. Sucede que estas categorías se abordan desde tan diferentes perspectivas y son tantas sus manifestaciones, que al ponderarlas asoma muchas veces un sentimiento de insatisfacción. Así, por ejemplo, señala García Gual que el sentido del mito se ha extendido y fraccionado de tal forma que resulta cada vez más difícil encontrar características comunes en esa pluralidad de significados<sup>11</sup>. A raíz de esta dificultad en la definición, muchas veces se ha optado por enfocar el estudio del mito en sus usos e interpretación y prescindir de una delimitación del término.

---

<sup>10</sup> Recordemos también un párrafo a este respecto ubicado hacia el final del *Homo ludens*: «al ir desarrollando nuestro tema hemos tratado en todo lo posible, de mantenernos en un concepto de juego que partiera de los caracteres positivos y fáciles de reconocer del juego. En otras palabras, consideramos el juego en su significación cotidiana y procuramos evitar la fácil generalización que a todo declara juego. Al final, sin embargo, se nos enfrenta esta concepción y nos obliga a tomar posición frente a ella» (Huizinga, 2007: 269).

<sup>11</sup> En palabras de García Gual: «conviene ya decir que incluso en su aceptación más académica o restringida, la definición de mito parece harto ardua. Antropólogos, filólogos, psicólogos, sociólogos y teólogos manejan el término con tal variedad que se ha dicho que recubre “connotaciones infinitas”, aun suponiendo que en todos estos usos quede una denotación común» (1987: 10). Sin ser el propósito de este capítulo indagar en la problemática que rodea a la definición del mito, sugiero al lector se dirija al capítulo primero de *La naturaleza de los mitos griegos* de Geoffrey Stephen Kirk (1984: 11-24) para un análisis pormenorizado de la cuestión.

Esta casi omnipresente insatisfacción que los autores dedicados al estudio del mito expresan al exponer sus definiciones, se deja ver también en Huizinga cuando hace lo propio con lo lúdico<sup>12</sup>. Entre los significados que suelen atribuirse al juego, el historiador holandés encuentra los siguientes: «exceso de vitalidad, imitación, distensión, afán de conseguir o provocar algo, ansia de dominación, competición, descarga de instintos nocivos» (Huizinga, 2014: 27, 28)<sup>13</sup>. Estas soluciones Huizinga las supone motivadas por la intención de vincular el propósito del juego a cierta finalidad biológica, y no atender a la profunda afinidad del juego con el hecho estético.

La formulación del juego en tanto actividad libre, que encierra su finalidad en sí misma y donde es posible encontrar belleza, acerca la posición de Huizinga a las que Kant y Friedrich Schiller expusieron en la *Crítica del Juicio* y *Cartas sobre la educación estética del hombre* respectivamente. Pedro Aullón de Haro (2014a) ha destacado el manifiesto lazo que une la idea de juego en Huizinga y Schiller. Una correspondencia que, según indica Aullón de Haro, no ha sido debidamente señalada por el primero. Rogier Jacques (2010), en su artículo «El juego y el humanismo», da cuenta de esta deuda haciendo énfasis en el itinerario del concepto de juego en los autores citados.

Los principios de actividad libre y desinteresada son también apuntados por Gadamer cuando, en *La actualidad de lo bello*, se pregunta por la presencia del elemento lúdico en el arte. La «satisfacción desinteresada», la «complacencia» del arte —que Kant

<sup>12</sup> Mi intención dista mucho de querer proponer una correspondencia entre juego y mito gracias a esta característica negativa de la insatisfacción. Lo que propongo a lo largo de este trabajo tal vez encuentre su fundamento en la sugerencia que William James hace respecto al estudio de la religión en la segunda de las conferencias que componen *Las variedades de la experiencia religiosa*. Allí dice que «la mayoría de los libros sobre filosofía de la religión pretenden comenzar con una definición precisa de su contenido esencial [...] Sin embargo, el hecho real de que hay tantas y tan diferentes es suficiente para probar que la palabra “religión” no puede significar ningún principio o esencia individuales, sino que más bien es un nombre colectivo [...] No entremos de inmediato en una visión parcial del tema, pero admitamos libremente al principio que acaso no encontremos una esencia sino numerosos caracteres que pueden, alternativamente, ser de igual modo importantes para la religión» (1986: 31). Más bien resulta provechoso dejar constancia de lo arduo que resulta proponer una «esencia» tanto para el juego como para el mito, de manera que sea a partir de esos numerosos caracteres que los delimitan desde donde establecer su naturaleza y el vínculo que los une.

<sup>13</sup> Se refiere a las teorías elaboradas desde el ámbito de la psicología. Véase también Huizinga (2007: 12, 13). Ernst Gombrich explica la oposición de Huizinga hacia las definiciones del juego provenientes de este campo: «varios críticos de Huizinga han expresado asombro de que su obra acerca del juego ni siquiera aluda a Freud, sin comprender que la actitud de Freud (o lo que Huizinga la consideraba) era uno de los blancos principales de los libros gemelos. El freudismo, como lo llama, había familiarizado generaciones enteras con la idea de sublimación, en otras palabras, intentó explicar los orígenes de la cultura y el arte como transformación de “apetitos pueriles”» (Gombrich, 1991: 149).

propusiera y conforme a la cual sólo encontramos ese tipo de satisfacción en el goce de lo bello<sup>14</sup>—, también participarían del juego como «impulso libre» (Gadamer, 1991: 60-65). El elemento singular de la actividad lúdica Gadamer lo ubica en el «como si», fórmula que explica en estos términos:

lo particular del juego humano estriba en que el juego también puede incluir en sí mismo a la razón, el carácter distintivo más propio del ser humano consistente en poder darse fines y aspirar a ellos conscientemente y puede burlar lo característico de la razón conforme a fines. Pues la humanidad del juego humano reside en que en ese juego de movimientos, ordena y disciplina, por decirlo así, sus propios movimientos de juego como si tuviesen fines (Gadamer, 1991: 67).

El desplazamiento hacia unos fines con simulada convicción es uno de los rasgos cardinales del juego; rasgo que participa también, algo disimulado, de muchas otras características de lo lúdico. Es necesario precisar, no obstante, que mientras el «como si» de Gadamer es distintivo del juego humano, en Huizinga pertenece a una serie de atributos que, si bien fundamentales, en poco distinguen el juego humano del animal, ya que «la civilización humana no ha añadido ninguna característica esencial al concepto de juego. Los animales juegan, lo mismo que los hombres» (2007: 11)<sup>15</sup>. Hecha esta salvedad, es necesario advertir que también Huizinga incluye esta fórmula, el «como si», entre los que considera rasgos formales del juego<sup>16</sup>. Más adelante veremos en qué medida entra en contacto el «como si» con otras nociones que flanquean al juego, a ser, por ejemplo, el juguete, la personificación, el rito, o el misterio.

<sup>14</sup> Kant separa, mediante el modo de satisfacción, lo agradable, lo bueno y lo bello. Mientras que lo agradable lleva una satisfacción patológico-condicionada y lo bueno una satisfacción práctica, «el juicio de gusto es meramente *contemplativo*, es decir, un juicio que, indiferente en lo que toca a la existencia de un objeto, enlaza la constitución de éste con el sentimiento de placer y dolor»; y más adelante continúa: «puede decirse que entre todos estos tres modos de la satisfacción, la del gusto en lo bello es la única satisfacción desinteresada y *libre* pues no hay interés alguno, ni el de los sentidos ni el de la razón, que arranque el aplauso» (Kant, 2007: 134, 135).

<sup>15</sup> Después continúa: «basta con ver jugar a unos perritos para percibir todos esos rasgos. Parecen invitarse mutuamente con una especie de actitudes y gestos ceremoniosos. Cumplen con la regla de que no hay que morder la oreja al compañero. Aparentan como si estuvieran terriblemente enfadados. Y, lo más importante, parecen gozar muchísimo con todos esto» (Huizinga, 2007: 11).

<sup>16</sup> Estas características quedan resumidas del siguiente modo: «el juego, en su aspecto formal, es una acción libre ejecutada “como si” y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual» (Huizinga, 2007: 27).



Antes de abandonar este breve preámbulo que nos orientará hacia las características formales del juego, quiero retomar aquella insatisfacción ante su definición que Huizinga experimentaba, en gran parte causada por las explicaciones que advierten la presencia de una finalidad biológica como motivo del juego. Sucede que desde estas actitudes asoman una serie de características que definen otra categoría, la del humor, que participa a su vez de lo lúdico en tanto forma parte del enfrentamiento que tiene con lo serio, siendo esta oposición una de las primeras ideas desde donde se aborda el juego. Me interesa entonces, introducir lo lúdico desde la posible afinidad que mantiene con un término que intuitivamente se opone a lo serio: el humor.

## I.2. EL HUMOR COMO PREMISA DE LA ACTIVIDAD LÚDICA

Precisamente en Huizinga, el soporte de la noción de juego es la oposición de este con lo serio. Esta oposición le sirve para deslizarse hacia otros terrenos que pueden enseñar con más detalle cuál es la especificidad de lo lúdico; pero su idea central, es decir, el origen lúdico de la cultura, parte de este enfrentamiento con lo serio<sup>17</sup>. Es su independencia con respecto al resto de actitudes elementales del hombre, la contradicción que surge al confrontarlas, lo que eleva al juego a ser «la más pura invención del hombre»<sup>18</sup>. Pero si el juego no aparece necesariamente ligado a lo serio, tampoco lo hace a lo cómico, a la risa:

La risa se halla en cierta oposición con la seriedad, pero en modo alguno hay que vincularla necesariamente al juego. Los niños, los jugadores de fútbol y los de ajedrez, juegan con la más profunda seriedad y no sienten la menor inclinación a reír (Huizinga, 2007: 17).

Sería forzoso preguntarse entonces si el juego responde a una forma única o si sus expresiones son en verdad múltiples y cada una de ellas deja ver ciertas características que no necesariamente comparten. En esta misma línea, Geoffrey Stephen Kirk (2006: 18)

---

<sup>17</sup> Dice el filósofo holandés: «el juego es la negación de lo serio, pero posee no obstante un rasgo muy propio: tiene algo de serio. Tampoco mantiene con lo serio una relación de subordinación: no es una expresión inferior y limitada de lo serio. Por más vueltas que le demos, el juego se revela como una categoría excepcional, primaria y autónoma del actuar humano e incluso animal» (Huizinga, 2014: 33).

<sup>18</sup> La frase es de Ortega y Gasset (1964a: 469).

asegura que tampoco los mitos responden a una forma única sino que sus manifestaciones son diversas y no actúan según un patrón simple.

Lo arduo que resulta lograr una definición del humor parece surgir de este lugar común que es lo variado de sus formas. Así, por ejemplo, Pío Baroja dice, en una de sus «proposiciones» respecto al humor formuladas en *La caverna del humorismo*, que «hay tantas formas de humor como humoristas han existido» (Baroja, 1919: 56). Y esto nos coloca ante un fenómeno de tal manera heterogéneo que parece tarea inalcanzable siquiera la de arrojar algunos rasgos comunes. La primera característica que Baroja señala es justamente la de ser un «arte de contrastes», consecuencia de admitir en su interior «seriedad y comicidad, sentimentalismo y frialdad, excentricidad y vulgaridad» (1919: 59). Por su parte, Gómez de la Serna expresa lo laborioso de este asunto del siguiente modo: «definir el humorismo en breves palabras, cuando es el antídoto de lo más diverso, cuando es la restitución de todos los géneros a su razón de vivir, es de lo más difícil del mundo» (1988: 204).

Como sucede con lo lúdico, numerosos autores que han reflexionado acerca del humorismo dejan ver la insatisfacción que sobreviene al repasar las tentativas de definición. Wenceslao Fernández Flórez, en su discurso de ingreso en la Real Academia Española, titulado «El humor en la literatura española», lo expresa de este modo:

Las mismas diversas acepciones que en nuestro idioma tiene esa palabra, contribuyen a desorientarle. Las definiciones que se le dan son de tal modo inconcretas, que es muy de notar que al humor suele determinársele por imágenes entre las que acaso la más feliz sea la que lo compara a la sonrisa de una desilusión (1945: 10).

La desconfianza que estos autores manifiestan ante la definición del humor por ser este tan diverso, es comparable a la negativa por parte de Huizinga de abordar una teoría del juego, o la que Kirk confiesa ante las definiciones del mito. Pero tal vez lo que acerque aún más las categorías de juego y humor proviene de la similitud entre las teorías que tradicionalmente han servido para explicarlas. De acuerdo con María Ángeles Torres Sánchez (1997: 437), pueden distinguirse tres teorías principales que definen el concepto de humor<sup>19</sup>: la teoría de la descarga, de la superioridad y de la incongruencia.

---

<sup>19</sup> Fundamenta esta triple clasificación en un estudio de Lawrence La Fave, Jay Haddad y William A. Maesen publicado en 1976, titulado «Superiority, enhanced self-esteem, and perceived incongruity humour theory».

Las dos primeras muestran cierta afinidad con algunas de las explicaciones propuestas para el juego.

La teoría de la descarga —cuyos principios estableció Freud en *El chiste y su relación con el inconsciente*— dice que el chiste, la comicidad, el humor, es la liberación de una energía psíquica ahorrada por nuestro aparato anímico; de ese ahorro se deriva un placer<sup>20</sup>. Pero la cercanía del chiste con el juego se deja ver de manera explícita cuando Freud realiza la «psicogénesis del chiste», rastreando cuáles son sus etapas previas. Allí comienza observando que «antes de todo chiste existe algo que podemos designar como *juego* o “chanza”» (Freud, 1991: 123). Son los juegos de palabras, de pensamiento, los que provocan efectos placenteros gracias, entre otras razones, a la repetición de lo semejante. Entonces,

no es asombroso que esos efectos placenteros impulsen al niño a cultivar el juego y lo muevan a proseguirlo sin miramiento por el significado de las palabras y la trabazón de las oraciones. Un juego con palabras y pensamientos, motivado por ciertos efectos de ahorro placenteros, sería entonces el primero de los estadios previos del chiste (Freud, 1991: 123).

Se infiere de estos pasajes de Freud una primera correspondencia entre el exceso de vitalidad que explica el juego, y lo propuesto por la teoría de la descarga al describir el placer provocado por el humor.

El afán de conseguir algo, el ansia de dominación, encontrarían su análogo en la teoría de la superioridad. La comprensión del humor como manifestación del sometimiento que el hombre quiere ejercer tiene una larga lista de valedores que incluye a Platón, Aristóteles, luego Hobbes hasta llegar a Baudelaire y también a Bergson, quien así lo formulara en su libro *La risa. Ensayo sobre la significación de lo cómico*, del año 1900. Baudelaire, a mediados del siglo XIX, proponía en «De la esencia de la risa y en general de lo cómico», un doble fondo de debilidad y contradicción como factores determinantes

---

<sup>20</sup> Freud expone del siguiente modo los diferentes gastos de energía que explican el chiste, el humor y lo cómico: «hemos llegado al final de nuestra tarea, tras reconducir el mecanismo del placer humorístico a una fórmula análoga a las del placer cómico y del chiste. El placer del chiste nos pareció surgir de un gasto de inhibición ahorrado; el de la comicidad, de un gasto de representación ahorrado, y el del humor, de un gasto de sentimiento ahorrado. En esas tres modalidades de trabajo de nuestro aparato anímico, el placer proviene de un ahorro; las tres coinciden en recuperar desde la actividad anímica un placer que, en verdad, sólo se ha perdido por el propio desarrollo de esa actividad» (Freud, 1991: 223).

de lo cómico. «¿Hay síntoma más destacado de debilidad que una convulsión nerviosa, y causada por la visión de la desgracia de otro?», se pregunta Baudelaire (1988: 24). Sin embargo, la risa, esencialmente contradictoria, incluye también la superioridad del que ríe, «es el punto de partida: yo no me caigo; yo, camino derecho; yo, mi pie es firme y seguro» (Baudelaire 1988: 24). Bergson (1973: 62-77), en su afán por buscar el origen de ese mecanismo de lo cómico remontándose a las acciones más simples de la vida cotidiana, se sirve reiteradamente de los juegos infantiles. Finalmente encuentra que la comedia festiva «no es más que un juego, subordinado, como todos los juegos, a un convenio previamente aceptado» (Bergson, 1973: 88). Charles Mauron, en el breve repaso que realiza a los factores que tradicionalmente se han considerado para explicar la risa (1998: 131-135), unifica las teorías de Freud y Bergson a partir de este elemento de superioridad: «los dos hacen surgir la risa de una relación entre dos representaciones; uno de los términos de la relación es considerado superior al otro y es precisamente el que está esperando el que ríe» (1998: 133).

Pero también me interesa plasmar el fondo de malicia que estos autores encuentran en el humor, efecto que provendría de un cierto instinto de agresión que el hombre activa al sentirse atacado. Esto fue defendido notoriamente por Hobbes y Bergson, quien dice: «la risa es ante todo una corrección. Hecha para humillar, debe comunicar una impresión penosa a la persona que es objeto de ella [...] No alcanzaría su fin si llevara el sello de la simpatía y de la bondad» (1973: 158).

Existen también —evidenciándose cuán contradictorias pueden resultar las explicaciones de lo cómico— reflexiones en sentido contrario, es decir, en las que prevalece el carácter benévolo de lo cómico. Jean Paul Richter fue uno de los primeros en sostener la benignidad propia del humor. Asimismo, Wenceslao Fernández Flórez finaliza el discurso recién citado con una cita de Thomas Carlyle, quien coincide en ver un fondo de generosidad en el humor:

El humor verdadero, el humor de Cervantes o de Sterne, tiene su fuente en el corazón más que en la cabeza. Diríase el bálsamo que un alma generosa derrama sobre los males de la vida, y que sólo un noble espíritu tiene el don de conceder. El humor es, pues, compatible con los sentimientos más sublimes y tiernos, o, por mejor decir, no podría existir sin tales sentimientos (Fernández Flórez, 1945: 29).

No estoy seguro de que se trate de una cita literal; hasta donde he podido rastrear se trata de algunos pasajes que pertenecen a un ensayo de Carlyle titulado «Jean Paul Friedrich Richter»<sup>21</sup>. Algunas líneas antes, Fernández Flórez declaraba su inclinación hacia estas posturas diciendo que el humor es «siempre un poco bondadoso, siempre un poco paternal. Sin crueldad, porque uno de sus componentes es la ternura. Y si no es tierno ni es comprensivo, no es humor» (Fernández Flórez, 1945: 15). También Comte-Sponville se manifiesta afín a este sentido cuando dice que «carecer de humor es carecer de humildad [...] es ser demasiado severo o agresivo y carecer por ello, casi siempre, de generosidad, de dulzura, de misericordia» (1996: 213).

Antes de finalizar este breve repaso por las teorías del humor, comentaré la última de ellas, la teoría de la incongruencia. Sin la intención de abordar profundamente este aspecto, debo puntualizar que esta teoría de la incongruencia sería continuadora del concepto de «contraste» que, de acuerdo con Aullón de Haro, es clave para entender el aspecto moderno del humorismo. Este concepto se habría asentado en el siglo XVIII a partir fundamentalmente de las obras de Montesquieu, Kant y Schiller (Aullón de Haro, 2014a: 41). Puede encontrarse un germen de esta noción en el filósofo irlandés Francis Hutcheson, quien publica en 1725 una serie de ensayos sobre la risa en el *Dublin Journal*, y en 1750 el libro *Reflections Upon Laughter, and Remarks Upon the Fable of the Bees*. Hutcheson rechaza la idea de la superioridad, especialmente la formulada por Thomas Hobbes<sup>22</sup>, de acuerdo a la cual la risa sería el resultado de una satisfacción personal o una gloria repentina<sup>23</sup>. En cambio, respaldándose en las consideraciones que Joseph Addison

<sup>21</sup> El ensayo apareció en el año 1827 en el *Edinburgh Review*. Allí Carlyle se expresa del siguiente modo: «true humour springs not more from the head than from the heart; it is not contempt, its essence is love; it issues not in laughter, but in still smiles, which lie far deeper. It is a sort of inverse sublimity; exalting as it were, into our affections what is above us» (1905: 15, 16). Algunas líneas después, considerando de qué forma se encuentra el humor entre los más destacados escritores ingleses —Shakespeare, Swift, Benjamin Jonson, Stern—, llega hasta Cervantes, de quien dice, «is indeed the purest of all humorists».

<sup>22</sup> Dice Thomas Hobbes en «Human Nature»: «I may therefore conclude, that the passion of laughter is nothing else but sudden glory arising from some sudden conception of some eminency in ourselves, by comparison with the infirmity of others, or with our own formerly: for men laugh at the follies of themselves past, when they come suddenly to remembrance, except they bring with them any present dishonour» (1840: 46). En el *Leviathan* se expresa de forma similar: «Sudden Glory, is the passion which maketh those Grimaces called laughter; and is caused either by some sudden act of their own, that pleaseth them; or by the apprehension of some deformed thing in another, by comparison whereof they suddenly applaud themselves in their own favour, by observing the imperfections of other men. And therefore much laughter at the defects of others, is a signe of pusillanimity» (1904: 34).

<sup>23</sup> Este asunto puede consultarse en Telfer (1995).

expusiera en la serie de ensayos publicados en *The Spectator* con el título «The pleasures of the imagination», dice:

That the which seems generally the cause of laughter is the bringing together of images which have contrary additional ideas, as well as some resemblance in the principal idea: this contrast between ideas of grandeur, dignity, sanctity, perfection, and ideas of meanness, baseness, profanity, seems to be the very spirit of burlesque; and the greatest part of our railery and jest is founded upon it (Hutcheson, 1750: 19).

Muchos autores apoyan esta idea según la cual el humor parece surgir a partir de un contrasentido, de la inadecuación de un proceder, o de una situación. Ya Kant se pronunciaba en este sentido, haciendo hincapié en el contraste entre lo que esperamos de una situación y lo que finalmente acontece —cercano también a esto es la «sonrisa de una desilusión» de Fernández Flórez. Pero es notoriamente Arthur Schopenhauer quien da una formulación más precisa a esta manera de entender el hecho humorístico:

La risa no nace nunca sino de la percepción repentina de la incongruencia entre un concepto y los objetos reales que en algún respecto se habían pensado con él, y ella misma es la simple expresión de esa incongruencia (2009: 109).

Comenzando el siglo XIX, el escritor inglés William Hazlitt pronuncia unas conferencias sobre escritores cómicos ingleses luego publicadas bajo el título *Lectures on the English comic writers*. Nos encontramos allí, significativamente, con la oposición entre lo lúdico y lo serio como primer paso hacia la risa. Hazlitt define entonces lo serio como «el acento que la mente pone en la expectación de un orden dado de acontecimientos» (Hazlitt, 2002: 73). La clave de lo lúdico sería la distensión de este acento que provoca un sentido del placer. Desde aquí Hazlitt se conduce directamente hacia la risa: «la esencia de lo risible es, por tanto, lo incongruente, desconectar una idea de otra, chocar un sentimiento con otro» (Hazlitt, 2002: 73). La conferencia de Hazlitt data de 1818, un año antes de aparecer la primera edición de *El mundo como voluntad y representación*.

Esta teoría deja ver ejemplarmente la insatisfacción hacia una definición que, en su pretendida amplitud, deja que la esfera del humor se disuelva, incorporando fenómenos que claramente se nos revelarían como no humorísticos. El propio Bergson emprende

una crítica hacia la posición de la incongruencia en un apéndice<sup>24</sup> a su obra *La risa*. Allí responde a un artículo del zoólogo francés Yves Delage, quien afirma que «para que una cosa resulte cómica es necesario que se dé cierta falta de armonía entre el efecto y la causa» (Bergson, 1973: 161). La objeción de Bergson se fundamenta en el método que Delage utiliza para conseguir su definición, es decir, extender de tal modo el concepto del «humor» que se incluyen allí algunas expresiones de lo cómico escogidas arbitrariamente. El resultado de este proceder, dice Bergson, es una definición demasiado amplia que muchas veces logrará contener las manifestaciones de lo cómico y muchas otras no. Bergson, por el contrario, propone centrarse en los «*procedimientos de elaboración de lo cómico*» (1973: 162).

Estas son teorías que, si bien logran captar algunos de los mecanismos mediante los cuales sucede el hecho humorístico, difícilmente puedan encerrar la totalidad de estos hechos. Esta crítica es apuntada por George Santayana, quien lo explica del siguiente modo:

las etiquetas más frecuentemente utilizadas para agrupar los efectos cómicos son quizá las de incongruencia y degradación. Pero es claro que no puede ser la esencia lógica de la incongruencia o la de degradación lo que constituya a lo cómico; porque entonces la contradicción y el deterioro divertirían siempre (1999: 189, 190).

Santayana admite, en cambio, la presencia de un fondo de malicia en la manifestación de lo cómico: «hay una buena dosis de malicia en nuestro amor por lo cómico» (1999: 191). Sin embargo no debe desprenderse de aquí un defensa de la teoría de la superioridad en tanto placer por una humillación o algo similar; si existe un efecto humorístico en las debilidades ajenas, este debe forzosamente estar acompañado por un *fondo* más importante, uno de bondad: «no disfrutamos jamás viendo nuestra propia persona bajo una luz satírica, ni la de cualquier otra persona que realmente amemos [...] la esencia de lo que llamamos humor es que esa divertida debilidad debe ser combinada con una amigable humanidad»

Un escritor uruguayo singularmente relegado, de nombre Arthur García Núñez — más conocido por su seudónimo *Wimpi*—, escribió un pequeño libro, muy afortunado, que se publicó de manera póstuma y lleva como título *La risa*. La bibliografía sobre el autor es

<sup>24</sup> El apéndice, que acompaña a la vigésimo tercera edición francesa, se titula «Sobre las definiciones de lo cómico y sobre el método seguido en el presente libro».

muy limitada<sup>25</sup>, y el recuerdo de este estupendo humorista rioplatense parece destinado a perderse. Wimpi lamenta que los estudiosos hayan abordado el fenómeno de la risa buscando su explicación y no su comprensión, y expone una definición que mantiene puntos de contacto con la de la superioridad: «en la esencia de lo cómico figura como elemento determinante la degradación de valores» (García Núñez, 1978: 31).

Las etapas históricas de reflexión sobre el humor que Wimpi recorre son las mismas que hemos considerado aquí: superioridad, descarga y contraste/incongruencia. Supone una afinidad tal vez excesiva con la incongruencia postulada por Schopenhauer cuando dice: «la teoría de lo cómico proviene de una degradación de valores, ya apuntada por Aristóteles en la *Poética*, no queda anulada, sino confirmada por las teorías de Schopenhauer en el sentido de que lo cómico resulta de la incongruencia» (García Núñez, 1978: 33). Pero tal vez lo más llamativo sea el sincretismo con que formula su definición de la risa:

En la risa se produce una descarga de energía sobrante y esa energía se acumula por la represión a que debe el hombre someter su conducta para sentirse seguro. Esa represión deja en el interior del hombre una agresividad contenida, una agresividad que la timidez, la escrupulosidad, la vanidad, la hipocresía la impiden exteriorizar libre y desenfadadamente. Por eso el gatillo que hace disparar la risa es siempre la degradación de un valor (García Núñez, 1978: 41).

Universitat d'Alacant  
Universidad de Alicante

<sup>25</sup> No existe ningún estudio monográfico dedicado al autor. Apenas algunas reseñas y artículos, entre los que cabe mencionar el de Washington Lockhart —también autor de un libro sobre Felisberto Hernández— en el número 32-33 de la revista *Asir*, del año 1953, titulado «El humorismo de Wimpi». Mario Benedetti lo menciona en «El humorismo del montevideano», que aparece en el número 38 de *Asir*, del año 1958, dos años después de la muerte de Wimpi. En el artículo de Benedetti no aparecen nombres de humoristas —si bien cita la teoría del humor de Macedonio Fernández—, salvo el de Wimpi, en una nota al pie. Benedetti se refiere al humor que gusta al uruguayo, el humor político, el que critica las convenciones sociales, y dice en la nota: «hubo un humorista, Wimpi, que en vez de arremeter contra el lado ridículo de las cosas, trató algunas veces de abaratar la auténtica grandeza» (Benedetti, 1958: 34). Cree que aún siendo un autor de justo reconocimiento no puede ser considerado «paradigma del humor uruguayo». Otro escritor uruguayo, Serafín J. García, da un perfil del humorista en su libro *Primeros encuentros*: «hasta que llegué a redondear mi concepto definitivo acerca de la personalidad de aquel humorista, asombrosamente informado de cuanto acontecía en el mundo de las letras universales, poseedor de una memoria ante la que se tornaba minúscula la mía, que muchos han creído excepcional, y que tras el fino velo de ironía en que arropaba sus elucubraciones, así escritas como orales, dejaba entrever una profunda ternura hacia los inocentes, hacia los desvalidos, víctimas de una sociedad que ya aquí, y en aquel tiempo, comenzaba a asemejarse bastante a una jungla de cemento» (1983: 116).



Predomina aquí, aunque la síntesis englobe las fórmulas que hemos visto, un elemento negativo en el humor, como algo proveniente de una deficiencia; idea esta que, por otro lado, tuviera tanta aceptación entre los filósofos griegos clásicos<sup>26</sup> y durante la Edad Media. Finalmente, Wimpi justifica la diferencia que existe entre la risa y el juego considerando este último como un medio de competición donde el jugador alcanza la satisfacción de sentirse superior al oponente, mientras que en la risa, el placer se consigue gracias a que sentimos como inferior el objeto que degradamos.

Esta consideración sobre las teorías del humor tiene una doble finalidad, dejando de lado la intención primera de describir unas explicaciones del humor —concretamente la teoría de la descarga y la de la superioridad— que presentan muchos aspectos comunes con aquellas que Huizinga rechaza para definir el juego. Por un lado, constatar que lo cómico comparte con el juego y el mito lo cambiante de sus definiciones. La dificultad de delimitar su ámbito de actuación viene a dar cuenta de que nos enfrentamos a unas categorías cuyas formas son múltiples. Kirk habla de las *maneras* en que los mitos pueden funcionar, y argumenta el plural ya que considera «un axioma que los mitos no tienen una única forma, que no actúan según una simple serie de reglas, ni de una época a otra ni entre culturas diferentes» (Kirk, 2006: 18). Huizinga describe la relación del juego con el mito en muchos capítulos del *Homo ludens*, especialmente en el capítulo siete titulado «Juego y poesía». Pero el enlace entre los elementos de esta terna viene dada también por una pregunta que el propio Huizinga se hace y es «si no será que, para el salvaje, se une desde un principio a su creencia en los mitos más sagrados un cierto elemento de concepción humorística» (Huizinga, 2007: 165). Cuando debe remitirnos a la esencia de lo lúdico en el mito lo hace tomando los *Edda* como ejemplo, y la primera de las peculiaridades que refiere de estas leyendas islandesas es que sus autores, «cristianos y hasta clérigos, describen los mitos en un tono en que no se puede desconocer la broma y el humor» (Huizinga, 2007: 167). Es entonces el acento humorístico la característica inicial de unas narraciones donde Huizinga distingue el nexo más esclarecedor entre las formas lúdicas y míticas. El efecto de asombro presente en los mitos a través de exageraciones o desproporciones favorece también una conexión con el humor, ya que lleva a decir a Huizinga que «no es posible separar del auténtico mito un elemento de “medio en broma”» (Huizinga, 2007:

---

<sup>26</sup> Aristóteles se refiere a lo risible en la *Poética*: «pues lo risible es un defecto y una fealdad que no causa dolor ni ruina; así sin ir más lejos, la máscara cómica es algo feo y contrahecho sin dolor» (Aristóteles, 1999: 142).

183)<sup>27</sup>. Sería demorarnos innecesariamente continuar con este procedimiento; lo cierto es que existen otros muchos pasajes en que Huizinga utiliza palabras de este campo semántico —broma, alegría, diversión, risa, burla— para destacar las características del juego.

### I.3. LA RISA DEL TRICKSTER EN EL LUDISMO VANGUARDISTA

Sin duda es el trabajo de Huizinga el que impulsó que esta tesis tomara el rumbo de discernir los elementos míticos en la obra literaria de Felisberto Hernández. En su amplio tratamiento del mito y la poesía como formas lúdicas se encuentra la raíz de mi propio avance hacia el mito. Entiendo que en Felisberto se ve el mundo de una forma inaugural, modalidad que, ciertamente, afecta a lo lúdico, lo cómico y lo mítico. Es en un apartado titulado «El mito como juego» de su obra *Antropología de lo imaginario*, que Jean-Jacques Wunenburger, evidencia el estrecho vínculo entre las manifestaciones a que nos venimos refiriendo:

El hombre tradicional no solo sabe que se trata de historias que suscitan, en primer lugar, una atención y una curiosidad como cualquier relato, sino que, por lo general, no le está prohibido abordarlas con cierto humor, con una distancia irónica [...] La dramatización de la palabra mítica, incluso bajo forma cómica, a veces está, entonces, más cerca del espectáculo que del culto y, en consecuencia, es compatible con actitudes de juego, que no excluye para nada la pregnancia de la significación, la profundidad de su impacto sobre auditores o testigos (2008: 87).

De acuerdo a Wunenburger, sería una condición *espectacular* la que enlaza ambas conductas. Las actitudes de juego, entonces, coincidirían con el mito en la actitud de simulacro, o *mimicry*, de acuerdo a la distribución de los juegos que estableciera Roger Caillois (1986: 39-79).

Cabría preguntarse de qué manera es posible distinguir estos puntos de contacto entre manifestaciones que al parecer se presentan siempre enfundadas en la contradicción, la incoherencia, y cuyas cualidades primordiales no permiten ser agrupadas en una defini-

---

<sup>27</sup> Una fórmula similar aparece cuando Huizinga enseña los elementos lúdicos en los diálogos platónicos y dice: «en el *Sofista* se alude, como en broma, a los diferentes principios de los viejos filósofos. Y, en un tono completamente humorístico, se nos cuenta en el *Protágoras* el mito de Epimeteo y Prometeo» (2007: 192).

ción sin que aparezca un gesto de insuficiencia. O también, si la existencia de características comunes no responde más que a la comprobación del enunciado de Huizinga según el cual «el juego, auténtico, puro, constituye un fundamento y un factor de la cultura» (Huizinga, 2007: 17), y siendo el mito «donde tienen su origen las grandes fuerzas impulsivas de la vida cultural» (Huizinga, 2007: 16), estaríamos tan solo constatando que la actividad lúdica, como fundamento de la cultura, impregna con sus atributos a las manifestaciones que vienen detrás. Si el juego es una «categoría que lo devora todo» no sería extraño entonces ver que su organización sirve de pilar a cualquier otra actividad humana. De hecho, no otra cosa se propone Huizinga en su complejo libro. Basta con recorrer el índice para percatarse de que la constelación de elementos culturales se enlazan gracias a lo lúdico.

El obstáculo radica en que estas cuestiones probablemente tampoco tendrían solución aun intentando una explicación de la idea de juego. Desde la posición de Huizinga, desde luego, esto no puede producirse. Ernst Gombrich analiza en su ensayo «La gran seriedad del juego» cuáles fueron los motivos y preocupaciones que impulsaron a Huizinga a indagar tan largamente en las manifestaciones lúdicas. La lectura que Gombrich propone es que Huizinga estuvo profundamente inquieto por la crisis de su tiempo. Y esta interpretación se deja ver con claridad en el capítulo que cierra el *Homo ludens*, «El elemento lúdico en la cultura actual». Hacia allí se dirige Gombrich para fundamentar su argumento. Lo decisivo se encuentra en las reglas necesarias del juego y un personaje cuya función es quebrarlas. Así lo expresa Huizinga :

La cultura exige siempre, en cierto sentido, «ser jugada» en un convenio recíproco sobre las reglas [...] El aguafiestas rompe con la cultura. Para que este contenido lúdico sea culturalmente creador tiene que presentarse puro. No consistirá en la ofuscación o negación de las normas prescritas por la razón, la humanidad o la religión; no debe ser la falsa apariencia tras cuya máscara se esconda el propósito de realizar ciertos fines mediante ciertas formas de juego cultivadas expresamente a este propósito (2007: 268).

El malestar que Gombrich supone en Huizinga se confirma aquí y también en un párrafo posterior, ya finalizando la obra, cuando Huizinga coloca sus preocupaciones en una esfera donde juego y seriedad no alcanzan a influir, sencillamente no pueden participar de «los sentimientos de verdad y justicia, de compasión y de perdón», ya que «en toda conciencia moral, que se funda en el reconocimiento de la justicia y de la gracia, se acalla para siempre la cuestión, hasta entonces insoluble, de si es juego o cosa seria» (Huizinga,

2007: 270). Y es llamativo que tanto Huizinga en la cita anterior, como también Gombrich en su ensayo, hagan especial hincapié en la figura del aguafiestas. En él reside el motivo primero de la inquietud; sería aquello que desbarata el «juego puro» tan considerado por Huizinga, pero al mismo tiempo, como dice Gombrich, «Huizinga siguió el instinto correcto al enfocar la atención en el aguafiestas como clave para entender de qué se trata el juego» (1991: 157). La figura del aguafiestas al mismo tiempo favorece y anula el juego. Más adelante me detendré en esta figura del aguafiestas y otra similar de la que se han ocupado largamente los estudiosos del mito, el *trickster*. Pero diré antes que esta figura no aparece sólo como una abstracción de la enfermedad o debilidad de nuestra civilización —repito, asunto que provoca una gran molestia en Huizinga<sup>28</sup>— sino que se encarna en algunos de los más destacados representantes de la Vanguardia histórica.

El ludismo vanguardista, presente indudablemente en los primeros libros de Felisberto Hernández, encuentra uno de sus primeros ejecutantes en la figura de Alfred Jarry, «santo patrón de los surrealistas». Aullón de Haro reconoce en la «radicalidad del celebrado *Ubu Rey*» (2014b: 14) un paradigma del que luego sería llamado teatro del «absurdo». La obra, estrenada en el teatro de *L'Oeuvre* el 11 de diciembre de 1896, es considerada crucial no sólo para la dramática vanguardista sino que su repercusión se extiende a la época de la Neovanguardia. Muchos han escrito sobre este episodio. Roger Shattuck, por ejemplo, narra de manera muy atractiva la noche del estreno de esa «farsa simbolista», como la llamara el poeta y crítico británico Arthur Symons, quien le dedica un capítulo de su libro *Studies in Seven Arts*, publicado en 1906. También son recordadas las breves palabras que William Butler Yeats, presente la noche del estreno, dedica a la representación:

---

<sup>28</sup> Este asunto puede conocerse con más detalle en la carta que Huizinga escribe a Julien Benda en diciembre de 1933. Allí se expresa de este modo: «la civilización llamada moderna está henchida de tres debilidades eternas del alma humana, que desearía mencionar: puerilidad, superstición e insinceridad. La puerilidad, que otro tiempo encontrara su expansión en las diversiones populares, ha llegado a ser pública, oficial, reconocida y organizada. La propaganda política, nacional o de cualquier otra clase, ha reemplazado en ella al elemento de verdadero culto que ennoblecía a la juventud griega» (Huizinga, 1935: 57, 58). La explicación de lo que considera la puerilidad permite, dentro de una carta cuyo motivo central es el de atacar una cierta clase de nacionalismo, entender de qué manera el tránsito de lo cómico a lo serio, puesto en los términos de diversión popular por una lado y diversión oficial y organizada por otro, provoca la aniquilación del «juego puro». Gombrich lo dice de manera similar: «su lectura de la crisis de nuestro tiempo le sugirió que una aceptación incondicional de estas reglas es parte esencial del juego que llamamos civilización. No es de extrañarse que viera con cierta nostalgia una época en la que cuestionarlas estaba fuera de lo posible porque sencillamente la distinción entre jugueteo y seriedad no se había manifestado en el lenguaje, el horizonte mental de las civilizaciones implicadas» (1991: 151).



Battantes les cariatides des deux portes de cuivre et de cire, les précieux monstres des villes étranges bâillent dans leurs reliquaires de filigrane.

Il est d'usage d'appeler MONSTRE l'accord inaccoutumé d'éléments dissonants : le Centaure, la Chimère se définissent ainsi pour qui ne comprend. J'appelle monstre toute originale inépuisable beauté.

Universitat d'Alacant

Il y a des monstres de toutes castes : donc, qui sont dieux : le Pan des îles Sandwich, phallique de forme, esturgeon de grandeur, qui pousse en terre et se nourrit de sang humain : debout il se coiffe de la

but that night at the Hotel Corneille I am very sad, for comedy, objectivity, has displayed its growing power once more. I say, «After Stephane Mallarmé, after Paul Verlaine, after Gustave Moreau, after Puvis de Chavannes, after our own verse, after all our subtle colour and nervous rhythm, after the faint mixed tints of Conder, what more is possible? After us the Savage God» (1922: 222).

Es a raíz de la descripción de Yeats, de ese «después de nosotros, el dios salvaje», que Shattuck dice: «ningún acontecimiento indica con mayor claridad que estamos ante la conclusión de una época y la inminencia de otra» (1991: 179). La impresión de encontrarse ante un hito también la deja ver Arthur Symons, aunque el británico se muestra más cauto ante la capacidad de Jarry de llevar a cabo un vasto proyecto, y no considera la obra de tanta importancia por ella misma, sino como reflejo de las corrientes artísticas que por entonces bullían en Francia:

The performance of *Ubu Roi*: comédie guignolesque, by M. Alfred Jarry, at the Théâtre de l'Oeuvre, if of little importance in itself, is of considerable importance as a symptom of tendencies now agitating the minds of the younger generation in France. The play is the first Symbolist farce; it has the crudity of a schoolboy or a savage; what is, after all, most remarkable about it is the insolence with which a young writer mocks at civilisation itself, sweeping all art, along with all humanity, into the same inglorious slop-pail (Symons, 1906: 371).

Aparece como distintivo de la obra de Jarry la sátira cruda que «manda al retrete a toda la civilización». Pero la insolencia de ese escolar salvaje que era Jarry pronto se extendió —o tal vez la contaminación hubiera estado siempre presente— desde su obra a su persona. En palabras de Shattuck: «el universo de la alucinación total acabó invadiendo toda la vida y la obra de Jarry. La destructividad primitiva se convirtió en humor absurdo, se convirtió en una visión extravagante que contiene tanto la grosería como la sutileza» (1991: 202). Podría decirse que Jarry representa, en su persona y su obra, el proyecto de Richter según el cual se establece «el humorismo romántico como culminación categorial superadora de lo sublime» (Aullón de Haro, 2014b: 41).

El propio Jarry aporta algunas claves que revelan de qué manera nace desde la contradicción, elemento constituyente de la risa, la belleza suprema. En una breve reseña sobre la ópera bufa *La Fiancée du scaphandrier*, compuesta por su amigo Claude Terrasse, Jarry escribe: «le rire nait de la découverte du contradictoire» (1902: 319). Es una sentencia. La frase no viene acompañada por una disertación sobre el humor, simplemente deja

constancia de un hecho. Previamente felicita al libretista de la ópera, Franc-Nohain, por aplicar con precisión los procedimientos técnicos y filosóficos que provocan la risa. Pero el principio que relaciona la risa, como manifestación de la contradicción, con la belleza, se encuentra en «Les monstres», texto que publicara con veintiún años en la revista *L'Ymagier*<sup>29</sup>:

Il est d'usage d'appeler monstre l'accord inaccoutumé d'éléments dissonants: le Centaure, la Chimère se définissent ainsi pour qui ne comprend. J'appelle monstre toute originale inépuisable beauté (Jarry, 1895: 76).

Los elementos disonantes, la risa, se convierten en Jarry en fuente inagotable y original de belleza. Es a partir de este texto que Shattuck dice: «la monstruosidad puede repugnarnos al principio, pero anuncia una forma nueva tanto de belleza como de humor» (1991: 203).

La interpretación que queremos lograr a partir de este poeta, *enfant terrible*, dandi, excéntrico y bohemio, es que lo lúdico y lo serio se conjugan para alcanzar una estética que se coloca por encima de estas partes. Tal vez, como propusiera Huizinga, cuando nos enfrentamos a sentimientos como el de verdad o justicia, las nociones del juego o lo serio pierdan su validez. Y así la pierden en Jarry, «una figura diabólicamente moderna, insostenible y cautivadora, que transformó su vida en algo tan “hermoso como la literatura” e intentó lograr un nuevo equilibrio entre seriedad y humor» (Shattuck, 1991: 211).

Las teorías del humor son fundamentalmente las tres a las que nos hemos venido refiriendo. De ellas puede distinguirse el único intento de explicación de los mecanismos del humor en la teoría de la incongruencia, o del contraste. La única de estas soluciones que aspira a resolver el funcionamiento del humor es aquella que lo supone resultado de encontrar una cosa allí donde no la esperábamos. Esta yuxtaposición de opuestos, idea programática en la poética vanguardista, aparece también como elemento clave en la poética de Jarry. Existe, sin embargo, una cuarta teoría que relaciona directamente el humor como una forma del juego. Si bien esto no es completamente ajeno a las tesis de Huizinga, se adhiere más a las teorías de los etólogos, que intentarían incluir al humor dentro del juego para reconocer su función adaptativa, es decir, explicar en qué medida permite la

---

<sup>29</sup> La revista fue editada por Jarry y Remy de Gourmont en los años 1894 y 1895. Contó con cinco números y el texto «Les monstres» pertenece al segundo de ellos, publicado en enero de 1895.

adaptación del animal, y luego del ser humano, al medio que lo rodea<sup>30</sup>. Según estas posiciones la risa sería la señal de juego más primitiva del ser humano, y la burla agresiva la forma de juego más antigua. Aaron Smuts (2006), ubica dentro de los valedores de esta teoría al escritor estadounidense Max Eastman, quien dedicara a esta materia *The sense of humor*, de 1921 y *Enjoyment of laughter*, de 1936. Acerca de la posición de Eastman, dice Smuts:

On Eastman's account, what is central to humor and play is that both require taking a disinterested attitude towards what might otherwise be seen as serious. Eastman considers humor to be a form of play, because humor involves a disinterested stance, certain kinds of humor involve mock aggression and insults, and because some forms of play activities result in humorous amusement (2006).

La actitud desinteresada es principalmente lo que vincularía al humor con el juego. Pero se distingue en la consideración de Smuts el vínculo original que existiría entre el juego y el humor mediante las formas agresivas de la burla, del insulto; conforme también a la teoría de la superioridad tan extendida en la Grecia clásica.

Aunque Smuts se muestre insatisfecho por la vaguedad del enunciado de Eastman, estimo que permitiría acercarnos al planteamiento de Wimpi según el cual no hemos encauzado nuestros esfuerzos a comprender el humor, a esclarecer sus fundamentos internos, sino tan solo a explicarlo, a indicar con más o menos acierto sus causas necesarias (García Núñez, 1978: 10).

Una conclusión necesaria a partir de estas últimas reflexiones es la de descartar la forma única para el humor, como exclamaba Gómez de la Serna. Wimpi dice que «no sólo es interesante averiguar desde cuándo ríe la gente, sino que, también, es interesante comprobar que siempre ha reído más o menos de lo mismo» (García Núñez, 1978: 13). Bioy Casares alude en su *Diario*, concretamente el 29 de octubre de 1956, a un diálogo que mantiene con Borges sobre el humorismo<sup>31</sup>, y los razonamientos giran en torno a la caducidad de lo cómico:

<sup>30</sup> Ver Morreall, John (2013). También Smuts, Aaron (2006).

<sup>31</sup> Hay otra conversación muy interesante sobre este tema que Bioy rescata; en la entrada del 4 de agosto de 1962: «Borges dice que participó en una conferencia sobre humorismo, con dos psicoanalistas [...] Los psicoanalistas basaban toda la teoría del humorismo sobre el hecho observado por Bergson, de que si un hombre se resbala nos reímos. Como el hecho es falso, todo el razonamiento lo es. ¿Cómo Bergson pudo caer en esa vulgaridad?» (Bioy Casares, 2006: 802).



Borges dice que a él le gustaría escribir algo en broma, pero que es difícil: «Es un género modesto, condenado a envejecer. Nada se desvanece más pronto que la comicidad». BIOY: «Lo que hacía gracia a nuestros padres, hoy nos parece tedioso» (Bioy Casares, 2006: 235).

Lo percedero del humor está, sin embargo, sujeto a las distinciones que podamos hacer entre los hechos asociados a él, los mecanismos que provocan la risa, como la burla, el retruécano, la ironía, etc. Una distinción que no voy a desarrollar aquí, pero que está presente, siendo justos, en el tema de esa charla que Bioy cita, ya que están hablando de «*shaggy dog stories* [chistes malos] y del humorismo»<sup>32</sup>.

El 19 de noviembre de 1937, aparece en *El Hogar* una reseña que Borges hace del recién citado libro de Max Eastman, *Enjoyment of laughter*. Allí desaprueba —aclarando que el reseñado también lo hace— las teorías sobre el humor de Freud y Bergson; y lamenta que Eastman prescindiera en su estudio de la teoría de Schopenhauer, a su juicio la «más aguda y más verosímil» (1996: 330). Después de ejemplificar con dos chistes, uno de Mark Twain y otro de Laurence Sterne, deja un momento de desconfianza: «Schopenhauer declara que su fórmula es aplicable a todos los chistes. Ignoro si lo es; también ignoro si es el único hecho que opera en los dos chistes que he analizado» (Borges, 1996: 330).

No intentaré, entonces, responder qué es el humor, o el juego, o el mito, al menos formulada así la cuestión. El rechazo que las distintas definiciones ejercen entre sí parecen dar la razón a Macedonio Fernández, quien en el comienzo de «Para una teoría de la humorística» declara: «solemos usar una típicamente defectuosa fórmula del Preguntar que sólo puede conducirnos a innumerable tautología: “¿Qué es Metafísica?”, “¿qué es Lógica?”, “¿qué es Chiste o Humorismo?”» (Fernández, 1997: 259). Más provechoso será revisar las características formales y los hechos a los que se asocia el juego, para luego evidenciar después cuáles aparecen también en el mito.

---

<sup>32</sup> Borges aborda algunas de estas diferencias en el ensayo «Quevedo humorista», en Borges (1997: 284-288).

#### I.4. LOS PRINCIPIOS FORMALES DEL JUEGO

En el ensayo «La gran seriedad del juego», que Ernst Gombrich dedica a Huizinga y su libro *Homo ludens*, dice que este «suscita muchas preguntas y ofrece muy pocas respuestas» (Gombrich, 1991: 154). Esta sentencia, nada desfavorable, es a mi juicio particularmente adecuada para el tramo del libro en que Huizinga expone las características formales del juego. Es en su intento por delimitar la actividad donde se agolpan los interrogantes que permiten a Huizinga conjeturar la participación del juego en todas las ocupaciones del hombre.

Existen dos principios básicos del juego que podrían resumirse en la siguiente frase: a su «ámbito especial» se accede libremente. La característica inicial del juego es la de ser una actividad libre; libertad, dice Huizinga, entendida en un sentido amplio y respaldada por el placer que obtenemos del juego<sup>33</sup>. La segunda aparece estrechamente vinculada a la anterior y nos orienta hacia lo específico del concepto: el juego no es la vida cotidiana. Nos situamos en un rasgo clave en el que se encuentra el origen de muchas otras propiedades del juego; desde aquí surge, por ejemplo, la fórmula a la que nos referíamos anteriormente, el «como si».

Alejandro Zamora, en una obra dedicada a estudiar los personajes lúdicos en la novela moderna, explica el espacio alternativo que ocupa el juego mediante la superposición juego-realidad. A diferencia de lo cotidiano, ambiente que impone situaciones a las que un sujeto se enfrenta, el juego es creación del hombre y por su propia voluntad se somete a las reglas que el juego reclama:

La superposición juego-realidad, entonces, nos presenta a esta última como un sistema general, universal, en el que estamos obligados a vivir aunque no lo comprendamos. El juego, por el contrario, sería un sistema alterno que, superpuesto, es posible de abarcar y de comprender, pues está regido por leyes accesibles al hombre a las que además nos sometemos por voluntad propia (Zamora, 2009: 50).

Si *lo cotidiano* constituye el sistema general, se desprende entonces que el juego, como sistema supletorio que facilita al hombre la creación, necesita de un espacio y un tiempo

---

<sup>33</sup> Esta cuestión del placer o la felicidad obtenida gracias al juego aparece destacada en la concepción que Macedonio Fernández tiene del humor. A su juicio, lo que omiten siempre los estudios es «el elemento o condición específico de lo cómico: que el suceso sea feliz o de algún modo aluda a la felicidad» (1991: 262).

exclusivos, donde los jugadores encuentren la satisfacción de obrar mediante las reglas propias del juego y no otras.

La repetición, característica provocada por la necesidad de delimitar temporalmente el juego, parece también propiciar muchos otros de sus rasgos. En primer lugar permite que «una vez que se haya jugado permanezca en el recuerdo como creación y pueda ser repetido en cualquier momento» (Huizinga, 2007: 23)<sup>34</sup>. En segundo lugar, sin tener un propósito o una finalidad, el juego debe estar marcado por un desenlace. Si el juego está encerrado en sí mismo y tiene la posibilidad de repetirse, debe existir un movimiento que refleje su principio y final, su enlace y desenlace. En su concepción del juego, Gadamer sitúa este balanceo como característica primordial: «¿cuando hablamos de juego, qué implica ello? En primer término, sin duda, un movimiento de vaivén que se repite continuamente [...] un movimiento que no está vinculado a fin alguno» (1991: 66).

Algo más lejos de esta concepción, Graciela Scheines se refiere a las posibilidades prácticas de mejoramiento o desarrollo que permite la repetición; este sería un rasgo sobresaliente porque «tiene como resultado el perfeccionamiento del juego y el jugador, a la vez que el descubrimiento de jugadas inéditas, en un proceso de nunca acabar» (1998: 22). De acuerdo a esta postura en la repetición residiría el estímulo para el jugador, pero también la ineludible saturación que provoca el agotamiento de las eventualidades que un juego cualquiera permite<sup>35</sup>. Este punto es muy sugestivo, y más adelante analizaré posiciones relacionadas con este enfoque; por ahora quiero dejar constancia de que la psicología infantil también sostiene posiciones semejantes. Francisco Secadas, quien ahonda en las profundidades del tema en el artículo «Las definiciones del juego», deja claro que la apropiación de habilidades por parte del niño gracias a la repetición, implica necesariamente un momento de disgusto y tedio (Secadas, 1978: 23)<sup>36</sup>. Este momento de hastío rompe la

---

<sup>34</sup> Luego dice el historiador holandés: «esta posibilidad de repetición del juego constituye una de sus propiedades esenciales. No sólo reza para todo el juego, sino también para su estructura interna. En casi todas las formas altamente desarrolladas de juego los elementos de repetición, el estribillo, el cambio en la serie, constituyen algo así como la cadena y sus eslabones diversos» (Huizinga, 2007: 23).

<sup>35</sup> Caillois rechaza esta posibilidad categóricamente: «todo juego de habilidad implica por definición y para el jugador el riesgo de fallar la jugada, una amenaza de fracaso sin la cual el juego dejaría de divertir [...] Un desarrollo conocido de antemano, sin posibilidad de error ni de sorpresa, que conduzca claramente a un resultado ineluctable, es incompatible con la naturaleza del juego» (1986: 34).

<sup>36</sup> Secadas se refiere a esta cuestión del siguiente modo: «no es imaginable una repetición de actos que no cause placer; pero el niño que juega se convertiría en un autómatas si, una vez alcanzada la habilidad correspondiente, no acusara un progresivo disgusto por la repetición de los mismos actos, y creciente desinterés y hastío por el tipo de juego» (1978: 23).

voluntad de participar del jugador e imposibilita el juego. La voluntad del jugador, el entusiasmo por jugar, constituye el vínculo que mantiene unidas las piezas del juego. A este respecto Caillois recupera una cita de Paul Valéry que dice: «el hastío puede desligar lo que había ligado el entusiasmo» (1986: 32). La reflexión de Paul Valéry proviene a su vez del juego, o de un juego, donde la repetición lo es todo y el perfeccionamiento de la actividad lúdica no es una rareza sino la normalidad:

Celui qui caresse un chat, indéfiniment, comme s'il l'aimantait, s'astreint et s'habitue à cette molle manoeuvre. Il se lie, mais se pouvant délier, c'est un jeu. Le jeu c'est: l'ennui peut délier ce que l'entrain avait lié (Valéry, 1943: 21).

Justamente por su trivialidad, el acontecimiento que provoca la reflexión final ensancha su importancia. Valéry encuentra una cualidad del juego en un hecho que apenas si podríamos designar como tal, y allí reside gran parte de su fuerza. En Lévi-Strauss esta apreciación aparece al referirse a los juegos de competición y denomina a esta propiedad como *disyuntiva*. Según el antropólogo francés «el juego se nos manifiesta como disyuntivo: culmina en la creación de una separación diferencial entre jugadores individuales o entre bandos, que al principio nada designaba como desiguales» (Lévi-Strauss, 1997: 58).

Digamos que, para el concepto de juego que interesa a este trabajo, es más pertinente la posición de López Quintás, quien en *Estética de la creatividad* define el juego como «fruto de una actividad creadora reglada» (López Quintás, 1998: 66). Aquí la actividad mecánica perfeccionada, que conduce al adiestramiento más acabado, aunque pueda ser fuente de placer y estímulo físico no puede ser considerado juego en pleno sentido, ya que este «implica una creación de ámbitos dentro del cauce de un conjunto de normas» (López Quintás, 1998: 66). Me interesa resaltar de esta cita la creación de ámbitos que señala López Quintás. Pero antes de dirigirme hacia allí, diré algunas palabras acerca del también mencionado conjunto de normas.

Existe conformidad en que el juego necesita de unas reglas propias que ordenen el espacio propio de su actividad, acoten sus límites temporales y permitan así su reproducción. El ámbito transitorio dentro del cual se desarrolla queda definido entonces por estas pautas que determinan la validez de las acciones que allí tienen lugar. Sin embargo, la mayor o menor rigidez de estas normas es un punto central que enlaza con dos figuras ya mentadas: el jugador tramposo y el «aguafiestas». Según Huizinga «las reglas de juego, de cada juego, son obligatorias y no permiten duda alguna» (2007: 25), el agotarse dentro sí

mismo del juego, haría necesarias las pautas que condujeran al jugador hacia la meta. Zamora, a quien cité hace un momento, señala que «el juego se convertiría en misterio en el momento en que ocurriera en él algo que no entendiéramos, algo a lo cual no pudiéramos dar explicación» (Zamora, 2009: 50). Huizinga lo relaciona con el «aguafiestas», quien al incumplir las reglas «revela la relatividad y fragilidad del mundo lúdico en que se había encerrado con otros por un tiempo» (Huizinga, 1972: 24).

La postura de Caillois es, a mi juicio, algo más flexible y acertada. Él reconoce la exigencia que tiene el juego de fundarse sobre «reglas precisas, arbitrarias e irrecusables, que es necesario aceptar como tales y que presiden el desarrollo correcto de la partida» (Caillois, 1986: 33)<sup>37</sup>, a pesar de lo cual no deja de admitir un margen que permite al jugador desarrollar la creación, la invención que antes se mencionaba. Aquí es donde aparece una suerte de sustituto de las reglas que es el «como si». Caillois considera que existen juegos que no presuponen reglas, al menos no del modo en que antes se consideraban. Los ejemplos que Caillois ofrece comparten la característica de suponer todos ellos una libre improvisación donde el jugador esté envuelto en una representación y, finalmente, «de comportarse “como si” se fuera alguien distinto o incluso una cosa distinta» (Caillois, 1986: 35). Se sintetiza el problema de las normas que rigen el juego mediante una oposición, uno de cuyos términos será el que ordene el juego. De esta manera el juego o está reglamentado o es ficticio. La ficción del juego se manifiesta en aquellos que se basan en imitar la realidad.

Me es de utilidad esta reflexión de Caillois, ya que a esta altura de su libro *Los juegos y los hombres* es que ofrece un primer conjunto de características que definen el juego, siendo las dos últimas excluyentes puesto que corresponden a las reglas y el «como si». El juego sería entonces una actividad *libre, separada, incierta, improductiva, reglamentada y ficticia* (Caillois, 1986: 37, 38). Con anterioridad, Caillois determinaba algunas características iniciales donde el juego quedaba definido por su libertad, sus límites y la invención. Esta última propiedad, si bien desaparece explícitamente de la lista concluyente que arriba cité, hay que rastrearla entre aquellos autores que explican el juego como actividad incierta, improductiva y, más concretamente, en aquellas ocasiones en que el juego se regula por cierto carácter espectacular.

---

<sup>37</sup> Después continúa: «el juego no tiene más sentido que el juego mismo. Además, ésta es la razón de que sus reglas sean imperiosas y absolutas: se encuentran por encima de toda discusión. No hay ninguna razón para que sean como son y no de otra manera» (Caillois, 1986: 33).

Puede decirse entonces que el «como si» aparece en el momento de definir los aspectos que permiten la existencia del juego, pero al mismo tiempo es uno de los aspectos a través de los cuales puede producirse la fisura que desestabilice el juego. Esta tarea queda a cargo de dos figuras que ya mencioné y más adelante serán desarrolladas que son el tramposo y el aguafiestas. A su vez, a partir de la fórmula del «como si» se derivan una serie de temas que tienen que ver con el carácter espectacular o representacional del juego.

Consideremos en primer lugar un tema cuyas conexiones con el «como si» son manifiestas; me refiero al disfraz y más precisamente a la máscara. Dice Huizinga:

Ese ser otra cosa y ese misterio del juego encuentran su expresión más patente en el disfraz. La «extravagancia» del juego es aquí completa, completo su carácter «extraordinario». El disfrazado juega a ser otro, representa, «es» otro ser. El espanto de los niños, la alegría desenfadada, el rito sagrado y la fantasía mística se hallan inseparablemente confundidos en todo lo que lleva el nombre de máscara y disfraz (2007: 27).

Entendiendo el misterio como ceremonia de la que los iniciados deben guardar secreto, o donde se incluye algún elemento desconocido cuyo secreto se ambiciona descubrir, la máscara y el disfraz, en tanto motivan el desconocimiento de un objeto, contribuyen al tránsito desde el juego hacia acontecimientos con un grado mayor de formalidad como puede ser el rito. Anne Souriau establece tres normas que deben cumplirse para que podamos hablar de misterio: «un sujeto parcialmente conocedor desde el punto de vista en el que se sitúa, un objeto parcialmente conocido y un obstáculo que impide que sea conocido plenamente» (Souriau E., 1998: 787)<sup>38</sup>. La máscara sería no solo aquello que obstaculiza el pleno conocimiento del objeto, sino también estaría contribuyendo a falsear el objeto. La máscara permite situar la dificultad del obstáculo en diferentes planos, de manera tal que no sabemos si es un ser, una situación o una cualidad aquello que se presenta como ausencia.

La ubicación del misterio en el campo del juego es también motivo de reflexión. Si Alejandro Zamora asociaba el territorio del misterio como el resultado de la acción del tramposo o el aguafiestas sobre el juego, existen otras posturas desde las cuales la actitud del tramposo consiste justamente en no respetar el misterio propio del juego. De acuerdo

---

<sup>38</sup> El fragmento pertenece a la entrada «Misterioso», redactada por Anne Souriau, de la traducción española del *Vocabulaire de l'esthétique* de Etienne Souriau, titulada *Diccionario Akal de Estética*.

a estas consideraciones, el misterio no se situaría fuera del juego, como lugar en que nos instalamos cuando dejamos de comprender qué es lo que sucede dentro de su ámbito, sino que el misterio pasa a convertirse en un dominio del juego. Es el caso de Jean Pierre Etienvre, quien sostiene que la relación del juego con el misterio radica principalmente en el azar. Es curioso que atendiendo a la clasificación del juego hecha por Caillois, Etienvre enlace el misterio con el azar —o *alea* según la terminología propuesta por aquel— y no lo haga con el simulacro —o *mimicry*—, siendo la representación algo que tan estrechamente se une al misterio. En primer lugar, a la pregunta acerca del motivo al que responde el juego, sostiene Etienvre que es «al deseo de provocar o de seducir al azar, pero no concebido como la suprema instancia de lo aleatorio, sino como la configuración fantasmática de lo porvenir» (1991: 103). Aquí ya se encuentra el vínculo con el misterio si lo tomamos como «la presencia de lo ausente», pero más adelante Etienvre explica de qué manera entiende esta relación:

Porque, llámese Providencia, el azar del buen jugador o del buen tahúr, corresponde a la necesidad del misterio, pero con la certeza de que el misterio puede de alguna manera descifrarse, más allá de lo racional, de que existe la posibilidad de quedarse «no sabiendo/toda ciencia tra[s]cendiendo» (1991: 103).

Podemos decir entonces que, según Etienvre, el fundamento del juego sería sorprender al azar. Sucede que tanto el juego como el misterio reclaman una total atención a las reglas. Así, dice Anne Souriau que «lo misterioso tal vez sea la categoría estética más rigurosamente exigente para las normas» (Souriau, E., 1998: 787). Pero al mismo tiempo, el jugador necesita desentrañar el misterio, o sea trascender el azar y por tanto quebrar las reglas del juego. En este punto nos acercamos a aquella sentencia de Gombrich que hablaba del acierto por parte de Huizinga al establecer el principio del juego en una figura cuya motivación es destruir el ámbito creado por el juego. Como resultado de estos nexos entre misterio y juego podemos hacer una primera aproximación a la figura del aguafiestas e intentar exponer a qué se debe su importancia en la creación o destrucción del juego.

## I.5. EL MISTERIO DEL AGUAFIESTAS

Walter Benjamin cita en el *Libro de los Pasajes* al Capitán Gronow, Rees Howell Gronow, quien refiere una anécdota que involucra al conde Hunyady<sup>39</sup> y el comportamiento que mantuvo durante una partida de naipes. La cita pertenece a las *Reminiscences of Captain Gronow*, y en su versión original dice así:

In calling up my recollections of the Salon des Etrangers, some forty years since, I see before me the noble form and face of the Hungarian Count Hunyady, the chief gambler of the day, who created considerable sensation in his time [...] Hunyady's luck for a long time was prodigious: no bank could resist his attacks; and at one time he must have been a winner of nearly two millions of francs. His manners were particularly unmoved, with his right hand in the breast of his coat, whilst thousands depended upon the turning of a card or the hazard of a die. His valet, however, confided to some indiscreet friend that his nerves were not of such iron temper as he would have made people believe, and that the count bore in the morning the bloody marks of his nails, which he had pressed into his chest in the agony of an unsuccessful turn of fortune (Gronow, 1862: 169, 170).

Hunyady no pertenece a la categoría de aguafiestas, ni siquiera a la de tramposo, su compostura permanece inalterada ante los más adversos resultados, y sin embargo la intimidad que revela la confesión del ayuda de cámara despierta el sentimiento de encontrarnos ante un acto sombrío. Esto sucede por lo siguiente, Hunyady persiste en el juego gracias a una máscara. La rebelión ante el azar desfavorable que el conde refrena le permite mantenerse fuera del ámbito de acción del aguafiestas. Si el resto de los participantes hubiesen sido testigos del castigo que Hunyady se autoinfligía, el juego no hubiera tenido posibilidad de continuar, el padecimiento del conde hubiera devuelto a los participantes

---

<sup>39</sup> Es muy posible que el protagonista de la anécdota se trate de Jozsef Kethelyi, conde de Hunyady, nacido en 1801 y muerto en marzo de 1869. En *Discursos Interrumpidos*, en el apartado titulado «El juego», Benjamin presenta a Charles-Joseph de Ligne como protagonista de la anécdota. Allí dice: «un caballero de la suerte tan intachable como lo fue el Príncipe de Ligne, asiduo a los clubs parisinos tras la caída de Napoleón, era famoso por la actitud con la que aceptaba las pérdidas más extraordinarias. La actitud era un día y otro día siempre la misma. Dejaba que la mano derecha, que arrojaba continuamente sobre la mesa grandes apuestas, colgase luego lánguida. La izquierda en cambio permanecía inmóvil, horizontal, metida en su chaleco, sobre la parte derecha del pecho. Más tarde llegó a saberse por su ayuda de cámara que en su pecho había tres cicatrices, huella exacta de las uñas de los tres dedos que sin descanso se habían clavado en él» (Benjamin, 1989a: 152).



al ámbito cotidiano. Es el disfraz el que le permite actuar «como si», manteniendo intactas las reglas del ámbito lúdico; al mismo tiempo que revela lo elegante, lo mundano del jugador, oculta su tormento.

A esto se refiere Octavio Paz en su ensayo «Risa y penitencia»: «la función de la máscara es doble; como un abanico, esconde y revela a la divinidad. Mejor dicho: oculta su esencia y manifiesta sus atributos terribles» (1981: 164). Es de importancia menor que en nuestro caso la máscara esconda sus atributos terribles; la cuestión es la misma, el balanceo de la máscara permite actuar en los ámbitos del juego y el cotidiano sin que el primero se vea fracturado. Si pensamos en Hunyady como un *gentleman*, y seguramente posea los atributos para serlo, puede intentarse un comentario acerca de como el juego se mezcla con la vida, de manera concreta en personajes como el conde Hunyady, o el ya mentado Alfred Jarry —más tarde se verá de qué manera participan en el juego las peculiaridades que aportan estos personajes.

Existe una tradición según la cual azar y vida marchan por sendas paralelas. Baltasar Gracián recomendaba en las máximas del *Oráculo manual* «conocer el día aciago, que los hay. Nada saldrá bien, y aunque se varíe el juego, pero no la mala suerte. A dos lances, convendrá conocerla y retirarse, advirtiendo si está de día o no lo está» (Gracián, 1993: 243)<sup>40</sup>. El filósofo germano-estadounidense Nicholas Rescher estudia esta relación en *La suerte*, donde explica:

La esperanza de ganar, la emoción del suspenso, la proximidad de espíritus afines —así como la codicia, la huida del tedio y la sociabilidad humana— atraen a la gente hacia el juego y garantizan la persistencia de esta actividad productiva en todas las edades. Pero también existe un impulso más profundo que delata la presencia simbólica en temas más amplios. Pues en gran medida la vida es también una apuesta, un juego de azar, como la ruleta, más que un juego de habilidad pura, como el ajedrez (1997: 129).

Seguramente podríamos también asociar, sin grandes dificultades, las restantes categorías del juego a la vida cotidiana. Se hace evidente que la competición y el mismo simulacro

<sup>40</sup> Gracián utiliza también el juego como metáfora para proponer el atractivo del misterio: «llevar sus cosas con suspensión. La admiración de la novedad es estimación de los aciertos. El jugar a juego descubierto ni es de utilidad, ni de gusto. El no declararse luego suspende, y más donde la sublimidad del empleo da objeto a la universal expectación; amaga misterio en todo y con su misma arcanidad provoca la veneración» (1993: 193).

son facetas que, con igual o mayor intensidad que la suerte, se manifiestan en nuestra vida. Lo que procuro no es tanto dejar constancia de las similitudes entre azar y vida, o cómo aquel está presente en esta, sino más bien observar la forma en que algunos individuos permiten la incorporación de tantos aspectos del juego en su cotidianidad que terminan por confundirlos.

El tipo dandi tiene afinidades con la actitud de Hunyady y con las características que Ortega y Gasset atribuye al *gentleman*. Me refiero especialmente a su relación con el juego, que Ortega considera un «lujo vital», es decir las zonas del juego serían aquellas que ocupamos cuando no nos vemos instados a ocuparnos de satisfacer las necesidades primordiales. Pero la riqueza del *gentleman* va más allá de la capacidad de entregarse a tareas extranaturales, puramente inventadas, sino que «se da el lujo de jugar limpio, el *fair play*, de ser justo, de defender sus derechos, pero respetando los del prójimo, de no mentir» (Ortega y Gasset, 1964b: 351). Ahora bien —y aquí veremos la afinidad con Hunyady—, la forma de consagrarse a las ficciones del juego no descarta la gravedad propia de circunstancias vitalmente más apremiantes:

este hombre que aspira a hacer de la existencia un juego y un deporte, es lo contrario de un iluso; precisamente porque quiere eso sabe que la vida es cosa dura, seria y difícil. Por ello se ocupará a fondo en asegurarse ese dominio sobre la circunstancia —dominio sobre la materia— y sobre los hombres (Ortega y Gasset, 1964b: 352).

Precisamente el dominio de la circunstancia quiere decir no mentir, porque mintiendo se terminaría el juego. Pero, ¿en verdad el resto de asistentes a estas derrotas o victorias ignoraban que el conde afrontaba las pérdidas con la mayor irritación? Seguramente no. Los presentes necesitan sospechar que la reacción de Hunyady es efectivamente la que realiza; y yendo en dirección a la figura del aguafiestas, diría que necesitan ese padecimiento del conde aunque no se haga explícito. Aquí asoma la idea de que el aguafiestas es necesario para la creación del juego, aunque, como dije antes, su manifestación provoque también su destrucción. Hay una reflexión vecina que Slavoj Žižek hace en una conferencia titulada «Why only an atheist can believe»; dice allí el filósofo esloveno:

For many people who participate in sexual orgys, as a rule, they always have someone who remains innocent, who shouldn't know about it; the moment that happens, their life literary falls apart (Žižek, 2006).

Lo que sucede con el aguafiestas es en cierto modo equivalente, y en cierto modo contrario; equivalente porque supone en cierta medida una oposición con lo lúdico, al menos con el juego que se desarrolla, y la manifestación de esa oposición desbarata la atmósfera del juego. Y contrario ya que es más difícil ver inocencia en el aguafiestas, al menos no como la plantea Zizek, como desconocimiento: el aguafiestas confunde los acontecimientos del juego y lo cotidiano; desmorona el primero, pero conoce ambos. De allí que su emplazamiento sea marginal. Lo que se desprende de esto es lo siguiente: existen ambientes en que la seriedad del juego es enorme, o, tal vez más precisamente, el mundo *extraordinario* se confunde con el mundo *habitual* alcanzando una aspereza entre sus componentes que es imprescindible la presencia de una figura que, situándose en un margen del juego, pueda destruirlo. La aporía que conlleva el aguafiestas es que exigimos su asistencia para despegarnos del mundo habitual y entregarnos al extraordinario, con la certeza de que su presencia no puede sino devolvernos al primero, o crear un nuevo límite donde suceda lo extraordinario. Aquí está la cuestión: sin esta figura los mundos no podrían distinguirse.

En un pasaje de «Máscaras», anejo a *Idea del Teatro*, Ortega reflexiona acerca de lo dramática que resulta la intervención del adulto en el mundo lúdico del niño, y se refiere particularmente al mundo de los sueños. Dice que el mundo de los sueños que el niño vive, le ha permitido crearse «un mundo auténtico en que cada componente es lo que es», pero «las intervenciones adultas lo descoyuntan y desprestigian» (Ortega y Gasset, 1964a: 479). La intervención adulta supone ya al aguafiestas —o más bien al *negador* del juego. Para este trabajo, sin embargo, lo principal no es si el niño necesita del adulto para conformar el mundo del sueño, sino si de alguna manera el niño tiene conocimiento de situarse en uno de los dos mundos. Lo importante es conocer si el niño sabe que, por ejemplo, el caballo de juguete, el *hobby-horse*, es un palo de escoba. Sería mejor, en este punto, seguir el ejemplo que da Gombrich en el ensayo antes citado:

Piénsese en un bebé que juega a las escondidas. Espera que el adulto pregunte en voz alta «¿dónde está el nene? No encuentro al nene» y prorrumpe en gritos de alborozo cuando «halle» al bebé. Con seguridad llega muy pronto el momento en que el niño sabe muy bien que estamos fingiendo, pero sólo un aguafiestas diría entonces: «Ya sabía dónde estabas» (1991: 157).

La contaminación se produce al hacer explícita la diferencia entre los mundos, pero la ignorancia del niño —podemos aplicarlo al jugador en general—, como dice Gombrich, no es tal; y en todo caso, lo que subvierte las normas del juego, no es que el aguafiestas *illumine* al jugador con una revelación, sino que exponga su descreimiento, que haga patente lo que el jugador ya sabía.

Esto podría verse también del siguiente modo —y está relacionado con lo que expone Zizek en un artículo titulado «Will you laugh for me, please»—: nadie cree en el juego, todos estamos en el juego sabiendo que podríamos escapar de allí. Esto nos llevaría a una cierta equivalencia con la propuesta de que el juego no es serio. Estamos en un ambiente con unas reglas al margen de la vida cotidiana y lo soportamos porque podemos salir de allí cuando queramos, el juego es una acción libre, entro por mi propia voluntad. Zizek (2003) dice con respecto a las creencias, que —pongamos por caso la democracia, la religión— comparten la siguiente premisa: nadie cree realmente en su funcionamiento. Es decir, nadie tiene fe, o nadie cree que la democracia tenga un funcionamiento beneficioso consecuencia de un determinado actuar del conjunto de los ciudadanos. Pero sí depositamos ese creer en otro individuo; alguien cree, no nosotros, pero existe otra persona que sí lo hace<sup>41</sup>. En este punto puede establecerse una relación con la anécdota de Hunyady. Si fuéramos testigos de su padecimiento, la ligazón con el juego sería tan potente que no podríamos *desunir*, no podríamos cumplir aquello que decía Paul Valéry con respecto al juego de la *unión y desunión*; sería un acto de tal contundencia y de tal compromiso con esa otra realidad, que nos veríamos atrapados en esa esfera. Esto por un lado; pero al mismo tiempo que no podemos ser testigos de ese compromiso de Hunyady con su suerte, necesitamos

---

<sup>41</sup> Esta idea viene acompañada por un ejemplo muy vistoso: los padres actúan como si Santa Claus existiera para no decepcionar a los hijos, y los hijos para no decepcionar a los padres. Zizek lo expresa de este modo: «according to a well-known anthropological anecdote, the “primitives” to whom one attributed certain “superstitious beliefs” (that they descend from a fish or from a bird, for example), when directly asked about these beliefs, answered “Of course not, we’re not that stupid! But I was told that some of our ancestors effectively did believe that...”, in short, they transferred their belief onto another. Are we not doing the same with our children: we go through the ritual of Santa Claus, since our children (are supposed to) believe in it and we do not want to disappoint them; they pretend to believe not to disappoint us, our belief in their naivety (and to get the presents, of course), etc. And, furthermore, is this need to find another subject who “really believes”, also not that which propels us in our need to stigmatize the Other as a (religious or ethnic) fundamentalist? In an uncanny way, some beliefs always seem to function “at a distance”: it is always *another* who believes, and this other who directly believes need not exist for the belief to be operative —it is enough precisely to presuppose its existence» (Zizek, 2003). Paul Veyne (1987: 13) introduce su estudio sobre la creencia de los griegos en sus mitos con el mismo ejemplo, si bien concluye que los niños creen al mismo tiempo en las dos cosas, es decir, verdaderamente creen en Papá Noel.

saber que alguien sufre los efectos del juego con esa intensidad, es decir, necesitamos saber que alguien cree en el juego. No importa que el ayudante de cámara hubiera confesado el suplicio de Hunyady, los espectadores ya querían entender que eso estaba sucediendo. No se trata, sin embargo, de confundir el azar con el simulacro<sup>42</sup> —remitiéndonos a las actitudes de juego presentes en el ejemplo. La actitud de Hunyady es independiente de la clase de juego frente al que nos encontremos; sucede siempre que el resultado del juego sea adverso, o incluso, podría decirse, favorable.

La difícil cuestión de hasta dónde creen los jugadores en el juego tiene ramificaciones que remiten también al problema central de este trabajo, que es el mito. Ya vimos que se filtra el asunto de la creencia a través de la fe que colocamos en las instituciones que fundan la sociedad. La pregunta se formula cristalinamente en el estudio de Paul Veyne, *¿Creyeron los griegos en sus mitos?*, e igual de transparente es la imposibilidad que el historiador francés manifiesta a la hora de pronunciarse, es *complicado* e implica penetrar no sólo en el valor de verdad de las cosas en distintos momentos históricos, sino también en lo que la imaginación aporta a las construcciones culturales del hombre. Únicamente para aportar siquiera un ejemplo de las conclusiones de Veyne, citaré un pasaje en que formula la cuestión de la verdad de los mitos en la Grecia clásica: «es así imposible que un mito sea enteramente mítico. Los Griegos han podido criticar las fábulas en el detalle pero no desconsiderarlas totalmente. El único debate era decidir si la mitología era verídica sólo en parte o totalmente» (Veyne, 1987: 108). García Gual también se refiere a esta cuestión en su artículo «Mitología y literatura en el mundo griego»<sup>43</sup>:

Los mitos en la vida griega son muy importantes. José Manuel Losada me sugería la semana pasada que hablase de hasta qué punto los griegos creían en sus mitos [...] Pero la respuesta es muy compleja. Primero porque creer o no creer no es un acto sencillo: se puede creer más o menos. Y depende mucho de los individuos. No se puede decir que todo el mundo cree algo (2008: 8).

<sup>42</sup> Decimos esto ya que existen, según Caillois, dos conjunciones prohibidas, dos actitudes lúdicas elementales que no pueden participar en la misma medida en un juego sin desvirtuarlo. Estas son: competencia/vértigo (*agon/ilinx*) y simulacro/suerte (*alea/mimicry*). Ver esta cuestión en Caillois (1986: 127).

<sup>43</sup> Se trata originalmente una conferencia impartida en la Universidad Complutense de Madrid en octubre de 2007, posteriormente el artículo fue publicado en *Amaltea. Revista de Mitocrítica*.

Huizinga relaciona esta dificultad con la presencia o no del carácter lúdico en las fabulaciones míticas. En el capítulo octavo del *Homo ludens*, se pregunta por la personificación, por la animación de lo inanimado, lo incorpóreo en la figuración poética. Y encuentra en los mitos sobre el origen la forma más elemental de estas prácticas. La pregunta sobre su fondo lúdico estaría determinada por la creencia o no en la animación de lo incorpóreo. Dice Huizinga:

Pero queda la cuestión de si la espera en que surgieron por primera vez estas fabulaciones no habrá tenido, desde un principio, cierta cualidad lúdica. En otras palabras: se puede dudar que los viejos habitantes de la India o los viejos germanos hayan creído alguna vez, efectivamente, con convicción consciente, en un acontecimiento como el origen del mundo de los trozos de un cuerpo humano. En todo caso, semejante creencia efectiva es indemostrable. Pero hay que decir más: es algo inverosímil (2007: 176).

Según el historiador holandés la organización principal de los mitos y la poesía, la personificación de lo incorpóreo, admitiría llamarse juego del espíritu. La inverosimilitud de creencias semejantes dejaría abierta la posibilidad de encontrar un fondo lúdico en la formación de mitos, algo que, por otra parte, Huizinga sostiene desde el comienzo del *Homo ludens*. Pero no debemos restringir el campo de actuación de esta función lúdica a «una ocupación literaria artificiosa y arbitraria» (Huizinga, 2007: 179); también las acciones más cotidianas son susceptibles de encerrar esta función lúdica que es la representación. Huizinga razona que si bien nos descubrimos a nosotros mismos dialogando con el gemelo de una camisa, no por eso declaramos nuestra confianza en el gemelo como un objeto sagrado, digno de nuestra devoción.

Tradicionalmente, la personificación de objetos inanimados es una conducta que se atribuye a los niños. Giambattista Vico explica en su *Ciencia Nueva* que el origen de la poesía se encuentra en una metafísica poética que tiene un acentuado carácter divino, pero aunque se asiente sobre un fondo sagrado, la personificación desempeña un rol decisivo en la reflexión de Vico sobre las primeras manifestaciones poéticas:

al mismo tiempo que imaginaban que las causas de las cosas, que sentían y admiraban, eran dioses [...] al mismo tiempo, decíamos, atribuían a las cosas admiradas el carácter de seres dotados de la sustancia de su propia idea, como corresponde a la naturaleza de los niños, quienes, como se ha propuesto en una *dignidad*, observamos que toman entre las manos cosas inanimadas y juegan y hablan con ellas como si fueran personas vivas (Vico, 1995: 182).

Vico entiende que la manifestación poética en buena medida se asienta también sobre ese mecanismo que actúa adjudicando propiedades de unos cuerpos a otros. Y siendo la función poética —junto a esas formas afines que son el mito y el rito— un cauce por donde la personificación demuestra gran parte de su importancia, Huizinga destaca su labor como organizadora de la estructura social. Y es que el sentido primario del juego podría encontrarse en la «manipulación de determinadas formas, en cierta figuración de la realidad mediante su trasmutación en formas de vida animada» (Huizinga, 2007: 15). Si efectivamente subyace en la personificación un carácter lúdico, se «tratará de comprender, ante todo, el valor y la significación de estas formas y de aquella figuración» (Huizinga, 2007: 15). Se desprende de esta frase el interés por la pregunta que se hace —en este caso a la personificación— sobre las posibles propiedades presentes en el juego. Como dije antes acerca de la creencia o la verdad de los mitos, aun encontrando que la figuración poética se sitúa en la base del juego, debemos acertar con las cuestiones que estudiamos acerca de ella para obtener respuestas pertinentes.

#### I.6. LA UTILIDAD DEL JUGUETE

La personificación constituye uno de los recursos narrativos de mayor importancia en Felisberto Hernández. Como luego veremos, la animación de objetos y pensamientos brota a cada paso en la narrativa del uruguayo. Una anécdota que recoge Norah Giraldi en su libro *Felisberto Hernández: del creador al hombre*, y tiene como protagonistas al escritor y a su hermana Deolinda, sugiere lo asentado que Felisberto tenía este comportamiento y también que encerraba en él cierto detalle singular. Siendo niños de unos siete y cuatro años respectivamente, Felisberto y Deolinda se dirigen a la escuela, a pie, recientemente mudados a una casa en la Avda. Suárez, en Montevideo; entonces —y aún hoy— zona de grandes mansiones y anchos parques. Al llegar a la calle Asencio «Felisberto se sacaba su boinita, para saludar a una antigua glorieta de hierro cubierta de glicinas en primavera» (Giraldi, 1975: 25). Esta evidencia de un temprano hábito fundado en la personificación está acompañado por la respuesta al porqué de su actitud que su hermana le demanda. La contestación que Deolinda le atribuye es: «¡Estas son las cosas dignas de ser saludadas en el mundo!» (Giraldi, 1975: 26).

Claro que la personificación muestra una gran afinidad con un accesorio al juego que ocupa un papel destacado principalmente en la infancia: el juguete<sup>44</sup>. Hay dos problemas que plantea el juguete que considero oportuno revisar, uno es el de la personificación, otro el de la fidelidad hacia el objeto que representa. En 1853 Baudelaire publica un ensayo titulado «Moral del juguete». Allí se formula con claridad la relevancia de la personificación en el niño:

Todos los niños hablan a sus juguetes; sus juguetes se convierten en actores en el gran drama de la vida, reducido por la cámara oscura de su pequeño cerebro. Los niños demuestran con sus juegos su gran capacidad de abstracción y su elevada potencia imaginativa. Juegan sin juguetes (Baudelaire, 1999: 192).

Siguiendo la reflexión de Baudelaire, se destaca en primer lugar el carácter accesorio del juguete; resulta ser un accidente en la necesidad de personificación del niño. La segunda cuestión que surge parece más ardua, y es la de la imitación. Algo más avanzado el ensayo, Baudelaire llama la atención sobre el juguete primitivo, construido con la necesidad de representar la imagen del original con la mayor fidelidad posible pero utilizando materiales muy simples, pues esas imágenes simples no impactan en menor grado que las «maravillas del año nuevo que son más un homenaje del servilismo parásito a la riqueza de los padres que un regalo a la poesía infantil» (Baudelaire, 1999: 193)<sup>45</sup>.

En dos artículos de 1928, Walter Benjamin hace algunas consideraciones sobre el juguete al tiempo que manifiesta la necesidad de continuar la teoría del juego, descuidada desde que Karl Groos publicara en 1899 *Die Spiele der Menschen*<sup>46</sup>. Benjamin desprecia la importancia de la imitación en el juguete, como puede apreciarse en el siguiente pasaje del artículo «Historia cultural del juguete»:

---

<sup>44</sup> De acuerdo a José Antonio González Alcantud (1993: 227) la primer obra en abordar los juegos infantiles fue *Les jeux et plaisirs de l'enfance*, del año 1657, donde se describen numerosos juegos acompañados de grabados que el pintor francés Jacques Stella diseñó y más tarde reprodujo su sobrina Claudine Bouzonnet-Stella, uno de ellos ilustra la portada de este capítulo.

<sup>45</sup> La cita está parafraseada en tanto Baudelaire no afirma sino que pregunta retóricamente por la mayor o menor impresión que uno u otro juguete pueden causar en el niño.

<sup>46</sup> En 1901 se traduce al inglés la obra de Karl Groos. La tercera parte de la obra, titulada «The theory of play», contiene una descripción del juego desde los puntos de vista fisiológico, biológico, psicológico, estético, sociológico y pedagógico. Ver Groos (1912: 361-406).



**LOTÉRIE DES JEUX.**

N° 30

			
Les filles. perdent 20	La parade. gagne 2.	La poêle marchande. gagne 5.	Les yeux forcés. gagnent 2.
			
Le carambole. gagne 50	Les tripiots. perdent 10	La corde. gagne 10	Les quatre-cous. gagnent 6.
			
Le cheval forcé. perd 3.	L'escarpolette. perd 1.	Les petits jeux. gagnent tout.	Le colin-maillard. perd 6.
			
Des joueurs déterminés. gagnent 20	Un vilain jeu. perd 1.	Un jeu de vilain. perd 3.	Le dernier orgou. gagne 1.
			
Le jeu des jambes. perd 2.	Le tricheur. perd 20.	La marchande de plaisirs. gagne 3	La jeteuse de cartes. perd 2.

De jeu, auquel peuvent prendre part plusieurs enfants, se joue de la manière suivante: L'on découpe les images et on les met ensemble dans une boîte, ensuite chacun paie le prix convenu, ce qui forme la caisse. Cela fait, tour à tour chaque joueur tire une image. Si c'est un gagnant, il reçoit de la caisse la valeur qui s'y trouve marquée, si au contraire c'est un perdant, il est obligé de rembourser à la caisse la perte indiquée. Lorsque les petits jeux sont sortis, tout est gagné, la partie est terminée.

Imprimerie Lih. de Pellerin à Epinal. Propriété de l'Éditeur. Déposé.

Loterie des jeux, n° 30, Pellerin editor, 1862

Puede ser que hoy ya estemos en condiciones de superar el error fundamental de considerar la carga imaginativa de los juguetes como determinante del juego del niño; en realidad, sucede más bien al revés. El niño quiere arrastrar algo y se convierte en caballo, quiere jugar con arena y se hace panadero [...] Porque cuanto más atractivos, en el sentido común de la palabra, son los juguetes, tanto menos “útiles” son para jugar, cuanto más ilimitada se manifiesta en ellos la imitación, tanto más se alejan del juego vivo [...] La imitación —así podríamos formularlo— es propia del juego, no del juguete (Benjamin, 1989b: 88).

Podría afirmarse que existe cierta afinidad entre lo que expone Baudelaire —es decir, que la capacidad de abstracción y la potencia imaginativa no están subordinadas al grado de aproximación que el juguete tenga con el objeto que imita— y la inutilidad que Benjamin adjudica al juguete «atractivo», que fielmente reproduce un objeto. La fórmula «juegan sin juguetes» de Baudelaire, se ve confirmada en tanto cobra fuerza lo accesorio del juguete en la necesidad del niño por jugar. Esta primera coincidencia —que se podría simplificar en el rechazo por lo imitativo, tanto en el juguete como en la propia actitud del niño— da lugar a una segunda más significativa que Baudelaire insinúa y Benjamin precisa, y es que la norma original del juego se situaría en algo parecido a lo que más tarde Caillois llamaría vértigo o *ilinx*. Hacia el final de «Moral del juguete» dice Baudelaire que «la mayoría de los críos quieren sobre todo ver el *alma*» del juguete y más adelante continúa: «el niño da vueltas y más vueltas a su juguete, lo araña, lo agita, lo golpea contra las paredes, lo tira al suelo» (1999: 195, 196); se suceden una serie de movimientos violentos que culminan ante la misma interrogante que los motivó.

La necesidad que Benjamin señala acerca de continuar la labor iniciada por Karl Groos viene acompañada por la posible dirección que puede tomar esa tarea pendiente. Se mencionan los juegos de persecución, aquellos donde se defiende una guarida, las peleas por un objeto y, finalmente, «la enigmática dualidad de aro y palo, peonza y látigo, pelota y paleta, el magnetismo originado entre ambas partes» (Benjamin, 1989b: 93). Estas últimas actividades rondan el terreno que concierne al vértigo. Pero más contundente es la afirmación acerca de cuál es la norma que preside el juego:

Por último, semejante estudio tendría que profundizar en la gran ley que, por encima de todas las reglas y ritmos aislados, rige sobre el conjunto del mundo de los juegos: la ley de la repetición (Benjamin, 1989b: 93).

Aquí se encuentra la clave del juego, en la oscuridad del «otra vez». «Toda vivencia profunda busca insaciablemente, hasta el final, repetición y retorno, busca el restablecimiento de la situación primitiva en la cual se originó», dice el filósofo alemán (1989b: 93), dejando definitivamente atrás el simulacro para establecer la correspondencia entre el vértigo y, no solamente el juego infantil, sino toda actividad lúdica. El «como si» al que hice referencia, deja paso al «otra vez» en esta cita definitiva: «la esencia del jugar no es un “hacer de cuenta que...”, sino un “hacer una y otra vez”, la transformación de la vivencia más emocionante en un hábito» (Benjamin, 1989b: 94).

Si el «hacer una y otra vez» ocupa un lugar destacado en Benjamin, distinto es el caso de la reflexión que hace del juguete Giorgio Agamben, ya que pasa a ser «aquello que perteneció —una vez, ya no más— a la esfera de lo sagrado o a la esfera práctico-económica» (2007: 102). El eje del ensayo de Agamben «El país de los juguetes» es la relación entre tiempo y juego. Desde allí surgen importantes conexiones entre el juego y el rito que más adelante analizaremos, pero antes nos detendremos brevemente en su enfoque sobre el juguete.

Dice Agamben que un sobrante de antiguas prácticas, perteneciente o no al ámbito de lo sagrado, es susceptible de ser convertido en juguete por el niño. También destaca el proceso de *miniaturización*, que permite introducir en el ámbito de lo lúdico objetos cuyo uso no ha perdido vigencia. La sincronía y diacronía permiten a Agamben asegurar que, ya se trate de un objeto obsoleto, resto de prácticas pretéritas, bien de un objeto reducido y de uso actual que permite captar «el todo antes que las partes» (Agamben, 2007: 104)<sup>47</sup>, la esencia del juguete es algo *histórico*. Los ejes diacrónico y sincrónico sirven a Agamben para hacer del «una vez y ya no más» una fórmula capaz de aplicarse tanto al residuo histórico como a la miniatura, entendiendo el paso del tiempo en aquel como el momento presente en esta. Incluso se compara este carácter histórico con el alma del juguete que Baudelaire entendía que el niño busca en su examen vertiginoso del juguete.

La miniaturización posibilita la introducción de un personaje que aparecerá más adelante en el estudio acerca de la obra de Felisberto Hernández: el coleccionista. Dice Giorgio Agamben:

---

<sup>47</sup> Agamben explica allí que la diacronía se manifiesta en el juguete «fragmentando y tergiversando el pasado», mientras que la diacronía lo hace miniaturizando el presente.

La miniaturización es por lo tanto la cifra de la historia. De modo que antes que el *bricoleur*, será el coleccionista quien se presente naturalmente como figura con-tigua al jugador. Pues así como se coleccionan objetos antiguos, se coleccionan miniaturas de objetos. Pero en ambos casos el coleccionista extrae el objeto de su distancia diacrónica o de su cercanía sincrónica y lo capta en la remota proximidad de la historia (2007: 104).

El término *bricoleur*, que Lévi-Strauss utilizara en *El pensamiento salvaje*, sirve a Agamben para diferenciar la utilización de un residuo como el juguete en el que la «temporalidad contenida en el objeto» y —digo también con Agamben— la posibilidad de su aprehensión, aparecen como el proyecto del que carece el *bricoleur*, cuya tarea supone que «los elementos se recogen o conservan en razón del principio de que “de algo habrán de servir”» (Lévi-Strauss, 1997: 37)<sup>48</sup>. Se destaca entonces la tarea del coleccionista, que se aproxima al ámbito de lo lúdico gracias a la recuperación que efectúa sobre esa «cifra de la historia» que es la miniatura y, por tanto, el juguete.

También Baudelaire tuvo muy presente la miniaturización como aspecto sobresaliente en la identidad del juguete. Así lo explica en «Moral del juguete»: «en un gran almacén de juguetes hay una alegría extraordinaria que lo hace preferible a un hermoso piso burgués. ¿No se encuentra allí toda la vida en miniatura, y mucho más coloreada, limpia y reluciente que la vida real?» (1999: 192).

El carácter histórico del juguete, su haber sido y permanecer como resto de una ceremonia, destaca como esencia del juego en la reflexión de Agamben. Ahora bien, si es el coleccionista, y no el *bricoleur*, el *actor* más próximo al juego, debe aceptarse que la imitación traza un cerco que especifica cuáles son los objetos que están más próximos al juego; es decir, la imitación revela cuáles son los juguetes, ya que son estos los objetos valiosos al coleccionista. Aquí se separa, a mi entender, lo propuesto por Agamben a lo hecho por Benjamin. Hace un momento vimos una cita donde Benjamin destaca justamente lo contrario, y es que el juguete no posee para el niño ninguna carga lúdica en sí mismo; tan

---

<sup>48</sup> Es conveniente recordar aquí una de las definiciones que Lévi-Strauss da al término *bricoleur*: «el *bricoleur* es capaz de ejecutar un gran número de tareas diversificadas; pero, a diferencia del ingeniero, no subordina ninguna de ellas a la obtención de materias primas y de instrumentos concebidos y obtenidos a la medida de su proyecto: su universo instrumental está cerrado y la regla de su juego es siempre la de arreglárselas con “lo que uno tenga”, es decir un conjunto, a cada instante finito, de instrumentos y de materiales, heteróclitos además, porque la composición del conjunto no está en relación con el proyecto del momento, ni, por lo demás, con ningún proyecto particular» (Lévi-Strauss, 1997: 36).

solo sucede que el niño lo toma como accesorio para llevar a cabo una acción previamente determinada. Esta brecha desaparece si es en la figura del coleccionista en quien concentramos lo relativo al juguete. Basta recordar que según Benjamin, «para el verdadero coleccionista cada cosa particular se convierte en una enciclopedia que contiene toda la ciencia de la época, del paisaje, de la industria y del propietario de quien proviene» (2005: 223).

Las posiciones se encuentran, también, si tomamos al juguete miniatura como algo que concierne al adulto, quien puede o no servirse de ellos para *jugar*. De este modo dice Benjamin que «también es cierto que no describiríamos ni la realidad ni el concepto del juguete si tratáramos de explicarlo únicamente en función del espíritu infantil» (1989b: 88); y esto sucede justamente por el testimonio que el juguete ofrece acerca de la comunicación entre el niño y la sociedad que le entrega un juguete. Benjamin propone con su fórmula de la repetición como esencia del juego que es este el que instaura todo hábito; de modo que el juguete sería una forma de educación en los hábitos mediante el juego.

Lo que propongo aquí, y lo veremos cuando nos situemos en la obra de Felisberto, es que si el coleccionista posiblemente constituye una figura próxima al jugador, aún hace falta un movimiento adicional que lo dirija hacia el ambiente lúdico. Quiero decir, no es suficiente con la miniaturización para acceder al juego. El coleccionista debe proponer algunas reglas que permitan hablar propiamente de juego. El juguete no implica necesariamente unas reglas, imprescindibles para el juego; aunque estemos hablando de imitación, no es suficiente con identificar la realidad en el objeto. La tarea del coleccionista es justamente la de señalarnos de qué manera deben los jugadores emplear ese objeto.

Finalmente, la confusa posición del juguete en el ambiente lúdico enseña una característica común con la figura del aguafiestas, y es que el juguete es residuo no ya de actividades pretéritas, sino que es al mismo tiempo residuo que el propio juego no alcanzará a eliminar.

### I.7. EL RITO COMO MODELO DEL PROCESO NORMATIVO LÚDICO

Al igual que el aguafiestas, el juguete —tal vez justamente por esa cualidad de *resto* que llevaba al ingresar al juego— lleva implícita la destrucción del propio juego. Agamben indica qué mecanismos presentes en el juego hacen ineludible un remanente en ese proceso:

también el juego tiene un escollo del que no puede desembarazarse. Pues como representación de un puro intervalo temporal, el juguete es por cierto un significante de la diacronía absoluta, de la transformación acaecida de una estructura en acontecimiento. Pero también en este caso el significante queda libre, se vuelve inestable y es investido de un significado contrario, también entonces, *terminado el juego*, el juguete se troca en su opuesto y se presenta como el residuo sincrónico que el juego ya no alcanza a eliminar (2007: 116).

Es el rito la acción que comparte con el juego la característica de concluir dejando en su marcha un «residuo sincrónico». En el caso del rito la cuestión presenta no poca dificultad, así que intentaré una explicación concisa pero que permita acceder a las claves de esta relación entre juego y rito.

Agamben parte de que la relación que estamos considerando descansa sobre elementos de equivalencia y elementos de oposición. La equivalencia se justifica en la medida en que ambos se ocupan del tiempo, pero el tratamiento que ejercen sobre él es opuesto: mientras el rito «fija y estructura el calendario», el juego «lo altera y lo destruye» (Agamben, 2007: 98, 99). El razonamiento se reanuda páginas más adelante, precedido nuevamente por una consideración de Lévi-Strauss acerca de la esencia de la oposición entre juego y rito; y es que mientras este último transforma los acontecimientos en estructuras, el primero se rige por el procedimiento inverso (Lévi-Strauss, 1997: 56-59). Lévi-Strauss expresa algo parecido mediante otra fórmula que se ajusta más a la descripción que aquí se hace del juego:

Todo juego se define por el conjunto de sus reglas, que hacen posible un número prácticamente ilimitado de partidas; pero el rito, que también se “juega”, se asemeja más bien a una partida privilegiada, escogida y conservada de entre todas las posibles porque sólo ella se obtiene en un determinado tipo de equilibrio entre los dos campos (1997: 55, 56).

A partir de esta anotación se hace más nítido que juego y rito llegan a imbricarse de tal modo que se hace difícil, en muchos casos, distinguir uno de otro. Sucede que si el rito es una posibilidad de las infinitas que el juego permite, solo tendremos posibilidad de reconocer uno de otro a través de la repetición. El rito sería así la eliminación de la contingencia que supone un determinado conjunto de reglas. Y aún así no existiría la certeza de estar frente al rito; quiero decir, entiendo que no es suficiente la duplicación de un juego para afirmar la presencia de un rito. Esto es especialmente manifiesto en los casos de *mi-*

*micry*, que pueden incluir una representación cuyos parámetros se reiteren y aun así sería arriesgado proclamar su carácter ritual.

Agamben deriva de este planteamiento que el rito supone anular la distancia existente entre el pasado mítico y el presente, asimilando en su sincronidad los hechos que organizan ese trayecto. El juego, por el contrario, si bien implica la eliminación de esa distancia entre pasado y presente, lo hace suprimiendo los hechos que dan forma a la estructura, haciendo de ellos puro acontecimiento. La fórmula que condensa esta consideración de Agamben es que el rito transforma la diacronía en sincronía mientras el juego transforma la sincronía en diacronía.

Ahora, la conversión que suponen estas dos categorías requiere una matización, ya que en ningún caso podemos enfrentarnos a una transformación completa. Agamben aclara que si bien la oposición se certifica en los casos extremos de rito y juego, estos serían más bien casos ideales y de ningún modo responden a los observables, donde siempre se revela una presencia del juego en el rito y viceversa. Entre los ejemplos que se citan para certificar esta mutua contaminación<sup>49</sup> está lo muchas veces expresado por Huizinga — que ya se ha mencionado en este trabajo— acerca de la conciencia del jugador de su condición. Huizinga insinúa que así como el deportista conoce su calidad de jugador, también lo hacen los participantes de un ritual, de una ceremonia sagrada:

El actor se entrega a su representación, al papel que desempeña o juega. Sin embargo, «juega» y sabe que juega [...] El carácter lúdico puede ser propio de la acción más sublime. ¿No podríamos seguir hasta la acción cultural y afirmar que también el sacerdote sacrificador, al practicar su rito, sigue siendo un jugador? Si se admite para una sola religión, se admite para todas. Los conceptos de rito, magia, liturgia, sacramento y misterio entrarían, entonces, en el campo del concepto de «juego» (2007: 34).

Huizinga destaca, como vimos con anterioridad, no ya la posibilidad, sino el requisito de que el participante de un juego se entregue a sus avatares con absoluta seriedad; pero lo fundamental —y así lo expresa Agamben al replantear la esencia de la relación entre juego y rito—, es que las categorías resultan inseparables, su articulación opera per-

---

<sup>49</sup> Karl Kerényi, por ejemplo, entiende que el juego y la fiesta se vinculan primeramente por su carácter libre y creador, y plantea que, en su esencia, el mito se halla vinculado a estas manifestaciones: «descubrí que la mitología era un género que poseía autonomía primaria entre las actividades creativas del ser humano, al lado de la poesía, la ciencia y la música, comparable en cierta medida con la “fiesta” y el “juego”» (1999: 9).

mitiendo que las transformaciones que ambos intentan actúen al mismo tiempo. Aunque una de estas transformaciones —acontecimientos en estructuras o viceversa— predomine, o mejor dicho, en el predominio de una ellas, se asienta el funcionamiento de las dos categorías como un compuesto.

Producto de este vaivén entre sincronía y diacronía es que aparece el inevitable *residuo*, sincrónico o diacrónico dependiendo de si estamos frente a un rito o frente a un juego. Y es en estos residuos donde Agamben encuentra el indicio de que la aspiración ideal del rito, la sincronía absoluta, fracasa inexorablemente. El ejemplo de esta marca residual lo ubica Agamben en ciertos objetos rituales, que siendo reconocidos como testigos concretos del pasado mítico, deben actuar sobre un individuo donde un aspecto del pasado reaparezca. Pues bien, cuando esto sucede, cuando se ha producido la transformación ritual y el objeto ha transferido su esencia, perdura ahora en forma de residuo que ha sufrido la transición de significar la absoluta sincronía, siendo prueba física del pasado, a la absoluta diacronía, por perder la esencia que conformaba su carácter testimonial<sup>50</sup>.

La proximidad entre las dos categorías a las que nos referimos fue también identificada por otros autores. Entre ellos Octavio Paz, quien en el ensayo «Risa y penitencia» deja a este respecto unas relevantes consideraciones:

El Juego de Pelota era escenario de un rito en el que el victorioso ganaba la muerte por decapitación. Pero se corre el riesgo de no comprender su sentido si se olvida que este rito era efectivamente un juego. En todo rito hay un elemento lúdico. Inclusive podría decirse que el juego es la raíz del rito. La razón está a la vista: la creación es un juego; quiero decir: lo contrario del trabajo. Los dioses son, por esencia, jugadores (1981: 161).

El hispanista francés Jean-Pierre Etienvre recupera este ensayo de Octavio Paz para anunciar la «reversibilidad de la relación entre el juego y el rito» (Etienvre, 1991: 100). En su ensayo «El juego entre rito y misterio» se propone argumentar acerca de la necesidad a la que responde el juego esquivando las clasificaciones estructuralistas al modo

---

<sup>50</sup> De este modo explica Agamben el asunto del residuo en el rito, remitiéndose a un ejemplo tomado de *El pensamiento salvaje*, de Lévi-Strauss: «el *churinga* pareciera ser en efecto el significante de la absoluta sincronía y no de la diacronía. Pero una vez que la transformación ritual de la diacronía en sincronía se ha efectuado en el cuerpo del nuevo individuo, lo que era el significante de la sincronía absoluta queda libre, es investido por la diacronía que perdido su significante (el embrión del nuevo individuo) y se troca en significante de la absoluta diacronía» (Agamben, 2007: 115).



de Caillois. Etienvre se permite, sin embargo, hacer una pequeña clasificación entre juegos cerrados y abiertos, siendo los primeros aquellos en los que se juega para obtener un triunfo sobre alguien, o sobre algo; por otro lado, los juegos abiertos tienen el único propósito de prolongar su existencia, de hacer que el juego se demore en sí mismo. Pues bien, se trate de juegos abiertos o cerrados, lo forzoso para la constitución del juego son las reglas. La importancia de las reglas se presenta como un punto central. Etienvre arguye que el juego y el rito están conectados gracias a estas reglas, a las cuales atribuye cuatro características que se hacen presentes justamente cuando hablamos de reglas que participan tanto del juego como del rito. Estas características son *convencionalidad*, *arbitrariedad*, *recurrencia* e *iniciación*. De las tres características, debo descartar la de la arbitrariedad. Si recurrencia e iniciación hacen posible la convención de un conjunto de reglas, la arbitrariedad suspendería el acuerdo, debería nuevamente organizarse la iniciación que situara a todos los participantes del rito en la misma esfera. La arbitrariedad es inadmisibles para el rito, salvo como rasgo propio del estado previo del rito, que es el juego del cual surge. Etienvre parte de la distinción entre reglas y leyes, distinción que cifra en la imposibilidad de ignorar las primeras, es decir, se admite su conocimiento general. En el juego, sin embargo, ocurre que es posible comenzar desconociendo las reglas. Etienvre continúa del siguiente modo:

Las reglas, en cambio, pueden ignorarse hasta el principio de la partida. Las reglas suponen una iniciación que las leyes no requieren; es más: las reglas pueden requerir una iniciación que las leyes no admiten. Lo que las leyes requieren es una educación, para quien quiere comprenderlas, mientras que en la esfera del juego imperan las reglas con sus artificios y convenciones, con su fundamental arbitrariedad, hasta el punto de que la lógica del juego no es reacia a los caprichos de la fantasía, a las frecuentes rarezas del rito (1991: 102).

Aunque admitamos que un mismo juego puede modificar sus reglas de partida a partida —de modo que la iniciación es necesaria para cada partida aún para quien ya haya participado de ese juego—, convirtiendo su devenir en un porfiado capricho; el rito, como ya mencioné, resulta de privilegiar una partida de un juego. De modo tal que aunque hablemos de leyes para el rito, convencionales si bien pueden modificarse o transgredirse, no serían nunca arbitrarias desde el momento en que se escogen a partir de un modelo.

Entiendo que las tres restantes características sí dan un marco adecuado a las relaciones juego y rito, destacando una de ellas, la iniciación, como característica que permite además establecer unas relaciones por fuera de las reglas. Etienvre no destaca este

punto pero considero que se trata de algo central. Y se refiere a una de las características del juego normalmente aceptadas, y es la de situarse fuera de la vida corriente. Huizinga dedica algunas páginas a la medida en que toda actividad sacra concierne al ámbito del juego, pero la importancia que se desprende de la relación entre estas dos esferas se vincula también a las necesidades a las que responde el juego y hasta dónde podemos entenderlo como actividad seria. De acuerdo a lo expresado por Huizinga, algunos juegos podrían ubicarse en una altura que supera la de la seriedad: «el hombre juega, como niño, por gusto y recreo, por debajo del nivel de la vida seria. Pero también puede jugar por encima de este nivel: juegos de belleza y juegos sacros» (2007: 35). Aquello que pone a las formas lúdicas y sacras en contacto es el cerco que requieren para situar el desarrollo de las acciones. Y es justamente en la situación de iniciación, donde Huizinga da el primer ejemplo que certifica la necesidad de distinguir el desarrollo del rito de las acciones cotidianas por medio de la señalización de un lugar sagrado:

También la demarcación de un lugar sagrado es el distintivo primero de toda acción sacra. Esta exigencia de apartamiento es, en el culto, incluyendo la magia y la vida jurídica, de significación mayor que la meramente espacial o temporal. Casi todos los ritos de consagración e iniciación suponen, para los ejecutantes y para los iniciados, situaciones artificialmente aisladoras (2007: 35).

También el juego requiere un espacio propio que consienta su práctica. Huizinga advierte que la pista cercada en la que se practica un deporte, las marcas sobre el pavimento que organizan el juego infantil o el tablero de un juego de mesa «no se diferencian, formalmente, del templo ni del círculo mágico» (Huizinga, 2007: 35, 36).

En una nota a estas reflexiones acerca de la identidad entre formas sacras y lúdicas, Huizinga remite al libro de Romano Guardini, *El espíritu de la liturgia*, afirmando que allí el teólogo italiano sostiene posturas muy próximas a las suyas en relación a este tema. Ciertamente la afinidad es manifiesta. En primer lugar porque Guardini centra la cuestión en la ausencia de utilidad, de *finalidad práctica* que tienen las formas sacras y lúdicas. El problema se aborda en el capítulo «La liturgia como juego». Según Guardini existen actividades que, si bien portadoras de sentido, no obran según el concepto de utilidad que «coloca el centro de gravedad de una cosa fuera de sí misma, y lo admite sólo como tránsito para un movimiento progresivo, es decir, que tiende flechado hacia un fin» (Guardini, 1962: 142). Según Guardini ni Ciencia, que tiene el *sentido de la Verdad*, ni Ju-

risprudencia, cuyo objeto es el *conocimiento de la Verdad*, poseen finalidad práctica alguna. Pero es en la obra artística, que tiene el sentido de ser *reflejo de la Verdad*, y también en los juegos infantiles, en torno a los cuales gravita la reflexión acerca del *sentido* como impulso primordial de estas manifestaciones vitales, y no, claro está, en la *utilidad*. De un modo similar entiende Karl Kerényi los aspectos definitorios del juego, especialmente en lo que se refiere a la ausencia de finalidad práctica. Kerényi propone una doble significación para explicar la acción lúdica. Si por un lado el jugador se ve absorbido por las condiciones que estipula el ámbito del juego, al mismo tiempo este supone la mayor libertad debido a que los jugadores «están sin embargo libres de todo pensamiento que persiga una utilidad y que quede fuera de este mundo: el juego carece de utilidad» (Kerényi, 1999: 48).

No obstante, me interesa puntualizar la exposición que Guardini propone para el tránsito desde el juego infantil al Arte, al parecer una continuidad definida por el conflicto que experimenta el hombre cuando se enfrenta a la dicotomía entre lo que *debe ser* y a lo que en realidad *es*. Allí se encuentra, según Guardini, el disparador de la intención artística:

Ante los ojos del hombre se le presenta entonces el objetivo de lo que quiere y debe ser; pero, al intentar realizar ese ideal, tropieza con las innumerables resistencias que la vida opone a sus esfuerzos, y así, por triste y descorazonadora experiencia, va adquiriendo la convicción de lo excepcional y arduo que es lograr lo que él creyó que podía y debía ser (1962: 152).

A través del arte es entonces que se intenta superar este conflicto; o dicho de otra manera, se busca una consonancia, entre lo que *es* y lo que *debería ser*. Y sería interesante recordar que anteriormente se recogía esta pugna también como uno de los resortes de lo cómico.

El vínculo entre la acción sagrada y el juego queda definido entonces por una serie de características que resumo a continuación: en primer lugar la libertad con que se accede a estas actividades<sup>51</sup>; la seriedad con que ambas acciones pueden desarrollarse, incluso, como apunta Huizinga, pueden llegar al extremo del éxtasis; deben realizarse aisladas de la vida corriente, necesitando la demarcación de un espacio propio; la ausencia de cualquier utilidad, cualquier finalidad que no se encuentre dentro del propio sentido alojado en los límites espacio-temporales de la actividad; y, finalmente, los participantes tienen concien-

<sup>51</sup> Dice Etienvre que «la esfera ritual del juego sólo se mantiene por la adhesión, siempre repetida, de los jugadores. Adhesión libre e irracional; cuanto más irracional, más libre. Porque —y éste es el último punto que conviene subrayar con respecto al juego como rito— quien *debe* jugar no juega» (1991: 102).

cia de estar actuando «como si», porque el rito, el culto, son *representaciones* sacras, y ese carácter *espectacular* es lo que une al rito con el juego en primera instancia.

### I.8. LA FIESTA Y EL VAIVÉN UNIÓN/DESUNIÓN

Cercana a los conceptos de rito y juego se encuentran las fiestas sacras. Dejo cons-tancia nuevamente que en absoluto mi intención es desarrollar en profundidad estos tér-minos, sino tan solo rescatar algunas características en común con el juego que permiten, confrontándolas, definir algunos de los rasgos que el juego presenta.

Huizinga, al hablar de fiestas sacras, refiere a renglón seguido la palabra «celebrar», con el propósito de exponer la cercanía entre acto sagrado, celebración y fiesta. El resulta-do de celebrar el acto sagrado es el de congregar; es decir, tanto en la fiesta como en el rito, el juego y, finalmente, el arte, existe un afán de *unión*. También Gadamer, en el comienzo de su reflexión sobre la fiesta, recurre a la *celebración* para exponer su significado:

Tal vez podríamos comenzar por esta primera observación: se dice que «las fiestas se celebran; un día de fiesta es un día de celebración». Pero, ¿qué significa eso? ¿Qué quiere decir «celebrar una fiesta»? ¿Tiene «celebrar» tan sólo un significado negativo, «no trabajar»? [...] Con toda la cooperación que siempre han exigido la caza colectiva y la división social del trabajo, nos aislamos cuando nos orientamos a los fines de nuestra actividad. Por el contrario, la fiesta y la celebración se definen claramente porque, en ellas, no sólo no hay aislamiento, sino que todo está congre-gado (1991: 100).

Gadamer utiliza la *celebración* como un nexo inicial entre la fiesta y el arte; y la característica que justifica ese nexo es la unión que la celebración supone; unión que no se limita a amontonar individuos sino que comprende «la intención que une a todos y les impide desintegrarse en diálogos sueltos o dispersarse en vivencias individuales» (Gada-mer, 1991: 101).

El término «fiesta» es de utilidad para clarificar la delimitación temporal que exi-ge el juego. Gadamer explica que existe una experiencia del tiempo, similar en la fiesta y en el arte —y ocurre también en lo lúdico—, donde no disponemos de él para algo, no se trata de una experiencia práctica del tiempo, donde lo encontramos vacío y es nuestra tarea incorporar allí tareas que lo completen. Esta experiencia *práctica* presenta dos caras

opuestas que son el *aburrimiento*, donde se revela hasta el límite la vaciedad del tiempo; y por otro lado el *ajetreo*, donde nunca se dispone de tiempo, siempre existe una tarea por hacer. Frente a esta experiencia del tiempo, Gadamer sitúa el propio de la fiesta, donde el tiempo no aparece como algo a ser completado, algo vacío donde situar sucesivos eventos, sino que la propia fiesta ocupa el tiempo: «todo el mundo sabe que, cuando hay fiesta, ese momento, ese rato están llenos de ella. Ello no sucede porque alguien tuviera que llenar un tiempo vacío, sino a la inversa: el tiempo se ha vuelto festivo» (Gadamer, 1991: 104).

Me interesa, sin embargo, teniendo en cuenta el planteamiento hecho por Gadamer acerca del *aburrimiento* y *ajetreo* en el tiempo práctico, complementar las particularidades del tiempo propio de la fiesta y del arte a raíz de unas consideraciones hechas por Huizinga. La separación entre tiempo práctico y tiempo propio de la fiesta, siendo valiosas, requieren análogas subdivisiones. Quiero decir, Gadamer propone dos experiencias internas para el tiempo práctico que carecen de equivalencia en el propio de la fiesta. Pues bien, entiendo que aburrimiento y ajetreo suponen un vaivén que también está presente en el tiempo especial de la fiesta y, finalmente, en el juego. Huizinga (2007: 37) habla de dos extremos de estados de ánimo propios del juego, que son el *abandono* y el *éxtasis*. El *éxtasis* es la elevación con que el jugador puede participar de un juego o una fiesta sacra; el *abandono*, el desencanto y la desilusión ante su devenir. Aquí encontramos, en los estados de ánimos propuestos por Huizinga, que aburrimiento y ajetreo tienen sus experiencias análogas en el tiempo propio de la fiesta, siendo estas abandono y éxtasis.

El tiempo propio se relaciona con las expresiones artísticas principalmente gracias a la idea de que estas carecen de finalidad; de modo tal que la obra de arte está estructurada, dice Gadamer (1991: 106), como un organismo vivo. Puede soportar anexiones, suprimir algunos términos o sustituir otros, siempre que permanezca inalterada una esencia que define la obra. En este sentido tiene el arte un tiempo propio.

Debido a las ocupaciones artísticas del protagonista de este trabajo, Felisberto Hernández, me gustaría apuntar brevemente el vínculo entre música y poesía por un lado, y música y juego por el otro. Son, asimismo, las formas artísticas que Huizinga destaca por su honda conexión con el juego. En primer lugar, Huizinga se detiene en la denominación que en muchas lenguas adquiere la palabra *jugar* también como ejecución de instrumentos musicales<sup>52</sup>. A con-

<sup>52</sup> A este respecto dice Huizinga: «antes de terminar el examen filológico del concepto juego tenemos que ocuparnos de algunas aplicaciones especiales de la palabra, así, por ejemplo, de su empleo para significar la acción de tocar un instrumento. Ya dijimos que el árabe *la'iba* comparte esta significación con varios idiomas

tinuación realiza un somero repaso por la similitud que presentan las características formales de ambas acciones:

la acción se desarrolla en un determinado campo, es repetible, consiste en orden, ritmo y cambio regulado, y arrebatada a los oyentes y al ejecutante de la espera ordinaria, transportándolos con sereno sentimiento de gozosa exaltación, aun siendo la música melancólica. Sería, pues, muy natural que se refiera toda la música al juego (Huizinga, 2007: 63).

Volviendo al tiempo propio de la fiesta, también Roger Caillois aborda este aspecto en comparación con el tiempo de la vida cotidiana cuando dice: «su actividad cotidiana, cosecha, caza, pesca o cría, sólo llena su tiempo y provee a sus necesidades inmediatas» (1996: 111). Caillois reconoce a Émile Durkheim el haber utilizado, para describir la esencia de las fiestas, la separación entre lo sagrado y lo profano. Los días de trabajo que componen este último se definen por la reiteración de ocupaciones anodinas. Lo sagrado —en este caso hablaríamos de fiestas sacras— queda representado por la exaltación, el proceder excesivo que enmarca esta época de alborozo. Esto es, sin duda, algo similar al éxtasis que Huizinga proponía como extremo del ambiente festivo, o el ajetreo con que Gadamer expresa la ausencia de tiempo por estar este saturado. Si Huizinga explica los «estados de ánimo» propios del juego, y Gadamer hacía otro tanto con la «experiencia del tiempo práctico», en términos si no idénticos, al menos equivalentes, Caillois omite una escala donde los extremos supongan, dentro del tiempo propio de la fiesta o del juego, el desgaste de esas actividades.

Como ya vimos, la escala de «estados de ánimo» propias del juego que Huizinga sugiere, tiene como extremos el abandono y el éxtasis. Entiendo que la relevancia de estos polos es justamente la posibilidad de destruir el juego:

Este estado de ánimo es, por naturaleza, inestable. En todo momento la «vida ordinaria» puede reclamar sus derechos, ya sea por un golpe venido de fuera, que perturba el juego, o por una infracción a las reglas o, más de dentro, por

---

Europeos, entre otros con los germánicos, que ya en los períodos antiguos designaban la habilidad instrumental en general con la palabra correspondiente a jugar. De los idiomas románicos sólo el francés emplea *jouer* y *jeu* en este sentido, lo que podría indicarnos que anda por medio alguna influencia germánica. El griego y el latín no conocen este uso, pero lo encontramos en algunos idiomas eslavos, probablemente también adoptado del alemán. Que la palabra *Spielman* (literalmente, “hombre que juega”) haya cobrado la significación especial de música, no guarda necesariamente una relación directa con esto» (2007: 62).

una extinción de la conciencia lúdica debido a la desilusión y el desencanto (Huizinga, 2007: 37).

Éxtasis y abandono son disposiciones que favorecen la entrada de la *vida corriente* en el juego. Derivar del abandono el agotamiento del juego puede resultar más o menos evidente. Huizinga se sirve de la desilusión y el desencanto como manifestaciones próximas al abandono, y que, con certeza, conducen a la desintegración del juego. Para el extremo donde el éxtasis es el que propicia el fin, la solución puede resultar más confusa. Retomaré para esto la anécdota del conde Hunyady. La reacción de Hunyady ante un desenlace del juego, cercana al arrebató, no implica el término del juego porque permanece oculta; sin embargo, podríamos figurarnos la situación en que, exteriorizando un arranque de furor semejante, Hunyady esté favoreciendo la irrupción de la vida corriente. Lo admirable de su gesto es justamente que permite, no cediendo a los extremos del abandono o el éxtasis, la continuidad del juego. Los extremos de estos estados de ánimo son inconvenientes para el desarrollo del juego. Por esto es que se extraña en Caillois la ausencia de una presencia de ánimo contraria al paroxismo. No digo que Caillois no contemple otras disposiciones anímicas para la fiesta que no sean el desenfreno o la lujuria, pero no tienen una consideración decisiva. En efecto, alude a los «banquetes funerarios en el campo» para dar un ejemplo de una fiesta que, si bien triste, tiene como comienzo el exceso. También se refiere a la angustia y la solemnidad que inauguran la fiesta: «si la fiesta es la época de la alegría, es también la de la angustia. El ayuno y el silencio son de rigor antes de la expansión final» (Caillois, 1996: 112). Caillois estima la importancia de la tristeza, la angustia, la solemnidad, pero son escalones previos hacia las formas del exceso, el paroxismo. Allí es, finalmente, donde reside la verdadera naturaleza de la fiesta de acuerdo al escritor francés.

Ocurre que Caillois tiene en cuenta el exceso no como límite capaz de dismantelar el ambiente lúdico, sino como la acción que justifica el desarrollo y, más importante, el propósito de la fiesta:

El exceso no se limita a acompañar la fiesta de un modo constante. No es un simple epifenómeno de la agitación que aquella desarrolla. Es necesario para el buen éxito de las ceremonias celebradas, participa de su santa virtud y contribuye como ellas a renovar la sociedad o la naturaleza. Este parece ser realmente el fin de las fiestas (Caillois, 1996: 114).

Se admite a raíz de esta cita que de ningún modo el exceso es un fenómeno accesorio. No es un estado que de manera intermitente se presente para satisfacer determinada función de la fiesta, alternando con otros estados como puede ser el abandono, o el aburrimiento. El exceso aparece de forma necesaria a cuentas de que la fiesta pueda llevar a cabo un propósito de renovación. La exigencia de esa renovación Caillois la sitúa en el tiempo: «el tiempo agota, extenua. Es lo que hace envejecer, lo que encamina hacia la muerte, lo que desgasta» (1996: 114), dice el autor de *Los juegos y los hombres*.

Vimos anteriormente que Agamben situaba en el tiempo un elemento de correspondencia y oposición entre juego y rito. A su vez la reflexión de Agamben se deriva de una afirmación de Lévi-Strauss acerca de la naturaleza de la relación entre rito y calendario. Ambos autores coinciden en cuál es la índole del vínculo entre rito y tiempo, que es un vínculo fundamentado en lo cíclico del tiempo, que instauro la regeneración propia del calendario.

Aunque la tarea se realice de modos muy distintos, parece regresar la sentencia de Lévi-Strauss según la cual «la función propia del ritual es [...] la de preservar la continuidad de lo vivido» (1984: 219). Y esto no se aplica solo al rito, sino que todo indica que el juego utiliza también la alteración del calendario como un procedimiento para conservar lo pasajero. Gadamer se expresa en este sentido al preguntarse por el «motivo antropológico más profundo que hay detrás del juego y que da al juego humano, en particular al juego artístico, un carácter único»; la respuesta es que el juego «otorga la permanencia» (Gadamer, 1991: 113). La «permanencia» está definida en primer lugar por el afán de demora que exige la experiencia del arte. Se permanece en el arte, en el juego, a raíz de estar dominadas estas categorías por un tiempo propio sobre el que no deben acumularse actos para ocupar su marcha. La segunda noción que vincula Gadamer a este «motivo antropológico del juego» que es la permanencia, es el concepto de símbolo en tanto este permite un «re-conocer». La idea del re-conocimiento adquiere relevancia si tenemos en cuenta que allí se produce un conocimiento de la cosa que no permite el fugaz momento del conocimiento inicial. Aquí es donde «el re-conocer capta la permanencia de lo fugitivo» (Gadamer, 1991: 114).

Ahora bien, el re-conocimiento, tal como Gadamer lo describe, implica una característica esencial de la que carece la permanencia, o la fijación de las experiencias vividas. Vimos que también Agamben explica el rito mediante la fijación del calendario, pero la mera fijación no necesita conocer el sentido de las acciones que se reproducen. Agamben



dirige su atención sobre este asunto utilizando una reflexión a su vez hecha por Émile Benveniste, quien sostiene que el juego tiene su origen en el ámbito de lo sagrado, donde residen a la vez «el *mito* que enuncia la historia y el *rito* que la reproduce» (Agamben, 2007: 99). Siguiendo la observación de Benveniste, lo decisivo radica en el modo en que el juego incorpora las operaciones antes mencionadas. Esto se explica en otra cita de Benveniste que Agamben recoge del artículo titulado «Le jeu comme structure»<sup>53</sup>. Allí dice que el juego

se origina en lo sagrado, del cual ofrece una imagen invertida y fragmentada. Si lo sagrado puede definirse mediante la unidad consustancial del mito y el rito, podríamos decir que hay juego cuando sólo se cumple una mitad de la operación sagrada, traduciendo únicamente el mito en palabras y únicamente el rito en acciones (Agamben, 2007: 100).

Admitidas estas premisas, podría concluirse que la «fijación» y el «re-conocimiento» de Gadamer se producen cuando predomina el rito o cuando lo hace el mito, respectivamente. La postura que adopto aquí es que en el rito no puede existir re-conocimiento debido a que el sentido y el fin de las acciones y objetos que allí se utilizan han sido olvidados. Así sucede en el «país de los juguetes», que figura en *Las aventuras de Pinocho* y Agamben utiliza para ejemplificar las conexiones entre juego y rito. Dice Agamben que «es un país donde los habitantes se dedican a celebrar ritos y a manipular objetos y palabras sagradas, cuyo sentido y cuyo fin sin embargo han olvidado» (2007: 100). Pierre-Noël Denieul habla del juego como lo propio del niño y no el juguete —concretamente a partir del juguete industrial—, que sería un intruso en los ámbitos libremente creados por su imaginación:

El espíritu del juego y lo imaginario lúdico son muy frecuentemente proyectados sobre el objeto. Todas las operaciones de manipulaciones simbólicas resueltas antes por el niño, son ahora tomadas a su cargo por el juguete mismo [...] lo lúdico se convierte en objeto de observaciones científicas rigurosas que desembocan en un objeto especialmente concebido al efecto, donde lo imaginario del niño es exteriorizado en un técnica y colocado en el juguete mismo (1981: 9).

---

<sup>53</sup> El artículo de Benveniste figura en la revista *Deucalion: Cahiers de philosophie*, n° 2, Paris: Editions de la Revue Fontaine, 1947, pp. 161-167. En la edición que consulto de *Infancia e historia*, de Giorgio Agamben, el artículo aparece con el nombre «Le jeu et le sacré».

La última de las ceremonias que ponen en contacto al juego y al rito, y que aparece en muchos de los autores que he mencionado, son las ceremonias mortuorias. La idea que irrumpe inicialmente es que lo funerario podría ser descrito del mismo modo que Gadamer describe el juego, en su sentido antropológico esencial, es decir, ambos intentan retener lo efímero, «captar la permanencia». De hecho, Gadamer concluye esto a continuación de un pasaje donde brevemente considera los ritos funerarios como un modo de aferrarse a lo pasajero:

El entierro y el culto de los muertos, toda la suntuosidad del arte funerario y las ceremonias de la consagración, todo ello es retener lo efímero y lo fugitivo en una nueva permanencia propia (1991: 112, 113).

También el juego y los afanes creativos reflejan en su interior la «experiencia de la finitud de la existencia humana» (Gadamer, 1991: 112), de ahí que utilicen un tiempo propio para cubrir el desarrollo de sus actividades. La delimitación temporal del juego y de las experiencias artísticas impide no solo que el jugador se encuentre cautivo de la obligación de llenar espacios de tiempo, sino que suspende la marcha de lo precedero.

La aproximación que Agamben realiza a los cultos funerarios es ciertamente distinta pero contienen elementos que serán de utilidad para este trabajo. Lo primero que advierte Agamben es la presencia de juegos —de competencia deportiva o de azar principalmente<sup>54</sup>— que acompañan ciertas exequias. Cita el caso de los numerosos y diversos juegos que siguen a la larga vela con que Aquiles honra a Patroclo, tal como se relata en el canto XXIII de la *Iliada*. La práctica presenta mucha semejanza con los honores que Alejandro Magno brinda, por su muerte, a Efestión, y que Edwin Rhode (1948: 279-281) destaca como ejemplo de fastuosidad en materia de honores a un «héroe». El episodio lo relata entre otros Arriano en su *Anábasis de Alejandro Magno*:

---

<sup>54</sup> Esto no excluye la presencia de actitudes cercanas a los juegos de simulacro en las ceremonias fúnebres, donde el «como si» aparece como factor predominante. Téngase en cuenta, como ejemplo, un pasaje de «Del duelo», de Luciano: «interesante es examinar lo que en los duelos dicen y hacen la mayor parte de los hombres; las palabras que para consolarlos se les dirigen y su idea de que la muerte es desgracia intolerable para ellos y para aquellos cuya pérdida deploran. ¡A fe de Plutón y Proserpina! no saben con exactitud si todo ello es realmente un mal digno de ser llorado, o si, por el contrario, es para aquel a quien le acontece una dicha y un mejoramiento de fortuna; pero es de rigor entregarse al llanto así que alguna persona espira» (Luciano, 1889: 367). Más adelante, haciendo una descripción de distintos ritos funerarios, dice: «los túmulos, pirámides, cipos e inscripciones, ¿no son, por el poco tiempo que duran, inútiles y como juego pueril?» (Luciano, 1889: 373).

En lo que todos concuerdan es en que Alejandro estuvo tres días tras la muerte de Hefestión sin probar alimento alguno, ni preocuparse del cuidado de su cuerpo, sino que permaneció acostado, ya en silencio lastimero, ya en medio de grandes gemidos [...] Pensaba Alejandro celebrar un certamen gimnástico y musical, que por el número de participantes y los gastos en él realizados sería mucho más brillante que todos los hasta entonces celebrados. En efecto, fueron tres mil el total de competidores, los mismos precisamente que poco después participarían, según dicen, en el propio funeral de Alejandro (Arriano, 1982: 225, 226).

Los juegos continuaban celebrándose anualmente para glorificar al «héroe».

Veamos el sentido que Agamben atribuye a las honras fúnebres, ya que el caso no deja de proponer particularidades que confunden juego y rito, participando de ambos y de ninguno a un tiempo. Nuevamente, Agamben utiliza las nociones de sincronía y diacronía para estudiar el fin de estas ceremonias. La primera conclusión aparece al considerar la presencia de pequeños objetos, miniaturas, en el ambiente funerario. La aporía surge de la presencia del juguete como residuo representante de la diacronía, en un entorno que expresa la absoluta sincronía. En primer lugar, Agamben destaca que los significantes de estas categorías y objetos, significantes diacrónicos y sincrónicos se ven alterados ante la muerte. El proceso que supone el paso del círculo de los vivos al de los muertos, es también un tránsito desde la coexistencia de significados diacrónicos y sincrónicos, hacia un ambiente donde tienen presencia únicamente estos últimos. Agamben encuentra un recurso donde resolver este conflicto gracias a decantarse por la preeminencia de la dualidad significados estables/inestables en el caso del culto a los muertos. Aquí la máxima consideración no la posee la transformación de diacronía en sincronía o viceversa, como ocurre en el caso del rito y el juego, sino que el foco de interés se desplaza al binomio significados estables/inestables. Sucede que conforme a algunas creencias antiguas, la primer consecuencia de la muerte era transformar al difunto en una presencia inquietante que deambula por la esfera de los vivos<sup>55</sup>. Esta presencia que deambula no es otra cosa que la *imagen* del muerto. Agamben advierte aquí que en el tránsito que consideramos, vemos nuevamente que la diacronía se deja a un lado para dar relieve al significante más representativo de la sincronía que es la imagen. Pero lo más importante está en que estas ceremonias, que suponen a la vez juego y rito, buscan la estabilidad del significante inestable de la sincronía que es esa presencia vaga.

<sup>55</sup> Agamben ejemplifica este punto con los casos de «la *larva* de los latinos, el *éidolon* y el *phásma* de los griegos, el *pitr* de los hindúes» (2007: 119).

## I.9. LA DESVIACIÓN DEL JUEGO

Aunque Agamben haya propuesto la alteración y destrucción del calendario como principio constitutivo del juego, no es posible ignorar que la constante presencia de términos como continuidad, permanencia, fijación o estabilidad deben responder a una necesidad más o menos latente del jugador. En un artículo ya citado, Jean-Pierre Etievre dedica algunos párrafos a la relación entre juego y misterio (1991: 103-105). Allí se dice que el misterio se conecta con el juego a partir del azar. Pues bien, la conclusión del hispanista es que para intervenir en el juego —y esta es también la suposición del jugador auténtico— tiene que ser posible de alguna manera imponer nuestra voluntad sobre el azar, entendido este como una faceta de la providencia. Aparece entonces, cuando enfrentamos el juego al misterio, no ya la intención de someter las presencias vagas, fantasmagóricas, que provienen del pasado, sino las que se ubican en instancias ulteriores del propio juego. La incógnita que cerca al jugador coincide con el misterio, un misterio que, por otro lado, es inherente al juego siempre que este reclama una parcela que permanezca esotérica, cuyos principios se comuniquen tan solo a los iniciados. Resulta llamativo que Caillois, quien tanta importancia dio al azar dentro de su clasificación de los juegos diga que «las leyes confusas y complicadas de la vida ordinaria se sustituyen, en ese espacio definido y durante ese tiempo determinado, por reglas precisas, arbitrarias e irrecusables» (1986: 33). El mismo Caillois es quien propone como dos características excluyentes ser una actividad reglamentada o ficticia. Diría que es incluso probable que las reglas existan en todos los casos, incluso en los que Caillois propone como ficción. Pero —y aquí procedo con simpatía a la posición de Huizinga—, de ningún modo son irrecusables. Lo que sostengo, amparado en la teoría que desarrollara el historiador holandés, es que uno de los cimientos capitales del juego, si no el soporte fundamental, es que las reglas puedan ser rechazadas. Y esto no concierne solamente al juego, sino como veremos más adelante, importa también a la teoría del mito.

El problema de la corrupción de las reglas plantea una cuestión que resolvería a su vez lo expuesto en el párrafo anterior acerca de la necesidad o no de su existencia para el desarrollo del juego. Debería considerarse si toda vez que se quebrantan las reglas, los jugadores son inevitablemente desprendidos del ámbito lúdico, o, si por el contrario, cabe esperar que se produzca un despegue que implique una posterior adherencia. Hablo, claro, del ámbito cotidiano y del juego respectivamente. ¿Todo quebrantamiento de las reglas

supone una interferencia de la vida cotidiana? La posición que mantengo aquí es que la actitud del tramposo no conlleva el retorno a la cotidianidad, antes bien, la participación del tramposo está orientada a prolongar el juego.

Etienvre destaca los motivos que determinan la actitud del tramposo al referirse al misterio:

En cuanto al tramposo, además de infringir las reglas, no respeta el misterio. Le busca una finalidad al juego —una finalidad económica: la ganancia a todo trance, o una finalidad psicológica: el placer del triunfo—, y ahí está su error o su culpa [...] Por eso, desconfiado del azar, no lo provoca. Se anticipa, para eliminarlo. Al no respetar ni el rito —las reglas— ni el misterio —el azar—, rompe el encanto, el numen del juego. El tramposo profana el juego (1991: 104).

Los factores que pervierten el juego tienen que ver con la transgresión de sus características esenciales. Según Etienvre, la infracción del tramposo se dirige hacia dos de los aspectos constitutivos del juego que son la finalidad —el juego carece de finalidad—, y las reglas —suponiendo aquí que el azar constituye la *regla* del misterio. La profanación del juego —que debemos entender como una contaminación con el ámbito cotidiano a raíz de haberse roto el *encanto*—, presenta al tramposo sin afinidad alguna al juego, como alguien que aspira obtener de su participación una recompensa individual.

Sin embargo, la reflexión que Roger Caillois hace acerca de la figura del tramposo presenta ciertos rasgos que no necesariamente oscurecen su actuar. El sociólogo francés también sitúa las reglas —aquí no aparece la finalidad— como la característica contra la que arremete el tramposo, entiendo que por constituir el principio determinante de la partida. Ahora bien, el proceder del tramposo parece no implicar en Caillois la misma profanación de las reglas, ya que «si las viola, el tramposo cuando menos finge respetarlas. No las discute: abusa de la lealtad de los demás jugadores» (1986: 33)<sup>56</sup>. Esta consideración introduce matices de mayor complejidad en el personaje. No se trata ahora de una figura cuyas elucubraciones se sitúen fuera del ámbito del juego. Es más, en Caillois el tramposo parece no contribuir en absoluto a la disolución del juego.

En el capítulo titulado «La corrupción de los juegos» de *Los juegos y los hombres*, Caillois explica de qué manera se pervierte la actividad lúdica (1986: 87-105). Primera-

<sup>56</sup> A renglón seguido agrega: «desde ese punto de vista, se debe apoyar a los autores según los cuales la dishonestidad del tramposo no destruye el juego» (Caillois, 1986: 33).

mente Caillois recuerda las cuatro actitudes psicológicas que incitan a desarrollar alguna de las cuatro ocupaciones lúdicas correspondientes. Esos cuatro instintos —que dan lugar a la clasificación de los juegos— son: «la ambición de triunfar gracias al sólo mérito en una competencia reglamentada», que corresponde al *agon*; el permanecer aguardando una sentencia del destino, actitud reflejada en la *alea*; el deseo de representar un papel en una ficción espectacular, que se ajusta a la *mimicry*; y finalmente, la «búsqueda del vértigo» presente en el *ilinx*. La organización y reglamentación de esos instintos es donde reside la virtud del juego. La contaminación del ámbito lúdico con el cotidiano se produce cuando el impulso de estos instintos excede la ilusión del juego, de su acontecer aislado y convencional. La consecuencia primera de la corrupción afecta a la condición básica del juego que es la libertad. El jugador ve cómo se imponen una serie de condiciones que antes obedecían a su libre voluntad y ahora responden a responsabilidades y obligaciones externas. Pero no se acusa al tramposo de esta corrupción del juego, sino que los instintos que por un lado crean una actividad aislada que se maneja de acuerdo a sus propias reglas, por otro se extravían hasta disolver la distancia que mantenía al juego al margen de la vida cotidiana. La clave de esta desviación sucede, según Caillois, «cada vez que el instinto considerado no encuentra en la categoría de juegos que le corresponde la disciplina y el refugio que lo fija, o cada vez que se niega a contentarse con ese engaño» (1986: 89).

Sin embargo, presenta mayor atractivo explorar cuál es la conducta del tramposo y, si es que su actitud no destruye el juego, descubrir por qué no lo hace. Caillois se expresa con claridad al respecto:

Por su parte, el tramposo permanece en el universo del juego. Si bien infringe las reglas, cuando menos lo hace fingiendo respetarlas. Trata de engañar. Es deshonesto, pero hipócrita. De suerte que cuida y proclama mediante su actitud la validez de las convenciones que viola, pues al menos tiene necesidad de que los demás las obedezcan. Si lo descubren, lo echan. Y el universo del juego se conserva intacto (1986: 89, 90).

La diferencia con lo expuesto por Etienne de La Boétie es considerable y reside en si el tramposo tiene capacidad de contaminar o no el juego con el mundo cotidiano. En Caillois es evidente que el tramposo nunca abre una brecha que conduzca a lo cotidiano porque su finalidad no se encuentra fuera del juego. Por eso también su accionar requiere que el propósito lúdico continúe. Esto no significa que un juego específico pueda terminarse, pero el ambiente lúdico se sostiene.

No es el tramposo quien supone el verdadero peligro para el juego. Tanto Etienvre como Caillois resaltan la presencia de otra figura que sí tiene la facultad de *desunir* definitivamente la trama del juego. Caillois lo llama el *negador*: «el que lo estropea es el negador que denuncia lo absurdo de las reglas, su naturaleza puramente convencional, y se niega a jugar porque el juego no tiene ningún sentido» (1986: 33). Aquí tenemos la destrucción del juego gracias al incumplimiento de las reglas. Pero también debido a que el negador envía la finalidad, el sentido del juego, más allá de su frontera. De allí no se puede volver. Este personaje no tiene interés en que alguien permanezca sujeto a las reglas y al propósito interno del juego. No tiene inclinación a que ninguno de los participantes acepte la realidad del juego. Etienvre califica a esta figura como más perniciosa que la del tramposo: «hay quizá algo peor, más triste y más grave que el hacer trampas en el juego. Es el no jugar, el negarse a jugar, el desistir del juego por excesiva conciencia de su arbitrariedad e ineficacia» (1991: 105). Este personaje destroza la ilusión, impide a los demás jugadores mantenerse en ese estado de *suspensión de la incredulidad* imperioso en orden de entregarse a los límites del juego y sus normas desatendiendo las razones que se encuentran al otro lado de sus márgenes.

Visto que no toda violación de las reglas supone el fin del juego, me interesa apuntar brevemente algo sobre otras causas susceptibles de trasladar al jugador de la esfera del juego a la de lo cotidiano. Anteriormente resaltaba el aburrimiento y el éxtasis, tal como Huizinga los definía, como posibles provocadores de esa ruptura. Caillois no está de acuerdo con que la intensidad —al menos en los juegos regidos por el *agon*, el *alea* o la *mimicry*— pueda ser causante de la dispersión. Sostiene, sin embargo que esta se produce siempre por la contaminación de la vida cotidiana. Excepcionalmente, cuando nos situamos en el terreno del vértigo, la exaltación producida por la *ebriedad* puede contribuir a la corrupción<sup>57</sup>. Según Caillois, la corrupción tiene su origen en la descontrolada práctica de los impulsos que permiten el juego. Las reglas del juego, unido a las cualidades que permiten situar su acontecer en un ámbito definido como sucedáneo de lo cotidiano, permiten que los instintos se desarrollen bajo el dominio que facilita justamente la posición alternativa de la esfera en la que operan:

<sup>57</sup> El cuadro que figura en Caillois (1986: 105), expone para cada forma de juego las «formas culturales que permanecen al margen del mecanismo social», las «formas institucionales integradas a la vida social» y finalmente los motivos de corrupción para cada una de las formas.

Si los principios de los juegos corresponden en efecto a instintos poderosos (competencias, búsqueda de la suerte, simulacro, vértigo), fácilmente se comprende que no pueden recibir una satisfacción positiva y creadora sino en condiciones ideales y circunscritas, las que proponen en cada caso las reglas de los juegos. Abandonados a sí mismos, frenéticos y ruinosos como todos los instintos, esos impulsos elementales difícilmente podrían tener sino funestas consecuencias (Caillois, 1986: 104).

Parece que romper las normas es una operación insuficiente para disolver el ámbito lúdico. Según esta manera de considerar la cuestión, la actuación frenética de los instintos impide continuar la marcha del juego. Estamos ante una idea cercana a otra de Huizinga, hecho que motiva a considerarlas conjuntamente. Huizinga entendía el éxtasis y aburrimiento como extremos que incapacitan el juego. También Benjamin hacía un uso similar de estos límites. Tal vez Caillois esté cerca de estas consideraciones al situar el paroxismo de los instintos como extremo superior. Se entiende que la ausencia del instinto, o su debilitamiento, tampoco favorecería el juego.

La consistencia de estas dos figuras también está respaldada por el análisis que, anteriormente a los autores señalados, hiciera de ellas Huizinga. Sin embargo el historiador holandés entiende de manera aún más ambigua a estos personajes. Sobre todo en lo referente al último de ellos: el aguafiestas.

En primer lugar el tramposo aparece descrito por Huizinga de forma muy similar a la manera en que Caillois lo presenta. El tramposo «hace como que juega y reconoce, por lo menos en apariencia, el círculo mágico del juego» (Huizinga, 2007: 25). De modo que el tramposo, como también así lo aceptan Etienvre y Caillois, continúa actuando como si estuviera sometido a las reglas del juego hasta que algún participante desenmascare su proceder. La actitud del aguafiestas, por el contrario, es verdadera apostasía:

Al sustraerse al juego revela la relatividad y fragilidad del mundo lúdico en el que se había encerrado con otros por un tiempo. Arrebató al juego la ilusión, la inlusio, literalmente: no «entra en juego», expresión muy significativa. Por eso tiene que ser expulsado, porque amenaza la existencia del equipo [...] El aguafiestas deshace el mundo mágico y por eso es un cobarde y es expulsado (Huizinga, 1972: 25, 26).

Ahora bien, el aguafiestas, o el negador, si bien se manifiesta como una amenaza poderosa para la permanencia del juego, aparece en Huizinga con diferentes tonos que hacen más equívoca la comprensión del personaje. En cierto modo el aguafiestas es



un motivo central en Huizinga, que al mismo tiempo produce desasosiego y optimismo. Conviene aquí recordar el ensayo que Gombrich le dedicara al holandés, y concretamente un fragmento en que el historiador del arte analiza la manera en que Huizinga juzgaba el contexto sociopolítico. Gombrich afirma que las ideologías del siglo XX se presentaban a Huizinga como «síntomas de la enfermedad de nuestra cultura» (Gombrich, 1991: 150). Combatir el irracionalismo, percibido como elemento pernicioso de su tiempo, que intimida a «vivir el concepto de verdad absoluta, con la consecuente validez absoluta de las normas éticas» (Gombrich, 1991: 150)<sup>58</sup>, hizo que Huizinga dedicara su tiempo a esa noción que siempre lo sedujo y es el elemento de juego en la cultura. Pues bien, aquí es donde Gombrich traza un analogía entre los males que Huizinga denuncia, y la figura que los promueve en el juego:

Jugar un juego implica aceptación incondicional de las reglas. Quien no lo hace es aguafiestas, figura de la que Huizinga tiene cosas duras y agudas que decir. El aguafiestas, recordemos, «sacude al mundo del juego. Al retirarse del juego revela la fragilidad y relatividad del mundo del juego, en el que temporalmente se había encerrado con otros» [...] Entre más leemos a Huizinga, más nos persuadimos de que este carácter de consentimiento común, el acuerdo de evitar ciertas preguntas, constituía para él una importante condición de la civilización (1991: 150, 151).

Pero si aceptamos que el aguafiestas encierra la posibilidad de la destrucción, siendo evidente la similitud que Gombrich plantea entre esa figura que rompe el acuerdo en el juego y la falta de consentimiento como causante de ciertos males de la civilización, debemos también atender a la importancia del aguafiestas para el juego —señalada por Gombrich, como vimos antes— que Huizinga reconoce al decir:

Pero puede ocurrir que estos aguafiestas compongan, por su parte, un nuevo equipo con nuevas reglas de juego. Precisamente el proscrito, el revolucionario, el miembro de una sociedad secreta, el hereje suelen ser extraordinariamente activos para la formación de grupos y lo hacen, casi siempre, con alto grado de elemento lúdico (2007: 26).

El aguafiestas de despega aquí del negador al no alzarse como figura decididamente pernicioso, sino considerando en su actuar nuevas posibilidades lúdicas, es decir, pro-

<sup>58</sup> Pasaje citado por Gombrich que pertenece a Huizinga, J., *Verzamelde Werken*, deel VII, Haarlem, 1950, p 364.

moviendo desde una nueva posición el conjunto de características que definen el juego. El personaje resultará de provecho para confrontar su proceder con el de figuras que se sitúan en la marginalidad, como es el caso de los personajes de Felisberto Hernández.

Si, como afirma Huizinga en uno de los epígrafes que encabezan este capítulo, a la categoría juego «apenas se la distingue de las categorías de mito y culto»; a lo largo de este capítulo se ha confrontado lo lúdico con la segunda de estas categorías. El rito y las ceremonias han sido confrontadas con el fenómeno lúdico por una cantidad considerable de autores, aun por autores cuyo objeto de estudio no era el juego como fenómeno cultural. La delimitación espacial y temporal, las reglas que gobiernan el proceder de los participantes, el libre acercamiento por parte de estos a la actividad, son algunas de las propiedades que comparten estas categorías. Más singular todavía es el análisis de los estados de ánimo que favorecen y destruyen el juego y el rito. Pero si el itinerario propuesto nos conduciría a continuación a la categoría del mito, siguiendo en gran parte la convergencia propuesta por Huizinga, será sin embargo necesario detenernos previamente en otra categoría que utilizaremos como puente en este recorrido: se trata de la categoría de lo imaginario.

Juegos de la imaginación, dirá el señor sensato que nunca falta entre los locos. Como si eso fuera decir algo, como si supiéramos lo que es un juego en el fondo y, sobretodo, lo que es la imaginación.

Julio Cortázar

El hombre, háyalo querido o no, fue forzado a hablar metafóricamente, y esto, no porque no hubiese podido frenar su fantasía, sino más bien porque debió esforzarse al extremo para encontrar la expresión adecuada a las necesidades siempre crecientes de su espíritu.

Ernst Cassirer, *Mito y lenguaje*

las verdades son ya imaginaciones y la imaginación está en el poder desde siempre: ella y no la realidad ni la razón, ni el largo trabajo de lo negativo.

Paul Veyne, *¿Creyeron los griegos en sus mitos?*

Lo que nos salva es el hecho de que las imaginaciones, aunque parezcan quiméricas e infundadas, son sugeridas y controladas secretamente por los antiguos y sagaces instintos de nuestra naturaleza animal y por el continuo contacto con las cosas.

George Santayana, *Soliloquios en Inglaterra y soliloquios posteriores*



## CAPÍTULO II

### LA TRAMA DE LO IMAGINARIO

### II.1. LA CONJUNCIÓN DE JUEGO, IMAGINACIÓN Y MITO

De las cuatro categorías que ordenan las actividades lúdicas a partir del estudio que Roger Caillois les dedicara, podríamos decir que es el azar la más sorprendente. También el vértigo guarda cierto misterio, seguramente fomentado por su proximidad con el delirio; sin embargo, el vértigo implica iniciativa, movimiento, fatiga; el vértigo incluye el *vaiivén* que Benjamin reconoce como característica propia del juego. Estas cualidades, aun interviniendo en el juego de azar, lo hacen solicitando una actitud más bien pasiva del sujeto, quien se somete a una voluntad externa. Parecería que tampoco requiere del jugador más que estar presente en el ambiente lúdico. Aún así, el azar ocupa un sitio distinguido dentro del juego. Su fatalidad, la sorpresa que lleva consigo la suerte, no encuentran reemplazo en las habilidades requeridas por la competición o el simulacro.

Si existe conformidad en el lugar destacado que el azar ocupa dentro del juego, no ocurre lo mismo con su participación en los procesos de la imaginación. Y es justamente una advertencia hecha sobre esa intervención la que me permite dirigirme hacia el imaginario. En un breve ensayo titulado «La imaginación a tesoros», Álvaro Cunqueiro ubica a la imaginación como sustituto del juego y, de forma sugerente, destaca el azar como rasgo que ambas categorías comparten:

Creo que es Bure Khardt quien subraya la ausencia del juego, de juegos, en *Las mil y una noches*, advirtiendo que la imaginación de los musulmanes, vista la prohibición coránica del juego, ha sido llevada, como sustitutivo, y dado que una parcela de azar parece serle precisa a la plenitud de esa potencia del alma que llamamos fantasía, a la búsqueda e invención de tesoros ocultos (1996a: 191).

Cunqueiro sitúa a la imaginación como sustituto del juego también en Galicia, tierra del escritor y desprovista, según él, de juegos propios. Ahora bien, si aceptamos que la imaginación, o un empleo más fecundo de sus capacidades, puede reemplazar la actividad

lúdica, es razonable sospechar que deba existir cierta consonancia entre ambas categorías; consonancia que debería manifestarse en las claves que utilizamos para comprenderlas.

Dentro de las diversas posiciones desde las que se aborda la imaginación, y más precisamente el imaginario, que es finalmente la categoría que abordaremos en este capítulo, muchas veces se produce un afán totalizador —como también ocurre con el juego— que reclama una prioridad para la imaginación de tal forma que toda producción cultural se desprenda de sus manifestaciones. Así, dice Baudelaire de la imaginación: «misteriosa facultad la de esta reina de las facultades! Afecta a todas las demás, las excita, las envía a combate»; y después continúa: «ella ha creado, al comenzar el mundo, la analogía y la metáfora. Ella ha compuesto toda la creación, y con materiales amansados y dispuestos siguiendo reglas cuyo origen no podemos encontrar más que en lo profundo del alma, crea un mundo nuevo» (1999: 236). El punto culminante aparece en una frase muy citada de Baudelaire, más tarde reconsiderada por el propio autor: «como ha creado el mundo, es justo que lo gobierne»<sup>59</sup>. Como anteriormente veíamos con respecto al juego, también se otorga a la imaginación un aire inaugural, unas capacidades profundamente abarcativas que disponen bajo su zona de influencia a las más destacadas formas de expresión humana.

Si bien sintomático de la tenaz búsqueda por la actitud primigenia que motiva las manifestaciones humanas elementales, difícilmente se puedan comprender categorías como la imaginación o lo lúdico a partir de un supuesto rasgo fundador. Más evidente y significativo resulta, sin embargo, otra cualidad que define el juego y la imaginación. Y es que así como el juego necesita de un cerco espacial y temporal, además de estar sujeto a unas reglas que no coinciden necesariamente con las que ajustan el proceder cotidiano; asimismo la imaginación —entendiendo aquí la *imaginación creadora*— tampoco se somete a la copia de los elementos de la realidad, sino que, siguiendo a Louis-Marie Morfaux, «aunque las ficciones [de la imaginación] toman elementos de la realidad, no pueden, sin embargo, reducirse a combinaciones de copias de la realidad; la imaginación creadora no se confunde con la facultad de las representaciones mentales» (1998: 671). Nos situamos nuevamente ante una activi-

---

<sup>59</sup> Con ella comienza el ensayo «El gobierno de la imaginación», perteneciente a las cartas que conforman *Salón de 1859*. Baudelaire, en otro artículo, muestra pudor al recordar la frase: «ayer por la noche, después de haberle enviado las últimas páginas de mi carta, en la que había escrito, aunque no sin cierta timidez: *Como la imaginación ha creado el mundo, ella lo gobierna*, hojeaba *Cara nocturna de la naturaleza* y caí sobre estas líneas, que cito únicamente porque son la paráfrasis justificativa de la línea que me inquietaba» (1999: 239). Esta cautela recuerda a la manifestada por el propio Huizinga respecto al juego.

dad que se desarrolla en un aparte de lo cotidiano. Esto resultará más evidente cuando nos situemos en el terreno de lo imaginario.

Pero el vínculo que más interesa señalar es el que define el juego y también el imaginario como un vaivén de *unión* y *desunión*. En el capítulo anterior mencioné a Paul Valéry, quien así define el juego: como el cumplimiento de esa mezcla y separación. También aparece este movimiento si consideramos que el *abandono* y *éxtasis* de Huizinga pueden equipararse a la unión y desunión. Por último, se observará este vaivén en el juego si tenemos en cuenta la congregación propia de la fiesta, el juego, y la tarea del aguafiestas: separar aquello que estaba unido. Con respecto al imaginario, este vaivén será estudiado en uno de sus elementos constitutivos, el símbolo. Para eso es necesario detenerse en su etimología, y considerar en qué medida la labor del símbolo remite a ella. Mauricio Beuchot dice al respecto:

lo propio del símbolo es ser la unión de dos o más pedazos o fragmentos, que forman un todo. Hay dudas acerca de si el símbolo es cada uno de los fragmentos que han de unirse, o la unión de los mismos, esto es, el todo que configuran entre ellos, o si es el límite en el que se unen, como afirma E. Trías. Puede serlo todo junto, ya que originalmente se llamaba símbolos a los pedazos, pero también se puede llamar símbolo al todo resultante de su unión, y hasta se puede pensar en que el símbolo es el límite en el que se unen y que configuran entre todos los pedazos, el cual es un terreno de nadie, el intersticio en el que se juntan (2006: 553).

Resulta sugerente el planteamiento de Beuchot según el cual el símbolo es un límite que no pertenece a la ninguna de las partes de las figuras por separado; tampoco al todo reunido. Es en los límites del acoplamiento donde el símbolo se expone. También Gadamer utiliza el símbolo para establecer una conexión entre arte, juego y fiesta, gracias a la etimología de la palabra. Y esto sucede gracias a que el símbolo posibilita un «re-conocer» que «capta la permanencia de lo fugitivo» (Gadamer, 1991: 114).

A lo largo del capítulo se señalarán algunos puntos de contacto más entre juego e imaginario. Sin embargo, esta última categoría presenta, por supuesto, interés en sí misma y, adicionalmente, como fundamento de la categoría que desarrollaremos en el capítulo siguiente, que es la del mito. Este tránsito será discutido luego, pero es pertinente adelantar que el itinerario que hace del imaginario un término que desplaza al término imaginación, no se hubiera cumplido de no haberse reconocido en primer lugar la capacidad creadora de la imaginación, y aún más, su capacidad de *autopoiesis*. Si Cunqueiro nos condujo desde

el juego a la imaginación, me serviré también de una reflexión suya para introducir el paso desde la imaginación hacia el mito:

Parece tan claro que esa potencia del alma que llamamos fantasía tiene virtudes creadoras, parece tan patente que la imaginación ha de ser el escalón por el que se comienza a subir la escalera de la creación, que fácilmente nos olvidamos que la imaginación posee unos órdenes de reflexión sobre ella misma, en cuyo inicio, y como punto de partida, está un cierto impulso que es, como quiere Campbell, donde reside toda posibilidad de desarrollo de lo que llamaremos, fieles al significado griego de la palabra, mito (1996b: 194).

La imaginación entendida como facultad creadora con una compleja organización interna capaz de pensar sobre las mutuas relaciones de sus componentes, acercan la consideración de Cunqueiro a las posiciones que entienden el imaginario como un sistema que se arregla de acuerdo a unas lógicas determinadas. César Antonio Molina, traductor y prologuista del libro que recoge el artículo, *Tesoros y otras magias*, lamenta que las ideas allí expuestas por Cunqueiro no tuvieran mayor resonancia: «podría ser entendido como una especie de reflexión sobre su propia actividad creadora, al mismo tiempo que una defensa de lo fantástico e imaginario sobre lo real que, de forma tan intensa, reinaba por aquellas fechas en que fue publicado este largo artículo. Una vez más, Álvaro Cunqueiro se adelantaba a las ideas estéticas de su tiempo, aunque por aquellas fechas no tuviera todo el eco del que era acreedor» (Cunqueiro, 1996b: 203)<sup>60</sup>.

Jean-Jacques Wunenburger plantea dos *lógicas* que organizan el sistema de lo imaginario: el «formismo» y la lógica «sistémica». La cualidad que Cunqueiro resalta para la imaginación, la reflexión sobre ella misma, está presente en la segunda de estas *lógicas*. Wunenburger describe las teorías que allí funcionan como las más valiosas, ya que «descubren en lo imaginario una organización compleja y sistemática de imágenes, dotada de una creatividad propia» (2008: 33). Pero principalmente la lógica sistémica enlaza con la

---

<sup>60</sup> El artículo de donde proviene la cita se titula «Imaginación y creación» y fue publicado originalmente en el número 2 de la revista *Grial*, del último trimestre del año 1963. Ciertamente muchas de las reflexiones de Cunqueiro se encuentran en la vanguardia de la reflexión sobre las categorías que aquí se analizan. Cita por ejemplo a Mikel Dufrenne y a Charles Mauron, que en ese mismo año, 1963, habían publicado *Le poétique* y *Des métaphores obsédantes au mythe personnel: introduction à la psychocritique* respectivamente, influenciando este último en la metodología crítica que Gilbert Durand desarrollaría en los años siguientes. Si bien Durand ya había publicado *Las estructuras antropológicas del imaginario* en 1960, seguirá en parte la teoría de Mauron para explicar ciertos aspectos de la *mitocrítica*.



segunda de las concepciones que el propio Wunenburger propone para el imaginario, la versión ampliada. Después veremos en qué consisten cada una, pero quiero antes mostrar la consonancia a la que me refiero. La versión ampliada, dice Wunenburger,

integra, de alguna manera, la propia actividad de la imaginación y designa los agrupamientos sistemáticos de imágenes, en la medida en que comprenden una especie de principio de autoorganización, de autopoietica, que permite abrir sin cesar lo imaginario a la innovación, transformaciones, recreaciones (2008: 17).

No pretendo con esto ofrecer el argumento de Cunqueiro como algo inédito, ya que, como bien expone Wunenburger (2008: 17), la imaginación era considerada en este sentido por autores desde la Antigüedad griega y, especialmente, a partir del Renacimiento. Sí me interesa recalcar, en consonancia con la apreciación hecha por César Antonio Molina, la afinidad de lo expuesto por Cunqueiro con una corriente de pensamiento que tuvo un amplio desarrollo en la segunda mitad del siglo XX.

## II.2. ATRIBUTOS DE LA IMAGINACIÓN

In imagination, not in perception, lies the substance of experience,  
while knowledge and reason are but its chastened and ultimate form.  
George Santayana, *The life of reason*

El rechazo de Huizinga hacia las explicaciones del juego provenientes del ámbito de la psicología, encuentra un equivalente en la sustitución que, a mediados del siglo XX, se produce al ser reemplazado el término imaginación por imaginario. Wunenburger, en su estudio *Antropología del imaginario*, explica ese relevamiento del siguiente modo:

la mayoría de los problemas del mundo de las imágenes fue tratada, durante mucho tiempo, al abrigo de la palabra «imaginación», que designaba la facultad de engendrar y utilizar imágenes. Con el ocaso de una cierta psicología filosófica (a mediados del siglo XX) y bajo la presión de las ciencias humanas, el estudio de las producciones de imágenes, de sus propiedades y de sus efectos, esto es, lo imaginario, suplantó progresivamente la cuestión clásica de la imaginación. Dicho de otro modo, el mundo de las imágenes trascendió su formación psicológica (2008: 13).

La sustitución se produce desatendiendo un término que, en su acepción moderna ya admite la facultad creadora de la imaginación y su dinamismo, mientras que surge la categoría de lo imaginario no sin ciertas dificultades para esclarecer cuál es su ámbito de actuación<sup>61</sup>. En orden de situar correctamente el problema, expondré brevemente algunas nociones sobre la imaginación para luego abordar la categoría de lo imaginario.

Las concepciones de la imaginación que se plantearán de ningún modo cubren, siquiera parcialmente, las múltiples dimensiones del problema. Un simple acercamiento obligaría a agotar con ese asunto la extensión que este trabajo demanda<sup>62</sup>. En su libro *Filosofía de la imaginación*, María Noel Lapoujade parte de una noción de imaginación que a continuación reproduzco —si bien la cita es extensa—, por la pertinencia de su contenido:

la imaginación es una función psíquica compleja, dinámica, estructural; cuyo trabajo consistente en producir —en sentido amplio— imágenes, puede realizarse provocado por motivaciones de diverso orden: perceptual, mnémico, racional, instintivo, pulsional, afectivo, etc.; consciente o inconsciente; subjetivo u objetivo (entendido aquí como motivaciones de orden externo al sujeto, sean naturales o sociales). La actividad imaginaria puede ser voluntaria o involuntaria, casual o metódica, normal o patológica, individual o social. La historicidad le es inherente, en cuanto es una estructura procesal perteneciente a un individuo. La imaginación puede operar volcada hacia o subordinada a procesos eminentemente creativos, pulsionales, intelectuales, etc.; o en ocasiones es ella la dominante y, por ende, guía los otros procesos psíquicos que en esos momentos se convierten en sus subalternos (1988: 21).

Lapoujade sostiene que la actividad de esta función psíquica puede operar según dos modalidades, a las que llama *imaginación vivida* e *imaginación en el «como si»*. La segunda de estas modalidades funda su actuar en el simulacro. De manera que esta imaginación presenta imágenes *como si* se trataran del objeto que busca duplicar. El *hobby-horse*, el caballo

<sup>61</sup> Wunenburger (2008: 14) describe un léxico con el cual el imaginario se entremezcla, ocasionando de este modo dificultades en su acotamiento. Entre los campos con los que el imaginario se cruza destaca cinco: la mentalidad, mitología, ideología, ficción y temática.

<sup>62</sup> Puede encontrarse detallada la teoría de la imaginación en Platón, Aristóteles, Kant y Castoriadis en Jiménez Hernández (2006: 19-54). Sartre (1967) da cuenta, más brevemente, de la idea de imaginación en Descartes, Spinoza, Leibinz y Hume, en el primer capítulo de *La imaginación*. En *Filosofía de la imaginación*, de María Noel Lapoujade, se incluyen autores de ambas listas. La entrada «Imaginación» del *Diccionario Akal de Estética*, redactada por Louis-Maire Morfaux (1998: 669-672), recoge brevemente las ideas al respecto de Paul Soriau, Bergson, Émile Chartier, Maurice Pradines, Freud, Jung y Gaston Bachelard.

de juguete sobre cuya figura discurrieran Jonathan Swift y también Ernst Gombrich, es producto de la *imaginación en el «como si»* cuando simula el aspecto de un caballo tratándose de un simple palo de madera. Además del simulacro y la duplicación, Lapoujade encuentra relevante en esta modalidad de la imaginación la actividad del sustituir, que actúa según dos momentos opuestos, análogos a la contracción y dilatación. Utilizando el ejemplo anterior, se podría decir que en un primer momento la sustitución supone negar, omitir, descartar el palo de madera. En una segunda instancia la sustitución implica afirmar, constituir el caballo.

En la segunda de las modalidades, en la *imaginación vivida*, la actividad de *sustituir* es mucho menos ostensible. Aquí, dice Lapoujade:

el ámbito de la relación poética alcanza más hondamente lo real, porque la conmovición de una relación vivida toca registros imperceptibles al rigor de la razón pura. Así, desde la intimidad vivida el hombre es capaz de envolver en sus redes, tejidas con los hilos de la imaginación todo lo que aparece y se le da: exterioridad e interioridad; universalidad, particularidad y singularidad única (2007: 96).

Volviendo a la definición con que Lapoujade inaugura su estudio sobre la imaginación, diré que, dentro de su lúcida prolijidad, incurre en la falta de no dejar nada fuera de su campo de actuación. La impecable pormenorización de sus características sufre los perjuicios propios de lo que no es de algún modo parcial<sup>63</sup>. Quiero destacar tres momentos de la definición; primero, el dinamismo y complejidad de esta función psíquica; segundo, que la imaginación actúa en dirección a procesos creativos; y tercero, que distintas funciones psíquicas pueden encontrarse sometidas a sus maniobras.

Mencioné antes que la noción moderna de imaginación no desconoce su carácter dinámico y creador. Morfaux expresa en este sentido que «las concepciones modernas ya no desconocen el carácter activo y la riqueza creadora de la imaginación, ni la amplitud del campo de invención, que puede extenderse más allá del ámbito de las imágenes» (1998: 669). La consideración de la imaginación como una función activa y creadora se ha destacado como algo representativo del romanticismo, particularmente del romanticismo inglés. Maurice Bowra dice en el comienzo de *La imaginación romántica* que «si quisiéramos señalar una característica que diferencie a los románticos ingleses de los poetas del siglo

---

<sup>63</sup> A riesgo de que la salvedad desperdicie la intención de lo expresado arriba, diré que esto es mucho menos un juicio a la definición de Lapoujade que una declaración de las intenciones y carencias propias.

XVIII, la hallaríamos en la importancia que los primeros daban a la imaginación» (1972: 13). Bowra reconoce en la imaginación el sustento de la estética de autores como Blake, Coleridge, Wordsworth, Shelley o Keats. Distinta fue su apreciación en el siglo precedente. Bowra sostiene que para los poetas ingleses del siglo XVII «la imaginación tenía escasa importancia y cuando la mencionaban, le daban una significación limitada», se aceptaba la fantasía y el empleo de imágenes «pero considerándolas simplemente como impresiones y metáforas visuales» (1972: 13).

Distinta fue, decía, la apreciación de los románticos ingleses, para quienes la imaginación era una pieza primordial en su entendimiento de la poesía. La oposición se mantenía principalmente con las teorías de John Locke acerca de la imaginación, quien sostuvo que «la mente, en sus percepciones, era enteramente pasiva, una simple máquina registradora de las impresiones del exterior, “un espectador ocioso del mundo externo”» (Bowra, 1972: 14). De los poetas románticos citados, Bowra juzga que fue William Blake quien desarrolló más rigurosamente el concepto de imaginación. Sin embargo se han difundido más algunas de las consideraciones expuestas por Coleridge. Es célebre la definición de imaginación que Coleridge ofrece en el capítulo XIII de su *Biographia Literaria*<sup>64</sup>:

considero la imaginación o bien como primaria o bien como secundaria. Sostengo que la imaginación primaria es la capacidad viva y agente principal de toda percepción, como una especie de repetición en la mente finita del eterno acto de creación del infinito «Yo soy». La secundaria la considero como un eco de la primaria, que coexiste con la voluntad consciente y es idéntica con la primaria en el *tipo* de actividad, sólo difiere en el grado y el modo de su operación. Ella disuelve, difunde, separa para recrear; y cuando este proceso se hace imposible, en todo momento intenta idealizar y unificar (2010: 382, 383).

Los dos momentos opuestos que Coleridge propone tienen un gran parecido con aquellos que componen la *sustitución* de Lapoujade, la contracción y dilatación. Nuevamente el *vai-vén* que separa y unifica se muestra para explicar el movimiento propio de la imaginación.

<sup>64</sup> Coleridge realiza la distinción entre imaginación y fantasía en los capítulos IV y XIII de *Biographia Literaria*. Ver Coleridge (2010: 153-176, 371-383). La definición de fantasía viene, sucintamente, seguida a la de imaginación, y la expone de este modo: «la fantasía no tiene otra ocupación que lo fijo y lo definido. La fantasía no es en realidad más que una modalidad de la memoria emancipada de la condición del espacio y el tiempo, unida a y modificada por ese fenómeno empírico de la voluntad que solemos llamar arbitrio» (2010: 383).

Otra breve cita de Coleridge permite considerar la capacidad propia de la imaginación de autoreglarse y favorecer la creación: «las reglas de la imaginación son por sí mismas los poderes de desarrollo y creación» (2010: 481). Tenemos, por tanto, que «los órdenes de reflexión sobre ella misma» que Cunqueiro reclamaba para la imaginación se remontan al menos hasta el romanticismo y forman parte de la noción moderna de imaginación. De cualquier manera, rastrear el germen de la concepción moderna es una tarea difícil. La *Biographia Literaria* de Coleridge se publicó en 1817; cincuenta años antes, en 1767, el presbiteriano escocés William Duff publicaba *An essay on original genius*, donde ofrece una definición en la que confluyen algunas de las características que he resaltado:

Imagination is that faculty whereby the mind not only reflects on its own operations, but which assembles the various ideas conveyed to the understanding by the canal of sensation, and treasured up in the repository of the memory, compounding or disjoining them at pleasure; and which, by its plastic power of inventing new associations of ideas, and of combining them with infinite variety, is enabled to present a creation of its own, and to exhibit scenes and objects which never existed in nature (1767: 6, 7).

Las particularidades detalladas por William Duff coinciden ostensiblemente con gran parte de lo observado hasta ahora: la facultad de la imaginación no solo revela las operaciones propias de nuestra mente, sino que agrupa las ideas que llegan al entendimiento mediante las sensaciones externas, para luego ser alojadas en la memoria, para *combinarlas* y *separarlas* a su antojo; pero existe también la posibilidad de crear nuevas asociaciones de ideas ofreciendo así una creación propia, una ficción *desconocida* en la naturaleza. Francis Bacon, quien concibe la imaginación como una de las partes del entendimiento humano<sup>65</sup>, utiliza de igual manera la fórmula del unir y desunir para explicar el funcionamiento de la imaginación, la cual «no estando atada a las leyes de la materia, puede unir a su antojo lo que la naturaleza ha separado, y separar lo que la naturaleza ha unido, y de ese modo hacer matrimonios ilegales y divorcios de las cosas» (1988: 94).

Por todo esto, cuando Gaston Bachelard, al comienzo de su obra *El aire y los sueños*, reclama por la comprensión de la imaginación como la facultad de *deformar* las

---

<sup>65</sup> La imaginación es la parte del entendimiento correspondiente a la parte del saber humano que es la poesía. Ver Bacon (1988: 81).

imágenes y no la de *formar* imágenes, entiendo que posee *cómplices* desde hace largo tiempo. Su reivindicación continúa ajustando el modo de actuar de la imaginación:

Queremos siempre que la imaginación sea la facultad de formar imágenes. Y es más bien la facultad de deformar las imágenes suministradas por la percepción y, sobre todo, la facultad de librarnos de las imágenes primeras, de cambiar las imágenes. Si no hay cambio de imágenes, unión inesperada de imágenes, no hay imaginación, no hay acción imaginante (Bachelard, 1958: 9).

Esta definición que Bachelard hace de la imaginación<sup>66</sup>, se cuenta entre las más claras y asequibles que el filósofo francés ofrece en todas sus obras dedicadas a la materia, e incluye la operación de *cambiar* las imágenes como procedimiento fundamental de la imaginación, algo que podría asimilarse a la *sustitución* propuesta por Lapoujade, aunque sin hacerse explícito el enfrentamiento entre dos polos, a lo que sí hace referencia Coleridge.

Sin embargo, Lapoujade advierte que el procedimiento mediante el cual opera la imaginación es, en general, la sustitución. Si finalmente se alza la imaginación como acción realizante, y abandona en definitiva aquello que la tradición filosófica racionalista y empirista había considerado como su modo de actuar —es decir, a grandes rasgos y como se apuntó antes, la capacidad de formar imágenes y guardarlas en la memoria<sup>67</sup>—, debe descartarse cualquier *pasividad*, incluso en la operación de *cambiar* las imágenes.

Sin adentrarnos demasiado en la obra de Bachelard, quiero apuntar una consideración que realiza en una de las obras que dedica a la imaginación poética de la tierra, *La tierra y los ensueños de la voluntad*. Allí Bachelard medita sobre las imágenes en que la *tierra*

---

<sup>66</sup> De hecho, esta es la primera definición que Bachelard ofrece de la imaginación, si exceptuamos un pasaje en la conclusión de su obra *Psicoanálisis del fuego*, del año 1938, con que da comienzo a la serie de obras que estudian la imaginación poética de los elementos. Allí, apoyándose en afirmaciones hechas por el filósofo Armand Petitjean en *Imagination et réalisation*, publicado dos años antes, dice Bachelard que «más que la voluntad, más que el impulso vital, la Imaginación es la fuerza propia de la producción psíquica. Psíquicamente, somos creados por nuestra ensoñación, pues es la ensoñación quien traza los últimos confines de nuestro espíritu» (1966: 183).

<sup>67</sup> Castillo Rojas explica que el pensamiento de Bachelard logra que la imaginación se emancipe de la percepción y el recuerdo. La autonomía de esta facultad se logra tras haber sido concebida como una «función secundaria de la razón o como simple función dependiente de la percepción o de la memoria. En tanto que función secundaria de la razón, lo imaginario estaba concebido como una “degradación del saber”, para emplear la expresión sartreana, o como una manera indirecta de aproximación a la idea pura, tal como en Platón; o como una manifestación imaginaria e histórica del pensamiento racional y por lo tanto no plena» (1990: 65). Más adelante se explicará cómo lo imaginario se presenta, según Bachelard, como la categoría que permite a la imaginación superar lo perceptivo.

se enlaza con el resto de elementos. Las imágenes de penetración que descubre la imaginación material permiten «una doble perspectiva: hacia la intimidad del sujeto actuante y en el interior sustancial del objeto inerte encontrado por la percepción» (1991: 43). Pues bien, la advertencia que Bachelard realiza en ese punto es que es necesario «estudiar por ellas mismas las imágenes de penetración sin precipitarse en su interpretación. Entonces, la imaginación ya no será tachada de simple poder de *sustitución*. Aparecerá como una necesidad de imágenes, como un instinto de imágenes» (1991: 44). También en la imaginación dinámica se supera la dialéctica de la elevación y la profundidad, de la tierra y el aire. Dice Bachelard que «la imaginación dinámica une los polos. Nos hace comprender que algo en nosotros se eleva cuando alguna acción se profundiza —y que inversamente, alguna cosa se profundiza cuando se eleva» (1958: 138). Esto lo lleva a pronunciar que «somos dos materias en un solo acto», expresión que a los ojos del filósofo francés únicamente puede comprenderse si se acepta que la «imaginación tiene supremacía sobre toda otra función espiritual». Aquí se instaura una *filosofía de la imaginación* «para la cual la imaginación es el ser mismo, el ser productor de sus imágenes y de sus pensamientos» (Bachelard, 1958: 138), declaración que recuerda al verso de Blake perteneciente al poema *Milton*: «the imagination is not a state: it is the human existence itself» (1907: 51).

Me interesa reflejar una consideración más acerca de este asunto. El carácter, como construcción ficticia de personalidades, de tipos de persona, por parte de escritores de ficción, permiten a George Santayana distinguir entre dos métodos a través de los cuales se construyen estos retratos. En uno de ellos dominaría la observación por parte del autor, el arte de reproducir rasgos característicos mediante las impresiones que guarda la experiencia. Existen, sin embargo, caracteres que parecieran alcanzar un grado más alto de autenticidad al no ser un conjunto de rasgos sobresalientes, sino manifestarse desde un solo espíritu creativo. Aquí se encuentra la creación artística, en el *tipo* que posee una individualidad; dice Santayana: «no son idealizaciones; son variaciones espontáneas que pueden surgir en la mente con la misma facilidad que en el mundo» (1999: 147). En este punto Santayana proporciona, recapitulando, algunas nociones acerca del mecanismo de la imaginación:

En una palabra, la imaginación genera al igual que abstrae; observa, combina y cancela; pero también sueña. Surgen en ella síntesis espontáneas que no son promedios matemáticos de las imágenes que recibe de los sentidos; son efectos de excitaciones difusas que las sensaciones dejan en el cerebro (1999: 148).

En la *generación* se encontraría la clave de la creación artística; pero también cumple un papel importante la *abstracción*, que es abstracción de la realidad. Mediante uno y otro método es que la imaginación sustituye, cambia, elimina o cancela. Pero sucede que estos elementos no son suficientes para describir la totalidad de invenciones de que es capaz la imaginación y por eso es que también sueña. Finalmente, la magnitud que Santayana atribuye a la imaginación queda reflejada en esta frase: «el principal valor intelectual y estético de nuestras ideas vendrá siempre de la acción creativa de la imaginación» (1999: 153).

Cabe recordar, para cerrar este apartado, la función que Durand otorga a la imaginación en su obra *La imaginación simbólica*:

la función de la imaginación es ante todo una función de eufemización, aunque no un mero apio negativo, máscara con que la conciencia oculta el rostro horrendo de la muerte, sino, por el contrario, dinamismo prospectivo que, a través de todas las estructuras del proyecto imaginario, procura mejorar la situación del hombre en el mundo (1971: 127).

### II.3. LA FIDELIDAD DE LA IMAGEN

Plinio cuenta en el libro XXXV de la *Historia Natural* una anécdota<sup>68</sup> que tiene como protagonistas a Zeuxis de Heraclea y Parrasio de Éfeso, pintores de renombre que vivieron en Grecia en los siglos VI y V a. C.:

Parrasio se dice que bajó a la lid con Zeuxis. Cuando este presentó unas uvas pintadas con tanto logro que las aves volaban hacia la pintura, aquel pintó una cortina representada con tal verdad, que Zeuxis exuberante por sostener el juicio, finalmente le criticó que removiera la cortina para mostrar la pintura, y entendiendo el error, le concedió la palma con sincero pudor, puesto que él mismo había engañado a los pájaros pero Parrasio a un artista. Se dice que después Zeuxis había pintado un niño llevando uvas, a las cuales volaban las aves, y con la misma sinceridad arrancó enfurecido con la obra y dijo: «Pinté mejor las uvas que el niño, pues si hubiera hecho mejor al niño, las aves hubieran debido temerlo» (1629: 640).

---

<sup>68</sup> Manuel Lavaniegos (2006: 52) advierte que la historia procede originalmente de Duris de Samos.



La competencia entre los pintores plantea algunos de los dilemas más importante en referencia al arte y su relación con la *realidad* y la *belleza*. A este respecto Pilar Gómez, en un artículo titulado «De Samosata a Leiden: Luciano y Rembrandt en el espejo de Zeuxis» observa los distintos problemas que de allí se desprenden: «la representación ideal de la belleza, la mimesis directa de la realidad y también la capacidad del arte para inducir a engaño haciendo ver lo que no es» (2012: 543).

La anécdota ha servido para presentar una buena cantidad de asuntos<sup>69</sup> y conoce algunas variaciones en lo sucedido. Séneca el viejo, que ya había incluido la segunda parte de la narración en el libro X de las *Controversias* —es decir, no la competencia entre Zeuxis y Parrasio sino el episodio de las uvas y el niño—, cuenta los hechos de manera tal que algunos se modifican decisivamente:

Se cuenta, en efecto, que Zeuxis (me parece que era él) había pintado a un muchacho con un racimo de uvas en la mano y que las uvas resultaron tan reales que incluso los pájaros que se acercaban volando intentaban picotear la pintura. Ello no obstante, uno de los que la contemplaban dijo que las aves encontraban malo el cuadro, porque no se le acercarían si también el muchacho pareciera real. Se dice que Zeuxis borró las uvas, conservando así lo mejor del cuadro y no lo más parecido a la realidad (2005: 263).

Séneca solo expone la segunda parte de la anécdota, fruto del enfrentamiento entre los pintores, con una diferencia significativa respecto al relato de Plinio ya que, al parecer, Zeuxis encuentra el mérito de su arte en las uvas, y no en el niño, contrariamente a lo que sucede en lo relatado por Séneca.

A raíz de este contraste en la exposición, Manuel Lavaniegos introduce nuevas consideraciones que atañen a los dilemas esenciales del arte:

En el contraste interpretativo entre Plinio y Séneca se concentran, ciertamente, de modo seminal, muchos de los dilemas que han presidido la valoración del arte y el artista. ¿Es

---

<sup>69</sup> Francisco de Soto Marne utiliza la anécdota en las *Reflexiones crítico-apologéticas* para atacar lo novedoso en Feijoo, el artificio retórico con el que pretende persuadir. Así, dice Soto Marne: «a violentos impulsos de esta tirana máxima, juega V. Rma. con tan vigorosa destreza los atractivos de la novedad, los embelesos de la erudición, las flores de la retórica, y las elocuentes persuasivas de la elegancia; que hecho el Zeuxis y Parrasio de la intelectual pintura, ha representado uvas verdaderas las fingidas, y manejables cortinas los colores; engañando con esta hermosa perspectiva, no solo al cecuciente vulgo de las simples avecillas, sino también a la perspicaz clase de muchos racionales, cuya incauta deferencia ha apreciado, como desengaño de errores comunes, el verdadero engaño de particulares errores» (1749: 22, 23).

la imitación del modelo natural la mayor prueba del logro artístico? ¿O esta exigencia imitativa sólo expresa lo que la visión vulgar espera del arte? O bien, ¿el modelo de tal mimesis no es exterior, sino un «modelo interior» al que obedece el artista? (2006: 52).

Las variaciones del problema que Lavaniegos deriva de la anécdota, aparecen también cuando se intenta precisar en qué consiste la categoría de la imagen. Sucede que, a raíz de la conducta de Zeuxis, se desprenden algunas cuestiones accesorias que permiten abordar este problema.

Los relatos de Séneca y Plinio difieren elementalmente en la elección que Zeuxis hace sobre su representación más lograda. Plinio hace a Zeuxis optar por las uvas sobre el niño ya que las primeras convencieron a las aves, es decir, permitieron la ilusión. En Séneca, Zeuxis descarta la uvas justamente por el mismo motivo. La belleza no se encuentra ahora en la representación más lograda de la realidad. Así, la causa de la elección del niño sobre las uvas no tiene que ver directamente con que estas permitieran el engaño; se entiende que el niño es superior a las uvas, independientemente de cuál consiguiera una imitación más perfecta. Ahora bien, podría asegurarse que en el relato de Plinio la actitud de Zeuxis es consecuente, ya que felicita a Parrasio por lograr un engaño que el *niño* no es capaz de alcanzar y por eso lo desprecia. En Séneca no aparece la competencia y por tanto no podemos saber si existe o no esa congruencia. Aún así, el hecho de que Zeuxis descartara las uvas reconociendo su parecido con la realidad aparece como algo impropio.

Podría encontrarse una explicación a esta dificultad si suponemos que en ningún momento interesó a Zeuxis copiar la realidad, sino que valoró la ilusión, el trampantojo, antes que la fiel reproducción. Lacan expone en el «Seminario XI» las claves de esta interpretación al decir que «el acento no se pone en modo alguno en el hecho de que esas uvas fuesen en alguna manera uvas perfectas, el acento se pone en el hecho de que incluso el ojo de los pájaros fue engañado» (1977: 112). De esta manera, se podría inferir que la competencia realmente supone una crisis para Zeuxis, quien entonces advierte los dos niveles que operan en las pinturas expuestas y Lacan designa como la «función natural del señuelo» y el «trampantojo». La derrota hace consciente a Zeuxis de que el verdadero mérito no es la fiel copia sino el trampantojo de la pintura, aquello que cambia cuando la mirada se traslada, siendo otra cosa distinta de lo que era cuando la mirada lo sujetaba. Lacan explica esto del siguiente modo:

Aunque algunos pájaros se precipitaron en la superficie en la que Zeuxis había trazado sus pinceladas, tomando el cuadro por uvas para picotear, observamos que el éxito de semejante empresa no implica para nada que las uvas estuviesen admirablemente reproducidas [...] Si las uvas hubieran sido así, es poco probable que los pájaros hubiesen sido engañados, pues ¿por qué los pájaros tendrían que ver uvas en ese tipo de proeza? Ha de haber algo más reducido, más próximo al signo, en lo que puede constituir para los pájaros la uva presa (1977: 121).

Lacan sostiene que el hecho de que los pájaros acudieran a las uvas ilusionados tampoco implica que fueran esa perfecta copia de la realidad que nosotros le atribuimos. Del mismo modo, las cortinas de Parrasio tampoco engañan por ese motivo, sino porque, como explica Lacan, «cuando se quiere engañar a un hombre, se le presenta la pintura de un velo, es decir, de algo más allá de lo cual solicita ver» (1977: 121).

Precisamente, ese algo más próximo al signo que confunde al pájaro, constituye también la argumentación a este respecto de Ernst Gombrich, quien en «Meditaciones sobre un caballo de juguete» analiza este mismo ejemplo concluyendo que «la fama de Zeuxis tendrá que descansar en otros logros que en haber engañado a los pájaros» (1968: 17). Gombrich argumenta, partiendo desde las posiciones de la psicología biológica, que considerar el acercamiento de los pájaros a la pintura como una ilusión objetiva es falso. Para justificar esto, toma algunos ejemplos en que las formas significantes engañan a ciertos animales con simples siluetas, representaciones generales que en absoluto constatan que una pintura naturalista *engañe* por la perfección de su imitación.

De este modo llega Gombrich a definir la imagen, diciendo que «no es una imitación de la forma externa de un objeto, sino una imitación de ciertos aspectos privilegiados e importantes» (1968: 17). Del mismo modo ocurre en el arte, donde, al no poder identificar la imagen a un motivo del mundo exterior, como tampoco a uno del mundo interior del artista, prevalece el concepto de creación al de imitación. El caballo de madera sobre el que Gombrich medita «no es representación de nuestra idea de caballo» (1968: 14). Si bien ciertamente la imagen representada estará de un modo u otro vinculada a quien la elabora, Gombrich busca la no asimilación del proceso de producción de imágenes a la exacta reproducción de la realidad.

El *hobby-horse* sirve a Gombrich para explicar cómo un objeto se convierte en sustituto del caballo; y esto sucede, como decía, imitando ciertos aspectos privilegiados:

El «primer» caballo de madera (para decirlo en términos dieciochescos) no era probablemente una imagen en absoluto: sólo un palo que se consideraba como caballo porque uno podía cabalgar en él. El *tertium comparationis*, el factor común, era la función, más bien que la forma. O, más exactamente, el aspecto formal que cumplía los requerimientos mínimos para realizar la función; pues cualquier objeto «cabalgable» podía servir de caballo (1968: 14).

Ahora bien, dice Gombrich que si admitimos que la representación de un caballo se alcanza únicamente gracias a la cualidad de ser cabalgable, es decir, si la imagen queda constituida mediante la funcionalidad que reclama, esto no agota las posibilidades de representación. De hecho en su concepción moderna, el término *representación* modifica las condiciones en que estas imágenes son producidas, ya que, como afirma Gombrich, «tan pronto como todos entienden que una imagen no necesita existir por su cuenta, que puede referirse a algo fuera de ella misma, y ser, por tanto, el testimonio de una experiencia visual más bien que la creación de un sustituto» (1968, 21); ya no es requisito insertar todos los aspectos privilegiados.

Lo que más me interesa recalcar, es que si la imagen insinúa algo que efectivamente no se encuentra en esa representación, nos vemos obligados a utilizar la imaginación bajo ciertas condiciones similares a las que favorecen el ambiente lúdico. En primer lugar porque la imaginación debe completar la representación ateniéndose a las reglas que esta propone. La imagen del artista —situándonos en el caso específico de la creación artística— supone un soporte desde el cual extender la imagen, y eso sucede aceptando el *juego* que la imagen sugiere. En segundo lugar, si la imagen es en gran medida «representación de una realidad exterior a ella misma», como Gombrich sugiere, en el momento en que la imaginación acepta el juego «la dotamos de “espacio” alrededor de sus formas, lo cual solo es otro modo de decir que entendemos como tridimensional la realidad que evoca» (1968: 21). De manera que, finalmente, la imagen requiere, para interpretarla en su complejidad, que nuestra imaginación le asigne un espacio propio, siendo este un espacio representado. En orden de ilustrar el modo en que se produce, Gombrich propone un símil de acuerdo al cual «el plano de la imagen se convierte en una ventana a través de la cual miramos al mundo imaginario creado por el artista para nosotros» (1968: 21).

Si aceptamos que una imagen pictórica provoca a la imaginación un despliegue de otras imágenes que configuran realmente un espacio al margen de la *realidad*, sería válido

pensar que esto ocurre también con otro tipo de imágenes<sup>70</sup>. Claramente se debe aquí establecer la diferencia existente entre el concepto de imagen en la psicología y en las artes plásticas. Si la primera se refiere a la copia que un individuo posee de un objeto externo, la imagen en las artes plásticas<sup>71</sup>, evidentemente, ofrece una representación también externa de ese objeto.

Si bien los pareceres acerca del modo en que se producen las imágenes han variado, algunas constantes se han mantenido en la teoría psicológica de la imagen. Partiendo de que la imagen es considerada como «una forma de realidad (interna) que puede ser contrastada con otra forma de realidad (externa)», Ferrater Mora explica en su *Diccionario de Filosofía* que «la mencionada doctrina de los epicúreos acerca de los “simulacros”, las tesis escolásticas sobre la naturaleza de las especies inteligibles, y muchas teorías psicológicas modernas [...] no han diferido entre sí considerablemente» (1965: 912). El cambio sucede a finales del siglo XIX, cuando surgen nuevos intentos por explicar el concepto de imagen, y especialmente entre aquellos que quieren explicar el modo en que se producen las imágenes<sup>72</sup>.

María Noel Lapoujade distingue los tipos de imagen de acuerdo a la manera en que el objeto se presenta en la mente:

Es una presentación del objeto x en su configuración, diseño, figura, forma o fórmula, dependiendo del tipo de imagen de que se trate. Configuración en un sentido muy amplio alude a todo tipo de imágenes. Diseño, figura, aluden sobre todo a imágenes visuales. Forma abarca además imágenes auditivas, táctiles, en el límite,

<sup>70</sup> Sería interesante dilucidar si esto ocurre con distintas imágenes y no solo con las visuales, como aquí se propone. Wellek y Warren explican la clasificación de imágenes propuestas desde la psicología y la estética: «las clasificaciones establecidas por los psicólogos y estéticos son numerosas. No sólo hay imágenes referentes al gusto y al olfato, sino también imágenes de calor y de presión (“cinestésicas”, “hápticas”, “endopáticas”). Se ha hecho la importante distinción entre imágenes estáticas e imágenes cinéticas (o “dinámicas”). La utilización de imágenes cromáticas puede ser o no ser tradicional, o privadamente simbólica. La imagen sinestésica (sea resultado de la anormal constitución psicológica del poeta o de convención literaria) lleva a cabo una transposición de un sentido a otro. Por último, existe la distinción, provechosa para el lector de poesía, entre imágenes “ligadas” e imágenes “libres”» (1985: 222).

<sup>71</sup> Puede consultarse la acepción que el concepto de imagen tiene en fotografía, ilustración y literatura, además de en las artes plásticas en Souriau, A. (1998: 668, 669).

<sup>72</sup> Ferrater Mora distingue principalmente entre la tesis de Bergson y la de Sartre. Para el primero la imagen consiste en «cierta existencia que más que lo que el idealismo llama una representación, pero menos que lo que el realista llama una cosa» (1965: 912). El segundo representa las teorías que «se oponen a la concepción tradicional de la imagen como “imagen-cosa” que reproduce en el cerebro la “cosa externa”. La imagen no es para dicho autor ni una ilustración ni un soporte del pensamiento» (1965: 913).

gustativas. Fórmula, que es un tipo peculiar de forma, se aplica a las imágenes gustativas y olfativas. Implica la manera de presentar a la mente su *cogitatum*, su referente, que consiste en traducir el precepto, recuerdo, concepto, objeto ficticio o lo que sea, a una estructura configurativa, un diseño particular, ya sea externo: figura; o interno: fórmula (2007: 93).

La representación mediante la cual se configura la imagen no necesita que el objeto esté presente; el precepto, resultado de la percepción aprehende diferentes referencias del objeto para luego plasmarlo en imágenes. De manera similar, el recuerdo actúa por medio de la memoria, consiguiendo prolongar la duración del objeto ausente.

Los modos en que las imágenes son producidas, la misma importancia de la imagen en la vida mental, sufre una transformación decisiva con el pensamiento de Gaston Bachelard. Jean-Jacques Wunenburger estima que Bachelard expondrá de manera singular «la omnipresencia de la imagen en la vida mental; le va a atribuir una dignidad ontológica y una creatividad onírica, fuentes de la relación poética con el mundo» (2008: 20). El filósofo francés, ex director del «Centro de Investigación Gaston Bachelard sobre el imaginario y la racionalidad» de la Universidad de Borgoña, enuncia tres rasgos que encierran el modo en que Bachelard pensaba el poder de la imaginación, siendo este la capacidad de *deformar* imágenes. En primer lugar, destaca que las imágenes no se mantienen como un remanente de la percepción sino más bien «aparecen como representaciones dotadas de un poder de significación y de una energía de transformación» (2008: 20). El principio de estas imágenes estaría en matrices «inconscientes» —fuertemente asociados a los arquetipos junguianos— que se vinculan conforme a dos extremos, uno masculino y uno femenino, que a su vez deforman las imágenes en un sentido de lucha y en uno de reconciliación. Esto podríamos parafrasearlo utilizando los términos introducidos en el capítulo anterior y decir que estos polos obran mediante la *unión* y la *separación*. El segundo punto se refiere a la materialidad de la imaginación. De acuerdo a esto, las imágenes adquieren nuevas significaciones debido al influjo de los cuatro elementos (fuego, tierra, agua y aire). Finalmente, la movilidad de las imágenes aparece a causa de «la experiencia del cuerpo; por ejemplo, la actividad física de expresión lingüística o del trabajo muscular a través de sus movimientos, sus ritmos; la resistencia de las materias trabajadas por el gesto y, finalmente, la conciencia temporal discontinua» (2008: 21).

Es a lo largo de todas las obras que conforman su pensamiento relativo a la imaginación poética que Bachelard alcanza esta concepción de la imaginación. Una de las claves

es que la dinámica de la imagen, producto de la imaginación, se sitúa según Bachelard lejos de la percepción, a su vez de suma importancia para entender la teoría clásica de la imagen. Una frase de *El aire y los sueños* encierra esta diferencia que aleja a la percepción como cimiento de la imagen: «percibir e imaginar son tan antitéticos como presencia y ausencia. Imaginar es ausentarse, es lanzarse hacia una vida nueva» (1958: 12). El ensueño, bajo el cual queda definido el movimiento de la imaginación, viene a ocupar el lugar que las teorías psicológicas habían reservado al modo de producción de las imágenes<sup>73</sup>: «así el carácter sacrificado por la psicología de la imaginación que no se ocupa más que de la constitución de las imágenes es una carácter esencial, evidente, de todos conocido: es la movilidad de las imágenes» (Bachelard, 1958: 10). La formación de la imagen debe dejar terreno al estudio de su movilidad: «es preciso añadir sistemáticamente al estudio de una imagen particular el de su movilidad, su fecundidad, su vida» (Bachelard, 1958: 10).

En este contexto aparecen algunos términos de especial relevancia en el pensamiento bachelardiano, como es, por ejemplo, el *ensueño*. En efecto, el ensueño se organiza, como dije arriba, gracias a la dinámica de la imaginación; pero su valor queda también sometido a la utilización de la ausencia, que es finalmente el imaginar. La ensoñación, dice Bachelard, necesita también de reglas para que su tránsito no sea únicamente de un sitio a otro sin permitir al soñador demorarse en las imágenes envueltas en ese movimiento:

A menudo esa ausencia no tiene ley, ese impulso carece de perseverancia. El ensueño se contenta con transportarnos a otra parte sin que podamos realmente vivir todas las imágenes del recorrido. Al verdadero poeta no le satisface esta imaginación evasiva. Quiere que la imaginación sea un *viaje* [...] Si la imagen inicial está bien elegida, se revela como el impulso hacia un sueño poético bien definido, a una vida imaginaria que tendrá verdaderas leyes de imágenes sucesivas, un auténtico sentido vital (1958: 12).

Más acentuada será la importancia de la dinámica de la imagen en una de sus obras tardías, *La poética del espacio*. Allí propone un nuevo acercamiento a la imagen, un

---

<sup>73</sup> De hecho, Bachelard estima que el psicoanálisis clásico estudia la imagen desde numerosos puntos de vista, exceptuando el de ser fruto de la imaginación: «la psicología clásica no trata apenas de la imagen poética, tan frecuentemente confundida con la simple metáfora. Por otra parte, en general, la palabra *imagen*, está grávida de confusión en las obras de los psicólogos: se ven imágenes, se reproducen imágenes, se conservan imágenes en la memoria. La imagen lo es todo, salvo un producto directo de la imaginación» (2000: 20).

acercamiento fenomenológico: «entendamos por esto un estudio del fenómeno de la imagen poética cuando la imagen surge en la conciencia como un producto directo del corazón, del alma, del ser del hombre captado en su actualidad» (2000: 8). Esto supone, según Bachelard, un replanteo de lo expuesto en sus obras anteriores donde el foco se dirigía hacia las imágenes de los cuatro elementos de la materia consideradas objetivamente. Por el contrario, en *La poética del espacio* el análisis se sitúa en la subjetividad de la imagen y, más importante aún, en la transubjetividad:

Sólo la fenomenología —es decir, la consideración del *surgir de la imagen* en una conciencia individual— puede ayudarnos a restituir la subjetividad de las imágenes y a medir la amplitud, la fuerza, el sentido de la transubjetividad de la imagen. Todas esas subjetividades y transubjetividades no pueden determinarse de una vez por todas. En efecto, la imagen poética es esencialmente variable [...] Se pide al lector de poemas que no tome una imagen como un objeto, menos aún como un sustituto de objeto, sino que capte su realidad específica (Bachelard, 2000: 9).

Ahora bien, sin duda el espacio transubjetivo depende en gran medida de la comunicabilidad de la imagen poética. Dice Bachelard que la transubjetividad de la imagen no puede «ser comprendida, en su esencia, por los hábitos de las referencias objetivas» (2000: 9). A esto se refiere largamente en páginas cercanas a la que contiene la cita, donde explica qué alcance tienen términos como «repercusión», «resonancia» o «comunicabilidad» en el estudio de la imagen poética.

Considerando la importancia que cobra este tránsito hacia una subjetividad de la imagen en esta obra de Bachelard<sup>74</sup>, quiero detenerme en el hecho de que ya en estudios anteriores a *La poética del espacio*, Bachelard insinuaba estas ideas que más tarde concluirían en el estudio fenomenológico de la imagen. Esto es posible rastrearlo en *El aire y los sueños*, donde se llama la atención sobre la subjetividad del poeta, capaz de crear la comunicación de la imagen poética:

Un hermoso poema [...] debe producir en nosotros una inducción dinámica. Trataremos de dar su justo pluralismo a la profunda frase de Paul Valéry: “El verda-

<sup>74</sup> Se abandona también en esta obra aquello hacia lo que antes señalé como clave en Bachelard: el *movimiento* como una sucesión de imágenes que el poeta presenta como parte del itinerario que debemos recorrer. Bachelard estima que la composición del poema en este sentido desviaría el estudio fenomenológico de la imagen, cuyo foco debe orientarse hacia el *origen* de la imagen poética.



dero poeta es el que inspira”. El poeta del fuego, el del agua y el de la tierra no transmiten la misma inspiración que el poeta del aire (1958: 13).

En el estudio de este elemento de la materia comienza entonces el tránsito que llevará a exaltar el producto directo de la imaginación, la imagen, accediendo por completo en su capacidad de creación; ya no se tratará de la imaginación reproductora sino de la imaginación productora.

#### II.4. EL IMAGINARIO, O LA SISTEMATIZACIÓN DE LAS IMÁGENES

Subrayé en el apartado anterior lo forzoso que resulta para Bachelard la existencia de una guía que gobierne el movimiento de la imaginación. Cuando la «invitación al viaje» del poeta se realiza sin la existencia de un itinerario, las imágenes a las que asistimos en ese trayecto no enseñan el sentido vital que sí aportan las imágenes organizadas según una ley que el poeta hará bien en decretar. Esta regulación, finalmente, determina las grandes líneas del estudio del imaginario en las cuales, según Blanca Solares, convergen gran parte de las perspectivas dedicadas al estudio del imaginario en el siglo XX:

Las representaciones de la imaginación no pueden agruparse en conjuntos empíricos vinculados por simples leyes de asociación arbitraria. Por el contrario, el imaginario obedece a una “lógica” que se organiza de acuerdo a “estructuras” de las cuales derivan determinadas leyes [...] La imaginación aparece como un lenguaje de símbolos que organiza “fuerzas de cohesión” antagónicas en el devenir histórico de la especie humana (2006: 136).

La metodización del imaginario, la estructuración de su contenido, es principalmente obra del filósofo francés Gilbert Durand, a quien Wunenburger presenta así en *Antropología del imaginario*: «situándose en el nivel de una antropología general, va a contribuir a ampliar los logros de Bachelard y va a sistematizar una verdadera ciencia de lo imaginario» (2008: 21).

En orden de revisar brevemente algunas de las muchas y variadas características que los estudiosos del imaginario han dado a esta categoría, citaré una definición inicial que abre el camino a seguir. La definición es del propio Wunenburger:

acordaremos denominar “imaginario” a un conjunto de producciones, mentales o materializadas en obras, a partir de imágenes visuales (cuadro, dibujo, fotografía) y lingüísticas (metáfora, símbolo, relato), que forman conjuntos coherentes y dinámicos que conciernen a una función simbólica en el sentido de una articulación de sentidos propios y figurados (2008: 15).

Esta sucinta definición amplía sus dimensiones al señalar términos cercanos cuyas características permiten a Wunenburger delimitar las propias del imaginario. La lista de términos que pugnan con el imaginario no es extensa. En primer lugar se encuentra el término «mentalidades», ligado a la escuela de Annales, en cuya mayor abstracción encuentra Wunenburger la divergencia con el imaginario. De la «mitología» dice que: «su estricta construcción narrativa en conjuntos coherentes no puede agotar todas las formas de imaginario» (2008: 14). El dogmatismo de la «ideología» retrata la distinción principal con el imaginario. Asimismo, «ficción» e imaginario comparten la connotación de irrealidad, si bien la primera mantendría con lo irreal una relación transitoria, a diferencia del imaginario. Por último, la «temática» no permitiría acceder a todas las dimensiones del imaginario, además de limitarse a las obras escritas.

Wunenburger distingue también imaginario de *imaginería*, que designa «un conjunto de imágenes ilustrativas de una realidad, cuyo contenido ya está por completo preconfigurado por la realidad concreta o la idea» (2008: 15). Contrariamente, lo imaginario está liberado de una interpretación literal de su contenido gracias a la dimensión simbólica que permite siempre la creación de un contenido original. Otros autores son menos cautos al momento de prescindir de cualquiera de estos términos vecinos. Sin embargo, la estrategia es deliberada y busca ampliar la categoría. Así, Philippe Walter dice, en una entrevista con Blanca Solares, que mediante el término imaginario «es necesario comprender el conjunto de procedimientos simbólicos relativos a las representaciones humanas: “imaginería” literaria, fílmica, videoscópica, iconográfica, símbolos y mitos sociales, contenidos de la imaginación individual y colectiva» (Solares y Walter, 2006: 304).

Surge de estas dos primeras aproximaciones, más o menos dispuestas a englobar conceptos próximos, que el imaginario nos acerca a la comprensión de los procedimientos simbólicos. De hecho, Walter pone de relieve el pensamiento simbólico —al que identifica con el «pensamiento salvaje» de Lévi-Strauss o el «pensamiento mítico» de Georges Dumézil— como enclave desde el cual «tomar consciencia de la unicidad del fenómeno humano» (Solares y Walter, 2006: 305).

Si los procedimientos simbólicos sobresalen como marca distintiva del imaginario, también lo hace la organización interna del conjunto vinculado de imágenes y símbolos. En la definición de María Noel Lapoujade se destaca justamente la exigencia de cierta sistematicidad de un conjunto de imágenes para poder hablar de imaginario:

El complejo mundo de las imágenes constituye los diversos tejidos específicos, peculiares, llamados los imaginarios. Defino en síntesis lo imaginario como un peculiar tipo de universo de imágenes, una peculiar constelación de imágenes, surgida de o segregada por la imaginación humana, con su propia estructura interna, su código, su lógica interna, y con la peculiar sistematicidad orgánica de un tejido (2007: 94).

Si bien aparece resaltado el carácter organizador del imaginario, lo que entiendo más valioso de esta definición es que se encuentran condensadas las acepciones antes recogidas gracias al símil que realiza Lapoujade entre la organización del imaginario y la «sistematicidad orgánica de un tejido». Veamos cómo sucede esto. El latinista francés Joël Thomas establece dos propiedades principales a las que atender cuando hablamos del imaginario; dice en primer lugar que «nuestro imaginario es el conjunto de los dinamismos organizadores de las diferentes instancias de nuestra psique» (2013: 135), de manera tal que el proceder lógico, la razón, forma parte del imaginario. La segunda instancia constitutiva del imaginario se produce en su reconocimiento con las formas simbólicas: «más allá de las formas, las imágenes se organizan en redes que hacen sentido por su interconexión» (Thomas, 2013: 135). Llegamos de este modo a la conclusión de que los procedimientos simbólicos necesitan formar parte de ese *tejido orgánico*, organizarse de modo tal que la red dé muestra de su complejidad y dinamismo para alcanzar la categoría de lo imaginario.

Como antes se mencionó, Wunenburger desarrolla la definición del imaginario al distinguir dos concepciones que designa como la «restringida» y la «ampliada». En la versión «restringida» la potencia creadora queda reservada únicamente para la imaginación; mientras tanto el imaginario queda destinado para la colección de imágenes que, si bien componen un conjunto coherente, se trata de un conjunto fundamentalmente *estático*. En la segunda de estas concepciones, la «ampliada», el imaginario hace suyo el movimiento propio de la imaginación y «designa los agrupamientos sistemáticos de imágenes, en la medida en que comprenden una especie de principio de autoorganización, de autopoiética» (2008: 17).

Lo primordial de lo expuesto en estas definiciones es que el imaginario posee un contenido y una organización. Aquello que en última instancia resulta explicativo es la manera en que esta semántica y sintaxis del imaginario son administrados por el hombre; según Wunenburger «los hombres inventan, desarrollan y legitiman sus creencias en imaginarios, en la medida en que esta relación con lo imaginario obedece a necesidades, satisfacciones, [...] que son inseparables de su naturaleza humana» (2008: 45). El filósofo francés encuentra tres grandes perspectivas de acuerdo a las cuales la intención, la conciencia del sujeto, busca determinadas funciones y finalidades en el imaginario. Estas perspectivas son la «estético-lúdica», la «cognitiva» y la «instituyente práctica». Debido a su conexión con el capítulo precedente, expondré ahora la primera de ellas y dejaré para el cierre las dos restantes, ya que por su vínculo con el mito enlazan con el siguiente capítulo.

Existen una serie de actividades cuya inutilidad, el estar desprovistas de fin alguno —al menos uno que no se encuentre fuera de su propio dominio—, las acerca al ámbito del imaginario. Wunenburger lista tres actividades que participan de estas características que son el juego, el entretenimiento y arte; aunque bien se podría reducir el número de esas actividades a dos, ya que, para este trabajo, no tiene mayor alcance la distinción entre las dos primeras<sup>75</sup>. El juego —explica Wunenburger refiriéndose principalmente al juego infantil— aparece como procedimiento para obtener placer y como medio por el cual el niño logra una relación de sus capacidades y alcanza una inaugural interacción con el mundo, gracias a los recursos de la sustitución y la mimesis: «un objeto es tomado por otra cosa, un palo por un caballo, y las mímicas realizadas con su ayuda van a simular el movimiento del animal y van a darle vida por medio de la imaginación» (2008: 46). La fórmula «como si» es la clave para entender el juego infantil: al sustituir un referente ausente y actuar sobre él repitiendo gestos imitados se configura el imaginario infantil.

El entretenimiento, segunda de las actividades de la perspectiva «estético-lúdica», se acerca más a lo que aquí se designó como juego, si bien Wunenburger traslada la comprensión del juego de Huizinga y la clasificación de Caillois hacia las modernas formas de entretenimiento de consumo masivo. La televisión sería la encargada de llevar a cabo el relevamiento hacia las nuevas formas lúdicas de la cultura, «la cual se convierte, así, en una de las fuentes principales del imaginario» (2008: 46). Para cada una de las cuatro ca-

---

<sup>75</sup> Si bien, como digo, la distinción es para este trabajo insignificante, conservo el término y explico la distinción ya que Felisberto Hernández utiliza también el término «entretenimiento» en el primero de sus libros publicados en un sentido que, para mi propuesta, es equivalente al de «juego».

tegorías del juego indicadas por Caillois, Wunenburger propone actividades televisadas, o entretenimientos audiovisuales que dan forma a gran parte del imaginario actual.

Finalmente, el arte, carente también de una finalidad única en su creación de imágenes, encuentra su afinidad con el juego, primeramente, en la *mímesis*. La imitación que desde la infancia surge en el hombre como posibilidad de indagación y reconocimiento, perdura en la creación de imágenes artísticas. Dice Wunenburger que el arte «testimonia, en el hombre, una necesidad universal de fabricar imágenes y de dar cuerpo y exponerse a un imaginario visual y textual» (2008: 48). Esta creación de imágenes permite además la modificación de su mundo interior y exterior. El imaginario artístico, afirma Wunenburger, recreando el movimiento de la imaginación propuesto por Bachelard —cuyo mérito último se ubicaba en la transubjetividad—, «como exterioriza la subjetividad, favorece una relación intersubjetiva» (2008: 48). Nuevamente aquí se subraya la pertenencia al ámbito lúdico de actividades artísticas como el teatro, cine o música. De este modo, se constata una afinidad con el juego en las tres actividades integrantes de la perspectiva «estético-lúdica», una de las tres grandes líneas que configuran la función del imaginario.

## II.5. LA TENSIÓN DEL SÍMBOLO

En los apartados que cierran este capítulo se buscará ahondar en las dos partes que hemos destacado como representativo del imaginario, los procedimientos simbólicos y su organización interna. Para describir la segunda de estas características repasaré concisamente la obra *Las estructuras antropológicas del imaginario*, de Gilbert Durand, a quien antes mencioné por ser el mayor sistematizador del imaginario. Pero aquí me detendré en los procedimientos simbólicos, para lo cual repasaré algunas concepciones acerca del funcionamiento del símbolo, no sin hacer un alto en la metáfora, que será la que sirva de enlace entre la imagen y el símbolo, siguiendo en primer término la utilización que el filósofo Philip Ellis Wheelwright hace de esta tríada en orden de conceptualizar lo que llama el lenguaje *tensivo*<sup>76</sup>.

<sup>76</sup> Así introduce Wheelwright lo que entiende por lenguaje tensivo: «cuando el hombre pretende, más o menos a tientas, expresar su naturaleza compleja y su conciencia de un mundo que no lo es menos, busca o crea formas representativas y expresivas capaces de dar algún atisbo, al final siempre insuficiente, de su turbulento estado íntimo y del turbulento mundo de cualidades y fuerzas, promesas y amenazas que le rodea. Su vida oscila entre atracciones contrarias, y a partir de su condición dionisiaca busca, y alcanza a veces

El concepto de lenguaje tensivo que presenta el Wheelwright interesa a este trabajo por un doble motivo. Primeramente porque introduce la noción de *tensión*, en cierto modo emparentada con la fórmula de unión y desunión a la que me he venido refiriendo. Después porque sus características son similares a las que, según el propio Wheelwright, pero también de acuerdo a lo expuesto por otros autores, empujan al hombre a la creación de mitos.

La imagen, dice Wheelwright, «presenta la ventaja de subrayar el elemento más concreto de una típica situación poética», no se trata de la imagen como objeto que aprehendemos con los sentidos, sino más bien de imágenes con «potencia metafórica y armónicos metafísicos» (1979: 67). Sin embargo, dice Wheelwright, el término imagen presenta algunas desventajas, siendo la más considerable de ellas la amplitud y universalidad que algunos críticos y poetas le han concedido, de modo que surgen inconvenientes cuando se quiere concentrar en el término «imagen» toda una variedad de expresiones poéticas. Wheelwright observa que otros autores, entre los que se cuentan Coleridge y Goethe, se inclinan por el uso de «símbolo». Este término, a diferencia de lo que ocurre con la imagen, abarca un radio semántico más extenso, sugiere una pluralidad de significados, al tiempo que incluye la imagen concreta. Por último, el profesor norteamericano se refiere a la metáfora, en la que ubica un sentido más extenso que el netamente gramatical<sup>77</sup>. Para cimentar la búsqueda de ese significado más amplio de la metáfora, cita al crítico John Middleton Murry, quien en *Countries of the mind*, de 1931<sup>78</sup>, manifiesta que «la metáfora es tan esencial como el propio lenguaje, y el lenguaje tanto como el pensamiento» (Wheelwright, 1979: 69). A partir de aquí, Wheelwright entiende la metáfora como pieza fundamental del lenguaje tensivo, aquello que puede revelarnos algo acerca de su constitución.

---

durante instantes pasajeros, una visión apolínea. Pero si esta visión no es escapista, mero rechazo o mera negativa obstinada a enfrentarse con las cosas tal como son, llevará las huellas de las tensiones y el carácter problemático de la experiencia de la que es hija. De este modo el lenguaje que se esfuerza por hacerse adecuado —en oposición a los signos y palabras de exclusiva intención práctica o de mero hábito—, se caracteriza por ser tensivo, en cierto grado y de una u otra manera» (1979: 48).

<sup>77</sup> Jaime Nubiola destaca en «El valor cognitivo de las metáforas» los diversos y numerosos enfoques que ha recibido la metáfora en las últimas décadas del siglo XX, haciendo especial énfasis en el estudio que Lakoff y Johnson dedicaran a la materia en 1980, *Metaphors we live by*. La valoración conceptual de la metáfora y su vínculo con la experiencia y la imaginación, se oponen a la tradición que entendía la metáfora tan solo en su capacidad denominativa. Nubiola concluye que «“metáfora” es el nombre que damos a nuestra capacidad de usar los mecanismos motores y perceptivos corporales como base para construcciones inferenciales abstractas, de forma que la metáfora es la estructura cognitiva esencial para nuestra comprensión de la realidad» (2000: 83).

<sup>78</sup> La primera edición, de 1922, no incluye entre otros el ensayo «Metaphor» citado por Wheelwright, que sí aparece en la edición de 1931.

Para entender la metáfora, Wheelwright se sirve de la imaginación a la vez que de otro término que ha surgido en estas páginas, el *movimiento*:

Lo que realmente importa en una metáfora es la profundidad psíquica a la que las cosas del mundo, reales o fantásticas, son transportadas por la serena vehemencia de la imaginación. El proceso de transmutación que ello implica puede ser descrito como un movimiento semántico (1979: 72, 73).

El *movimiento semántico* es resultado en primer término de la etimología de «metáfora»: *phora*, movimiento; y *meta*, *cambio*. El desarrollo de su funcionamiento tiene aquí su punto de partida, ya que este movimiento supone para Wheelwright una doble operación: «el doble acto imaginativo de sobrepasar lo obvio y combinar que es el rasgo esencial del proceso metafórico» (1979: 73). De esta pareja proviene a su vez la clasificación en *epifóra* y *diáfóra*: «la primera referida a la superación y extensión del significado mediante la comparación, la segunda a la creación de nuevos sentidos mediante la yuxtaposición y la síntesis» (1979: 73). La primera de ellas, la metáfora epifórica, la describe Wheelwright como la metáfora en sentido aristotélico, es decir, como la confrontación del significado conocido de una cosa, cuyo conocimiento está extendido, con otra cuyo significado aparece como más inaccesible, confuso o hasta ignorado. Por otro lado, en la metáfora diafórica concurren distintos elementos que en su acoplamiento producen un nuevo significado que no encontramos si estudiamos las partes por separado. Existe una justificación, dice Wheelwright, para extender de este modo el concepto de metáfora: «se basa en la necesidad de ver ambos procesos, epifórico y diafórico, como aspectos íntimamente relacionados del lenguaje poético y como autores de una aportación mutua a la fuerza y significación de toda metáfora digna de este nombre» (1979: 82, 83)<sup>79</sup>.

El concepto mediante el cual se da el paso de la metáfora al símbolo es el de repetición, mediando también una ineludible estabilidad. Wheelwright explica que en la mera contingencia de que un elemento pueda aparecer de forma recurrente, conservando un significado o un grupo de ellos, se descubre la naturaleza del símbolo, así como su principal oposición con la metáfora:

<sup>79</sup> Otra razón la encuentra Wheelwright en «las intuiciones independientes de diversos estudiosos de la poesía» (1979: 83); siendo uno de ellos Northrop Frye, quien destaca la yuxtaposición como elemento de la metáfora literal. Frye lo expone del siguiente modo: «on the literal level of meaning, metaphor appears in its literal shape, which is simple juxtaposition» (1973: 123).

Es preciso mencionar el carácter estable y repetible de los símbolos; porque cuando una imagen es utilizada como metáfora por una sola vez, en un único relámpago intuitivo, no puede decirse, hablando con precisión, que funcione simbólicamente. Adquiere naturaleza simbólica cuando, con cualesquiera modificaciones, experimenta o se le considera capaz de experimentar una recurrencia (1979: 95).

Ahora bien, sucede con el símbolo tensivo —y en esto radica una de las diferencias con el símbolo lógico, denominando por Wheelwright *estenosímbolo*<sup>80</sup>— que la recurrencia significativa no puede proceder de una convención, o al menos no totalmente. La razón de que el símbolo no resulte de un acuerdo, Wheelwright la ubica en que «su tensión esencial toma vida de una multiplicidad de asociaciones, relacionadas entre sí de un modo sutil y en su mayor parte subconsciente» (1979: 97). Esto no implica la inexistencia de la selección; el poeta obra muchas veces *eligiendo* símbolos. El enfrentamiento con el estenosímbolo radica asimismo en que la correlación de este último con su significado debe ser exacta e invariable; por el contrario en el símbolo tensivo debe existir cierta oscuridad en el significado, cierta ambigüedad que consienta la mutación dependiendo del ámbito, del contexto.

Aquí enlazaré brevemente con la función del imaginario según Wunenburger. La segunda de las perspectivas estético-lúdicas que el filósofo francés reserva para el imaginario es el juego entendido como deporte, como consumo masivo de espectáculos televisivos. E innegablemente el deporte así entendido ejerce su influjo sobre el imaginario; no obstante, su relación con el juego es similar a la que el *estenosímbolo* mantiene con el símbolo tensivo propio del lenguaje poético. El *estenosímbolo* exige una relación exclusiva con un significado, la relación es privativa<sup>81</sup>. Se concede arbitrariamente para sortear los

<sup>80</sup> Más ampliamente, los *estenosignificados* son concebidos por Wheelwright de esta manera: «hay una clase muy amplia de significados que ofrecen pocas dificultades de tipo filosófico, y las que a veces engendran pueden siempre obviarse —es decir, ser solucionadas— mediante un método semántico apropiado. Son los que he llamado en otros lugar *estenosignificados*, es decir, significados que pueden ser compartidos exactamente del mismo modo por un gran número de personas [...] Palabras tan comunes como hijo, padre, perro, árbol, cielo, etc., son estenosímbolos, y sus significados consabidos estenosignificados, porque lo que cada una de esas palabras indica es una serie de experiencias definibles» (1979: 34).

<sup>81</sup> Esta cuestión es tratada entre otros por Alfred North Whitehead, quien en su tratado sobre el simbolismo ofrece una exposición detallada de este asunto. Whitehead define el símbolo del siguiente modo: «la mente humana funciona simbólicamente cuando algunos componentes de su experiencia producen estados de conciencia, creencias emociones y usos en relación con otros componentes de su experiencia. El primer grupo de componentes son los “símbolos” en tanto que el último grupo constituye el “significado” de los símbolos. El funcionamiento orgánico por medio del cual hay una transición del símbolo al significado será llamado “referencia simbólica”» (1969: 13, 14). La univocidad que arriba se menciona como rasgo particular del *estenosímbolo*, consecuencia de la arbitrariedad con que la referencia simbólica se establece, la explica



equivocos que la opacidad supone. El deporte tal y como Wunenburger lo describe en el segundo punto de la perspectiva «estético-lúdica» —al que califica propiamente como juego— actúa bajo el mismo principio. Quiero decir con esto que el juego, del modo en que se comprende en este trabajo, hace de sus reglas algo lo suficientemente flexible en orden de que la ocasión o el motivo de su desenlace no esté previamente determinado. Aquí es donde juego y símbolo se aproximan. La tensión contenida en las reglas del juego provoca que su acontecer esté colmado de ambigüedad y por tanto dispuesto a múltiples significados. El aburrimiento, el éxtasis, el aguafiestas, son todas ellas figuras que anulan la unidireccionalidad en el ambiente lúdico. Claro que el juego necesita de la estabilidad y repetición, propias también del símbolo; la diferencia con el deporte —y como vimos del símbolo tensivo con el *estenosímbolo*— es la incapacidad, o al menos dificultad de este último de producir nuevas asociaciones que a su vez originen nuevo contenido.

El sentido simbólico o no de las actividades lúdicas puede también abordarse como una cuestión de grados de correspondencia con el signo. Como razona Gilbert Durand al comienzo de *La imaginación simbólica* (1971: 9-15), el símbolo es finalmente un signo en extremo inadecuado, siendo la imagen que se corresponde con la presencia perceptiva la total adecuación, el signo más perfecto. Podría entenderse que dentro de los grados de actividades lúdicas, el deporte corresponde a esta perfecta adecuación, mientras el juego es aquello que busca mediante las repeticiones no la ejecución depurada y perfecta del movimiento que permiten sus condiciones, sino el acercamiento imposible a la re-presentación que por principio elude. Durand plantea unas condiciones similares en una de sus definiciones del símbolo:

como signo que remita a un significado inefable e invisible, y por eso debe encarnar concretamente esta adecuación que se le evade, y hacerlo mediante el juego de las redundancias míticas, rituales, iconográficas, que corrigen y completan inagotablemente la inadecuación (1971: 21).

---

Whitehead de esta manera: «considerados en sí mismos, el símbolo y su significado no requieren ni que haya una referencia simbólica entre ambos, ni que la referencia simbólica entre los miembros de la pareja se dé en una dirección en vez de otra. La naturaleza de su relación no determina por sí misma cuál es el símbolo y cuál el significado. No hay componentes de la experiencia que sólo sean símbolos o sólo significados. La referencia simbólica más común es la que va del componente menos primitivo como símbolo al más primitivo como significado. Este anuncio constituye el fundamento de un realismo cabal. Elimina todo elemento misterioso de nuestra experiencia, que se menciona simplemente y que, por lo tanto, se encuentra tras el velo de la percepción directa» (1969: 15).

En tanto la inadecuación aparece como constitutiva del símbolo, este deberá trazar órbitas para aproximarse a su objeto sin llegar nunca a apoderarse de él, entre otras cosas porque aquello que representa es un sentido.

Luis Garagalza, quien en *La interpretación de los símbolos* examina la idea de símbolo en Durand, dice que «el símbolo se encuentra atravesado por una dialéctica que le es consustancial, por una “tensión creadora” que nunca llega a resolverse completamente» (1990: 51). La «tensión creadora» motiva que el símbolo necesite ser reconstruido, re-interpretado, acercándose así, como dice Garagalza —siguiendo a Durand, que a su vez se inspiraba en Henry Corbin— «a una partitura musical o a una obra de teatro, las cuales no existen sino en las sucesivas *interpretaciones*» (1990: 52).

Una distinción a la que será provechoso acercarnos desde ahora —ya que aparecerá nuevamente cuando examinemos lo mítico—, es la que Durand establece entre símbolo y alegoría. El filósofo francés estima que «ya que la re-presentación simbólica nunca puede confirmarse mediante la presentación pura y simple de lo que significa, el símbolo, en última instancia, *sólo vale por sí mismo*» (1971: 15). Este carácter tautegórico del símbolo surge como aporía luego de considerar la diferencia primera entre este y la alegoría. Así lo refiere Durand citando a Pierre Godet: «la alegoría parte de una idea para llegar a la representación, mientras que el símbolo es en primer lugar y de por sí una representación» (1971: 14).

Paul Ricoeur señala también la contradicción que sobreviene al considerar el carácter tautegórico del símbolo. Su exposición del problema se encuentra en las conclusiones de *Finitud y culpabilidad*. Ricoeur parte de un enfrentamiento entre *reflexión* y *confesión*, reflexión de lo falible de las acciones del hombre y confesión de sus pecados. La reflexión «es un ejercicio directo de la racionalidad», pero le está vedada la comprensión de la vida cotidiana, en tanto que lo cotidiano es la «esclavitud de las pasiones»; por el contrario la confesión se acerca a su enigma, pero «a expensas de una ruptura metodológica en continuidad con la reflexión» (2004: 481). El camino tropieza aquí con una dificultad. La yuxtaposición de *reflexión* y *confesión* tal como la encontramos en las «narraciones» de Platón —modelo que ofrece Ricoeur para ejemplificar la ruptura entre narración fantástica y razonamiento filosófico— ya no es posible. Tampoco es posible reproducir en un sistema lo expresado por el otro ante la imposibilidad de retornar a una interpretación simbólica. Ricoeur intenta entonces una tercera vía:

Entre estos dos callejones sin salida, vamos a explorar una tercera vía: la de una interpretación creadora de sentido, a la vez fiel al impulso, a la donación de sentido del símbolo, y fiel al juramento del filósofo que consiste en comprender. El aforismo, propuesto a modo de exergo en esta conclusión: «El símbolo da que pensar» es el que les muestra esa vía a nuestra paciencia y a nuestro rigor (2004: 482).

Pero el aforismo contiene la aporía: si el símbolo no es alegoría, si es tautegórico, ¿cómo pensar a partir de él? El problema se resuelve mediante una interpretación subordinada al misterio del símbolo, que permita que este le informe, pero a partir de ahí obre impulsando nuevos sentidos.

La inadecuación del símbolo no sólo enlaza con su naturaleza tautegórica sino también con dos características constitutivas del signo saussuriano que Durand rechaza para el símbolo. Primeramente por el hecho de no estar condicionado por lo arbitrario; y en segundo lugar, Durand se opone a la linealidad del símbolo. En cuanto a la primera de estas características, la no arbitrariedad, he apuntado ya algunas aproximaciones referentes al juego —en especial a la acción ritual. La clave se encuentra en que la imagen simbólica, portadora ella misma de sentido, está intrínsecamente motivada, por tanto nunca puede ser arbitrariamente escogida<sup>82</sup>. Joaquim Espinós explica la no arbitrariedad del símbolo «gràcies a la seua pregnància, ço és, al sentit figurat que pren la realitat còsica quan entra en contacte amb l'home, i es refereix doncs a un sentit antropològic, no a una realitat sensible» (1999: 29). Por su parte, Garagalza observa que lo arbitrario se reemplaza por la *naturalidad* o *semanticidad*, y lo justifica del siguiente modo:

El símbolo no se caracteriza ya porque el significante sustituya a un significado previamente delimitado y conocido, sino porque a través de la *figura* se manifiesta un *sentido*. Entre el significante y el significado hay ahora una *pregnancia*, una *homogeneidad* o un cierto «aire de familia»: ambos quedan vinculados entre sí en virtud de una *similitud interna que los cohesionan* (1990: 54).

La resistencia que muestra el símbolo ante la arbitrariedad es algo de lo que se percataron los psicólogos del siglo XX, como Durand reconoce citando a Maurice Pradines, Jung, Piaget y finalmente a Bachelard.

<sup>82</sup> Recordemos aquí lo dicho referente a las reglas de la acción ritual —la negativa a conceder arbitrariedad a las reglas las trasladaré a lo lúdico en general—, a las que suponía convencionales pero no arbitrarias. Esas mismas condiciones son las que Durand atribuye a la alegoría, y debido a que mi interés es resaltar el carácter simbólico del juego, revisaré más adelante el carácter convencional de sus reglas.

Por otro lado, decía, Durand niega para el símbolo el segundo principio saussuriano, es decir, la linealidad del significante. Las motivaciones simbólicas no se disponen de acuerdo a una *cadena* que explique linealmente ese agrupamiento; más bien se trata, dice Durand, de una *constelación simbólica*. Garagalza explica que mediante esta fórmula Durand se refiere a la «imbricación pluridimensional de unas imágenes con otras en cada instante» (1990: 55). La oposición al segundo principio saussuriano es entendida por Garagalza como la oposición a su temporalidad, debido a que el símbolo «se perpetúa fuera del cronometraje existencial, y constituye un mundo en el que el tiempo está detenido» (1990: 55).

Ahora bien, prescindir de lo arbitrario apoyándose en la semanticidad, o establecer que la disposición de los símbolos no responde a una linealidad sino a una constelación, introduce nuevas dificultades al clasificar las motivaciones simbólicas. Durand destaca «las tentativas por distribuir los símbolos según los grandes centros de interés de un pensamiento» (2006: 36). A este respecto menciona la tentativa de Bachelard, que posee el mérito de haber revelado desde un primer momento que «la asimilación subjetiva representa un papel importante en el encadenamiento de los símbolos y sus motivaciones» (2006: 38). Sin embargo, Durand distingue la revolución que supone el prescindir de las intenciones objetivas que promueven el movimiento de las imágenes —revolución que, como más arriba señalé, se atisba en *El aire y los sueños* y se desarrolla plenamente en *La poética del espacio*— para ocuparse del propio movimiento. De todas formas, considera que esta y otras aproximaciones —dominadas por un positivismo objetivo—, fallan cuando dirigen sus esfuerzos únicamente hacia las motivaciones externas de la conciencia. Sucede también, en las motivaciones psicológicas, que el defecto radica en atenerse exclusivamente a los datos de la conciencia. Durand concluye que parece forzoso dirigir los esfuerzos sobre la vía antropológica, soltarse de la disputa que enfrenta a culturalistas y psicólogos y ubicarse allí donde *nada de lo humano debe ser ajeno*. La noción que, finalmente, estudiará estas motivaciones queda designada como *trayecto antropológico* y se define del siguiente modo: «el incesante intercambio que existe en el nivel de lo imaginario entre las pulsiones subjetivas y asimiladoras y las intimaciones objetivas que emanan del medio cósmico y social» (2006: 43).

El *trayecto antropológico* es donde desemboca la presunción de que la cultura tiene su fuente en la imaginación y comienza el intento más potente de sistematización del imaginario. Esta interacción que el símbolo permite entre las pulsiones subjetivas y las

intimaciones del medio social pertenece a su vez a lo que constituye el punto de partida de Durand y, más ampliamente, de la Escuela de Eranos: la teoría del simbolismo de Jung, donde según Garagalza:

el símbolo aparece, por su carácter dual, como un mediador o intermediario que complementa y totaliza la conciencia y lo inconsciente, la subjetividad y la objetividad, el pasado y el futuro [...] Las estructuras de la imaginación, se presentan así como categorías en el sentido fuerte kantiano: elementos que condicionan a priori la posibilidad de la experiencia (1990: 26).

Lo imaginario definitivamente se aparta de la libre agrupación de imágenes para disponerse según una fuerte estructuración, mientras que el símbolo se descubre en la hermenéutica durandiana como lo originario. Tal como apunta Espinós, «hi ha doncs una preeminència del símbol sobre el concepte: tota captació de la realitat és metàfora, interpretació lingüísticosimbòlica» (1999: 26).

La estructuración de las constelaciones de imágenes se produce según cierto isomorfismo de los símbolos que allí concurren; en palabras de Durand, «porque son desarrollos de un mismo tema arquetípico, porque son variaciones sobre un arquetipo» (2004: 46). Wheelwright establece la clasificación de los símbolos de acuerdo a cinco «grados de alcance o latitud de convocatoria» (1979: 101-112). Esto está motivado por el nivel en que un símbolo expande socialmente su función expresiva. Me detendré brevemente en el último de ellos, el que presenta mayor complejidad: el símbolo arquetípico. A grandes rasgos, estos símbolos son aquellos que tienen significados idénticos o al menos semejantes para todos los hombres. Esta semejanza tendría una explicación simple en las similitudes físicas y psíquicas presentes en los hombres de las más diversas sociedades. Los ejemplos son abundantes y no es menester ocuparse de ello ahora; sí quiero apuntar que Wheelwright los entiende como una expansión y precisión de la labor metafórica, como una fase necesaria del pensamiento y del lenguaje: «el rechazo general a los símbolos —dice Wheelwright— supondría la renuncia al lenguaje e incluso al pensamiento» (1979: 129). Los símbolos tensivos, finalmente, acercan la posición de Wheelwright con aquella que subraya su aspecto creativo y no reproductivo.

Sin ser mi intención desarrollar en toda su extensión la teoría que Durand expone en *Las estructuras antropológicas del imaginario*<sup>83</sup>, ofreceré un breve repaso a la organización que allí se expone. El comienzo de la clasificación que describe el trayecto antropológico se encuentra en la teoría del principal representante de la reflexología<sup>84</sup>, el neurólogo y psiquiatra ruso Vladimir Bechterev<sup>85</sup>, de quien Durand toma la noción de «gestos dominantes», que son definidos como:

los más primitivos conjuntos sensoriomotores que constituyen los sistemas de «acomodación» más originales en la ontogénesis y a los cuales, según la teoría de Piaget, debería referirse toda representación de baja tensión en los procesos de asimilación constitutivos del simbolismo (2006: 51).

Bechterev estudia dos de esas «dominantes» en el recién nacido. Una de ellas es la «dominante postural», organizando los reflejos al erguirse el niño en su vertical, sea mediante coordinación o inhibición. La «dominante de nutrición» se revela en el recién nacido mediante los gestos de succión de los labios y la dirección correspondiente que toma su cabeza. La tercera dominante, la «dominante copulativa», está vinculada a las posturas sexuales, y trae consigo movimientos rítmicos corporales. Estas tres dominantes reflejas perfilan la infraestructura de la sintaxis de las imágenes.

De cierta forma, Durand quiere enseñar que su esquema tripartito tiene semejanza con clasificaciones tecnológicas. Cita por ejemplo la fórmula de Leroi-Gourhan, «fuerza + materia + herramienta», donde «cada gesto solicita a la vez una materia y una técnica; suscita un material imaginario y, si no una herramienta, por lo menos un utensilio» (2006: 57)<sup>86</sup>. Por otra parte liga también la reflexología a ciertas clasificaciones sociológicas propuestas por Georges Dumézil y André Piganiol. De este modo la tripartición funcional de

---

<sup>83</sup> Para realizar esta breve síntesis partiré de la obra de Durand, pero también me ayudaré de algunas obras que llevan a cabo, en mayor profundidad, la tarea que aquí postergo. Entre esas obras se encuentra la de Jean-Jacques Wunenburger (2008), Joaquim Espinós (1999) y Luis Garagalza (1990).

<sup>84</sup> Un repaso acerca de la evolución de la teoría reflexológica puede encontrarse en Zumalabe (2003).

<sup>85</sup> Una sombría e incierta anécdota acompaña a la muerte de Bechterev. El médico ruso de 70 años fue llamado a consulta por Stalin, a quien trató el 22 de diciembre de 1927. El haber diagnosticado una grave paranoia al líder soviético bien pudo ser estímulo para que Bechterev falleciera dos días más tarde.

<sup>86</sup> Más adelante agrega: «nuestra clasificación tripartita, pues, concuerda, entre otras, con una clasificación tecnológica que discierne las herramientas percutantes y contundentes, por un lado, los continentes y los recipientes ligados a las técnicas de excavación, por el otro, y por último, las grandes prolongaciones técnicas de esa herramienta tan preciosa que es la rueda» (Durand, 2006: 57).

Dumézil que establece las funciones de realeza, la guerrera, y la de producción, se corresponden las dos primeras con la dominante postural y la última con la nutricia. De manera similar la bipartición uraniana/ctónico-lunar de Piganiol también se encuentra integrada en su sintaxis de las imágenes gracias a la fundación de dos regímenes o polaridades, una «diurna» y otra «nocturna», que a su vez crean tres estructuras polarizantes, la «mística», la «heroica» y la «cíclica», completando el proyecto de clasificación durandiano<sup>87</sup>. A su vez los regímenes están estructurados por las dominantes, como explica Durand:

El Régimen Diurno concierne a la dominante postural, la tecnología de las armas, la sociología del soberano mago y guerrero, los rituales de la elevación y la purificación; y el Régimen Nocturno se subdivide en dominantes digestiva y cíclica; la primera subsume las técnicas del continente y el hábitat, los valores alimenticios y digestivos, la sociología matriarcal y nutricia, y la segunda agrupa las técnicas del ciclo, del calendario agrícola y de la industria textil, los símbolos naturales o artificiales del retorno, los mitos y los dramas astrobiológicos (2006: 60, 61).

Sobre los regímenes diurno y nocturno inciden también los juegos, concretamente atendiendo a la clasificación de Caillois. Si Durand establecía dos niveles de influencia, el psicobiológico y el cultural, existe entre ambos un nivel intermedio que es el pedagógico. Este nivel explica el ambiente social en que el niño es educado para justificar determinado orden social. El nivel pedagógico queda dividido en dos grandes series irremediabilmente contrapuestas. Las series se corresponden con los juegos dominados por el *agon*, la competencia, y aquellos donde destaca el *ilinx* o vértigo (Durand, 1971: 106). Entre estas dos series se ubican los restantes, el azar y el simulacro. La respectiva influencia de los juegos en los regímenes la explica Garagalza del siguiente modo:

los juegos ilínxicos y simuladores, y el libertarismo en la educación sexual sobredeterminan el *régimen nocturno* de la imagen, mientras que las reglas lúdicas, los juegos agonísticos, la represión y la coerción social forman la pedagogía que sobredetermina el *régimen diurno* (1990: 65).

<sup>87</sup> Respecto a la integración de la reflexología con estas clasificaciones tecnológicas y sociológicas dice José David Pujante en su libro *Mímesis y siglo XX*: «haciendo converger los principios de la reflexología con la bipartición uraniana/ctónico-lunar de Piganiol, y sin que encuentre contradicción entre bipartición y tripartición, establece Durand un principio fundado en su complementariedad, para explicar las diferentes motivaciones antropológicas. El plan de Durand tiene en cuenta las convergencias de la reflexología, la tecnología y la psicología: integrando una amplia bipartición, entre dos regímenes, del simbolismo —el uno diurno y el otro nocturno (Piganiol)— y la tripartición reflexológica (Bechterev)» (1992: 99).

La correspondencia del régimen diurno con la competencia se justifica ya que este se define como el régimen de la antítesis, donde se valora principalmente el antagonismo, mientras que en el régimen nocturno de la imagen prevalecen la conversión y el eufemismo; Wunenburger explica que este régimen «de tipo intimista, tiende a aglutinar los elementos, jugando con las analogías y las eufemizaciones de las diferencias» (2008: 35). El vértigo y el simulacro se enlazan con el régimen nocturno en la confusión.

Finalmente, es necesario definir tres conceptos que completan la terminología durandiana. Estos conceptos son el de esquema, arquetipo y símbolo. El esquema, según Durand, «aparece como “presentificador” de los gestos y las pulsiones inconscientes» (2006: 62)<sup>88</sup>. David Pujante explica el «esquema» diciendo que «hace la unión entre los gestos inconscientes (las dominantes reflejas) y las representaciones» (1992: 99), constituyendo, según la fórmula durandiana, el esqueleto dinámico de la imaginación. De este modo, la correlación entre esquemas y «dominantes reflejas» se enlaza a las ya establecidas entre las dominantes y los regímenes. A la dominante postural corresponde el esquema vertical o ascendente y también la división tanto visual como manual; al gesto de nutrición le pertenece el esquema de la caída y el de recogimiento en la intimidad.

A continuación aparecen los arquetipos, sustantificaciones de los esquemas, producto del contacto con el entorno social y natural de los gestos dominantes «presentificados» en esquemas. El arquetipo, siguiendo la definición que Jung hizo de él, haciéndolo equivalente a «imagen primordial», sería el «intermediario entre los esquemas subjetivos y las imágenes suministradas por el entorno perceptivo», según lo explica Durand (2006: 63). Si bien sería interesante recordar aquí, citando a Joaquim Espinós que «la diferència que Jung estableix entre arquetipus i símbol no sempre resulta clara» (1999: 18). Espinós, siguiendo a Ortiz-Osés, dice que el símbolo no es sino la expresión particular de un arquetipo. Gracias a su estabilidad, los arquetipos encuentran correspondencia en los esquemas, así como estos tenían correlación en los regímenes y dominantes. De esta manera, a los esquemas vertical y ascendente corresponden los arquetipos del cielo, la cima, la cabeza. A los esquemas diairéticos, los de la división visual y manual, le son propios los arquetipos que tienen como cifra la purificación, figuras como la espada, el ritual del bautismo, etc.

---

<sup>88</sup> El neologismo lo toma Durand de Sartre, quien explica en qué consiste el «esquema» en su obra *Lo imaginario*: «el esquema es el objeto de nuestro pensamiento dándose él mismo a la conciencia. La función del esquema en tanto que tal no es en forma alguna ayudar a la comprensión; no es función no de expresión, no de soporte, ni de ejemplificación. Diríamos con gusto, usando un neologismo indispensable, que la función del esquema es *presentificadora*» (1982: 139).



El esquema del descenso se sustantiva en los arquetipos de lo hueco, la noche, las copas y cofres. Finalmente, el esquema del acurrucarse suscita los arquetipos de la intimidad y el regazo.

Si el arquetipo queda determinado por su universalidad, su constancia y precisión, el símbolo encuentra sus límites justamente en rasgos contrarios. A juzgar por Durand, los «símbolos adquieren tanto mayor importancia cuanto más ricos en sentidos diferentes son» (2006: 64). Sucede que los arquetipos se despliegan asociándose con imágenes muy diversas y participando de varios esquemas a la vez. En esta realización de esquemas y arquetipos nos encontramos ante el símbolo, caracterizado por su polivalencia. La eventual pérdida de esta, supone suspender el semanticismo, y es cuando el símbolo se inclina hacia el simple signo.

Durand reconoce en el símbolo una dificultad fundamental ya expuesta por Paul Ricoeur, quien en «Palabra y símbolo» explica dos desventajas del concepto. La primera es su participación en campos de investigación muy diversos, entre los que destaca tres: el psicoanálisis, la poética y la historia comparada de las religiones, encarnada en Rudolf Otto y Mircea Eliade. La segunda de las dificultades es la ligazón del símbolo en dos niveles, uno de orden lingüístico y otro de orden no lingüístico:

El carácter lingual del símbolo es testimoniado por el solo hecho de que es posible constituir una semántica del símbolo, es decir, una teoría que da cuenta de su estructura en términos de sentido o de significación: de este modo, se puede caracterizar el símbolo como sentido doble, o sentido del sentido. Pero la dimensión no lingüística no es menos manifiesta. Como los ejemplos evocados más arriba lo demuestran, el símbolo refiere siempre el elemento de lenguaje a otra cosa (Ricoeur, 2008: 22).

Esta razón motiva que Ricoeur se decante por la metáfora de invención, la metáfora viva, fórmulas en cierto modo equivalentes a la de lenguaje tensivo en Wheelwright.

Durand reconoce asimismo estas dificultades distinguiendo los sentidos propios y figurados del símbolo, pero añade que la clasificación de los símbolos revela los regímenes antagónicos que sistematizan las imágenes. E incluso agrega que sus hermenéuticas son dobles, «unas reproductivas, “arqueológicas”, otras instauradoras, amplificadoras y “escatológicas”» (1971: 124), de lo que deriva una esencia dialéctica del símbolo antes que nada manifestada como *equilibrio vital* que penetra en los misterios de la muerte; al decir de Durand, «la imaginación simbólica es negación vital de manera dinámica, negación de la

nada de la muerte y del tiempo» (1971: 124). Conviene recordar aquí que, según Agamben, también el juego mantiene una relación negativa con el tiempo, específicamente con el calendario al que altera y destruye. Asimismo, Gadamer reconocía un motivo antropológico en el juego humano, y especialmente en el juego artístico, que es otorgar la permanencia, ciertamente una declaración enfrentada al paso del tiempo.

Durand atribuye a Bergson el asentar el rol biológico de la imaginación en lo que designa como «función fabuladora», como una potencia negativa de la inteligencia que se revela en el entendimiento de la muerte. Sin embargo, Durand extiende esta función de la imaginación; no se limita a ser un «opio negativo» sino que constituye ante todo una función de *eufemización* que, a través del dinamismo del imaginario, procura mejorar la posición del hombre en el mundo. Sara Molpeceres, en su estudio acerca del concepto del símbolo y el mito en la tradición occidental titulado *Pensar en imágenes*, expresa esta función de la imaginación simbólica diciendo:

La imaginación supone una reacción defensiva contra la conciencia de la muerte y el transcurso del tiempo, de ahí que funcione como un factor de equilibrio vital y pueda también equilibrar psicológica y socialmente al individuo con su entorno (2013: 256).

En el símbolo se cierra entonces el trayecto antropológico propuesto por Durand, si bien existe una última categoría fruto de la prolongación de esquemas, arquetipos y símbolos, que es el mito. El símbolo es, finalmente, el elemento capaz de propiciar la superación de los pares de opuestos, la coimplicación de contrarios representativa de la filosofía hermética y gnóstica de la que Durand parte para dar forma al «nuevo espíritu antropológico». En palabras de Molpeceres, «solo el símbolo es capaz de ser ese recreo complicador que supere las diferencias de los opuestos al integrarlos, sin eliminar sus diferencias; y es que al símbolo le corresponde unificar aquello que estaba escindido» (2013: 255).

## II.6. LA DINAMIZACIÓN DEL SÍMBOLO

Al comienzo de este capítulo citábamos a Mauricio Beuchot, quien en el artículo «Símbolo y analogía» del *Diccionario de la Existencia* dirigido por Patxi Lanceros y Andrés Ortiz-Osés, procura incorporar a la hermenéutica simbólica propuesta por este último,

una hermenéutica analógica, resultando así una hermenéutica simbólico-analógica capaz de mejorar la interpretación de los complejos y variados significados del símbolo. Se da cuenta allí de la profunda importancia que el símbolo adquiere para el hombre al recoger simpatías, entusiasmos, aspectos del inconsciente y la libido, hasta arquetipos humanos primordiales. Evidenciada la necesidad de interpretar el símbolo dada su «riqueza y sobredeterminación, tanto de sentido como de referencia» (2006: 554), Beuchot encuentra en la mediación, la confluencia de opuestos contenida en la hermenéutica simbólica, la posibilidad de acercamiento con la analógica, fundamentándose esta última en una actitud intermedia entre la completa identidad y la completa diferencia. El símbolo mismo presentaría un carácter analógico al no alcanzar nunca su sentido sino de manera aproximada y por tanto siempre incompleta. La riqueza del símbolo se revela en su gran capacidad para «unir a las personas, por ejemplo a los individuos de una nación, a los miembros de una cultura, a los fieles de una religión» (2006: 553).

En ese punto responde el símbolo a su etimología. Corominas explica que procede del griego *symbolon*, derivado a su vez de *sybállō*, «yo junto, hago coincidir» (2008: 508). Lo característico del símbolo, como apunté antes, sería la unión de dos o más fragmentos, o podría también ser el símbolo cada uno de los fragmentos, su unión, o aún el límite que provoca la unión. Gadamer se refiere a esto en *La actualidad de lo bello*, donde explica que en principio el símbolo es una «tablilla de recuerdo»<sup>89</sup>:

El anfitrión le regalaba a su huésped la llamada *tessera hospitalis*; rompía una tablilla en dos, conservando una mitad para sí y regalándole la otra al huésped para que, si al cabo de treinta o cincuenta años vuelve a la casa un descendiente de ese huésped, puedan reconocerse mutuamente juntando los dos pedazos. Una especie de pasaporte en la época antigua; tal es el sentido técnico originario de símbolo. Algo con lo cual se reconoce a un antiguo conocido (1991: 84).

La noción de *reconocimiento* sirve a Gadamer para dar un paso más y trazar un vínculo entre símbolo y juego gracias a la reunión comprendida en la tablilla de recuerdo. *Re-conocer*,

<sup>89</sup> El teólogo norteamericano Thaddeus Mason Harris (1768-1842) escribió una «Dissertation on the tessera hospitalis of the ancient romans», donde presenta la tablilla como un método de pactar la amistad: «those persons among the Greeks and Romans who were desirous of perpetuating their attachment, of rendering its union more sacred, and of insuring to it privileges more extensive, used the following method. They took a small piece of bone, ivory, or stone, and dividing it into equal and similar parts, one of them write his name upon one of these, and his friend upon the other: they then made a mutual exchange promising to consider and retain the little talle as a pledge of inviolable friendship» (1819: 295).

como ya se mencionó en estas páginas, no quiere decir volver a ver una cosa, sino más bien tratar de nuevo con lo ya conocido superando el conocimiento inicial. Con esto, el símbolo permite captar la permanencia de lo pasajero del primer encuentro.

No obstante, la superación del primer encuentro que permite el *re-conocimiento*, o como lo describe Gadamer al decir que «todo re-conocimiento se ha desprendido de la contingencia de la primera presentación y se ha elevado al ideal» (1991: 113), entraña no solo la permanencia sino también el alcanzar un significado distinto del que se obtiene uniendo las dos mitades. Beuchot explica que «el símbolo une sin confundir, no funde lo confuso, sino que da la posibilidad de acceder a algo distinto de las dos cosas anteriores que reunía» (2004: 166). Ahora bien, el tránsito que el símbolo propone hacia el significado, dice Beuchot, puede producirse de dos maneras bien distintas:

Cuando el símbolo nos lleva a lo que significa, al valor que representa, sirve como icono; lleva rápido y bien al significado, conduce adecuadamente, como mistagogo y hasta como pedagogo, es decir, orienta en el misterio y enseña en la vida. Pero cuando el símbolo se pervierte, cuando nos hace detenernos en sí mismo, o en un significado intermedio, no en el que resulta —al menos en mayor medida— definitivo o final, se vuelve ídolo, es un símbolo degenerado. El lado bueno del símbolo se realiza como icono; el lado malo, como ídolo (2006: 553).

Por tanto, la capacidad de reunir, de reintegrar, que el símbolo conlleva, puede permanecer como potencia desvirtuando los valores a los que aspiraba. Esta bicefalía del símbolo es también analizada por Beuchot mediante la figura del *diábolo*: si el símbolo es reunión, la acción del diábolo es la que, contrariamente a la del símbolo, separa, desune. La parte propiamente simbólica del símbolo sería tan solo la primera, la que *re-conoce*; mientras la parte diabólica sería la encargada de desligar aquello que el símbolo funde. Juan Eduardo Cirlot refleja estas intenciones diabólicas diciendo que «el diablo persigue como finalidad la regresión o el estancamiento en lo fragmentado, inferior, diverso y discontinuo» (1992: 170). Blumenberg llama la atención sobre el carácter antagonista del *diábolo* en tanto equivalente a *diablo*: «el *diábolos*, vocablo con el que [...] traducen el nombre hebreo de *Sātān* y con el cual puede que se entendiese, originariamente, la figura de un acusador que comparece ante Dios, atrae hacia sí, con su ambigüedad, todas las propiedades del opositor» (2003: 50).

En un artículo titulado «Símbolo y diábolo» la psicóloga Miriam Botbol Acreche recoge el antagonismo de símbolo y diablo como un vehículo para llegar al juego del diá-

(75) 42  
 Il y a en somme dans la pensée des images, des successions  
 d'images, leurs ordinations. --  
 Ces images peuvent se ~~dist~~ comporter diverses valeurs et  
 jouer des rôles différents. Il y a celles réciproques à un divers  
 sens. Il y a celles affectées d'un indice de souvenir. --  
 cherche à se représenter ces complexes.  
 doit inverse les associations.



bolo y extraer de allí un significado. Sin embargo, parte de que las disociaciones, la separación de la que se encarga el diábolito, no implica forzosamente un aspecto negativo, puede ser tanto maligna como benigna. Me interesa reafirmarme en este sentido, ya que, como hemos visto con respecto al juego, su conclusión, producto también de una disociación, no conlleva la destrucción total del ambiente lúdico. Es decir, no se fomenta —concretamente en la acción del aguafiestas— un cisma con el objeto de aniquilar lo lúdico, sino persiguiendo nuevos significados. Y se debe tener en cuenta que esto sucede en el caso extremo de la acción de un personaje marginal del que se sospecha, se pone en entredicho la intención de su actuar; no digamos ya de la unión y desunión propia de todo juego tal como Valéry lo propone. Botbol dice, entonces, que «quizá la mayor o menor destructividad de la disociación no dependa tanto del contenido, sino del proceso mismo que va apagando su vaivén» (2005: 28). Pero su intención, decía, es llegar al juego del diábolito para trazar algunas similitudes con la relación entre el analista y el paciente. Para esto supone que el punto en que el doble cono del diábolito se precipita al suelo, es cuando «el diábolito es capaz de conjurar al diablo» (2005: 30). Y esto sucede ciertamente así. Los juegos mecánicos basados en el entrenamiento tienen su momento de desenlace en la impericia, en el fallo del jugador. Por esto es que lo diabólico aparece cuando el cono ya no puede someterse al vaivén, ahí sí de unión y desunión propiamente en el sentido de Valéry, cuando ya no puede ser lanzado y recogido.

Sin duda la proximidad semántica motiva originalmente el vínculo entre la acción disgregadora del diablo, en oposición al símbolo, y el juego del diábolito; si bien entiendo que los significados que permite este juego son pocos. Y más aún, no permite distinguir una acción, la acción del aguafiestas, que rompa el juego seguramente de un modo incomprendible para el resto de jugadores, pero que no signifique necesariamente lo opuesto a símbolo. Como ya se esbozaba en el primer capítulo, las posibilidades del juego pueden ser equiparadas a las del símbolo, y podría del mismo modo tildarse la actitud del aguafiestas de contraria a él, de diabólica; sin embargo la postura que aquí se adopta, como sugiere Botbol, es que despedazar el juego no deriva siempre en la aniquilación del ambiente lúdico.

En orden de interpretar las posibilidades del enfrentamiento con el símbolo, propongo una figura que se desprende también de un juego, el juego del trompo. Y la figura, la metáfora si se quiere, es la del *trompo dormido*. El trompo dormido es inicialmente una habilidad del propio juego, un «como si» que pertenece al repertorio de destrezas que el

juego permite. Sin embargo, podríamos también imaginar un trompo efectivamente inmóvil que sugiere algo más que la conclusión del vértigo del trompo. El trompo dormido simbolizaría ahora un objeto, un juguete, retirado de su cometido, que no participa de ninguna actividad lúdica. Es aquí un objeto de coleccionista. La adecuación del adjetivo radica incluso en que el trompo sugiere un actuar independiente. Cuando se lo lanza, allí finaliza la voluntad del jugador. Después el juguete se encarga de mantener el vértigo hasta donde sea posible. Por esto es que en el dormir hay una suerte de voluntad que se ajusta a las características del trompo. Sin embargo la primera de las interpretaciones, la perteneciente al vocabulario del propio juego<sup>90</sup> también refleja la percepción de inactividad. Lo llamativo es que el juguete, desarrollando sus posibilidades con excelencia se muestre ajeno al juego. Podríamos ver aquí la acepción del adjetivo como «atontado», o «aturdido». Sucede entonces que el trompo parece no tener el propósito de finalizar el juego, actitud inaceptable propia de un aguafiestas.

Teniendo en cuenta que el trompo dormido se trata no de una creación poética individual, que su utilización no se acerca al destello de la metáfora sino que su carácter es estable y repetible; y que al decir de Wheelwright, «su tensión esencial toma vida de una multiplicidad de asociaciones, relacionadas entre sí de un modo sutil» (1979: 97); sugiero el trompo dormido como símbolo tensivo —símbolo en la extensión que los autores que aquí se han repasado le otorgan al concepto— con la pretensión de que su excelencia y aletargamiento, asociaciones iniciales que despierta, junto con las nuevas y diversas que aparezcan, sean las que permitan el vaivén que debe orientar estas páginas desde el último capítulo de esta primera parte, hacia el estudio del autor que las motiva: *el trompo dormido*, Felisberto Hernández.

La razón que invita a concretar un símbolo tensivo, es que este, y en general el lenguaje tensivo, nos sitúa, siguiendo a Wheelwright, en el umbral del mito:

Para comprender la literatura, las creencias religiosas y la cultura humana en general son de especial interés las múltiples y a menudo oscuras relaciones causales que han existido entre el lenguaje tensivo y la aparición de los mitos (1979: 131).

---

<sup>90</sup> La vigésimo segunda edición del *Diccionario de la lengua española* recoge una entrada para «dormir» que dice: «dicho de una peonza o de un trompo: Bailar con mucha rapidez, sin cabecear ni moverse de un sitio» (2001: 850).

Es un factor lingüístico el que destaca inicialmente el filósofo norteamericano para dar lugar al mito, si bien reconoce otros componentes que determinan su aparición: el lenguaje imaginativo, metafórico, que permite adentrarse en *lo que no es* y no caer en el fracaso y la frustración de utilizar nuestro lenguaje cotidiano, que busca decir *lo que es*. Wheelwright presenta otros componentes del mito, además del vínculo con el lenguaje vivo:

Entre los principales ingredientes del mito hemos de contar las prácticas rituales, la curiosidad que suscita la naturaleza, esa vaga pero pujante sensación de presencia que acecha tras los objetos cotidianos, una sensibilidad moral en desarrollo que busca justificaciones externas, y junto a todo ello la propensión a creer que lo visto y llevado a cabo en nuestra existencia terrenal es copia de un modelo más noble u obedece a un mandato divino originario (1979: 131).

No es la intención del autor delimitar el espacio de actuación del mito en ese párrafo, sin embargo allí encontramos ideas que también sustentan muchas de las definiciones de lo *mítico*. El mito nos ocupará, como dije, en el capítulo entrante, y no es mi intención ahondar aquí en sus definiciones, más teniendo en cuenta la dificultad que esto supone, si consideramos con Wheelwright que «siempre que se suscita la cuestión de qué “es” el mito existe el peligro de confundir cuestiones de hecho con estrategias definitorias» (1979: 134). Sí intentaré aportar algunas de los vínculos que acercan a la imaginación, al imaginario, con el mito.

En la introducción al *Sileno* del filólogo alemán Friedrich Creuzer, Félix Duque expone las concepciones filosóficas de aquel, sobre todo las presentes en su obra más destacada, *Symbolik und Mythologie der alten Völker*<sup>91</sup>. En Creuzer, dice Duque, «el símbolo no se limita a generar la vida, sino que da lugar a la sociedad. Nos unimos en torno a aquello que nos falta, pero que lanza destellos en el símbolo: la inmediatez abierta del animal, y la conjunción del Todo propia del Dios» (Creuzer, 1991: 29)<sup>92</sup>. Ahora bien, el destello vale

<sup>91</sup> En esta obra alude Creuzer a estos dos sentidos de *symbolon*, es decir, de enlazar, unir, y de encontrarse con alguien: «auch behält dieser einfachste Begriff de Wortes im Folgenden seine Gültigkeit. Jedoch muss für den höheren Sinn von *σύμβολον* zugleich an die beiden andern Bedeutungen des Zeitwortes, erstens: *zusammentreffen, begegnen*, besonders *unverhofft begegnen*» (1842: 507).

<sup>92</sup> Duque acompaña una cita del propio Creuzer con una descripción admirable del símbolo en cuanto este revela la fatal desunión que existe en lo eterno de nuestra mortalidad. Cito a Duque: «así lo describe Creuzer: “En un instante, e íntegramente, brota en el símbolo una idea, proviniendo del oscuro fondo del ser y del pensar, incide en nuestros ojos y atraviesa nuestra entera esencia.... totalidad momentánea”. Advuértase que el rayo no procede del ser o del pensar, sino del fondo de ambos, y viene ocasionado por la última discordancia (sístole y diástole, concreción y expansión) entre ellos. Lo que se nos entrega en el gesto simbóli-



por la puntualidad, de manera que si en el símbolo, como origen de la vida y la sociedad, se encuentra el principio del tiempo, su sola existencia no permite su extensión. Duque justifica lo fugaz del símbolo ya que es la visión la capacidad que recibe al símbolo. Pero la mera visión, si comporta el acontecer, no hace lo mismo con el sucesión de hechos. La posibilidad de transiciones necesita que el símbolo en alguna medida prescinda de la solidez de su presencia: el mito es el que aporta esa fluidez. De ahí que ambos se necesiten. En palabras de Duque, «podríamos decir que el símbolo sin mito es ciego [...] y el mito, sin símbolo, vacío» (Creuzer, 1991: 35).

Una idea muy similar, que explica el vínculo entre mito y símbolo debido al carácter dinamizador del primero, la encontramos expresada por Joaquim Espinós:

Els mites, com hem vist en tractar les estructures sintètiques durandianes, ocupen un lloc central a la Poètica de l'Imaginari, en tan que relats que dinamitzen la atemporalitat simbòlica en un discurs temporal que dóna resposta a les qüestions essencials de l'ésser al món (1999: 35).

Ya que hemos accedido a muchas de las cuestiones aquí expuestas *in medias res*, procederé ahora de manera distinta, solo por cierto compromiso a equivocarme cualquiera sea la aproximación al objeto de estudio<sup>93</sup>. Aparece en la cita de Espinós la palabra «relato». Esta es la noción primera que gira en torno al mito; pero inmediatamente después Espinós destaca para la poética del imaginario de Durand la noción que Duque quiere para Creuzer: el símbolo es momentáneo o si se quiere, atemporal; la dinamización de estas imágenes compactas corresponde al mito, que resuelve los símbolos en palabras. El primer acercamiento de Durand al mito, con el que finaliza la «Introducción» de *Las estructuras antropológicas del imaginario*, expone al mito como la conclusión de toda su organización del imaginario:

---

co es la totalidad de una desunión: la inmortal garantía de nuestra finitud, de nuestra mortalidad. De ahí el carácter cruel y sangriento en el *fondo*, de todo símbolo, como bien vio Schelling. Situados temporalmente en el ser o atemporalmente en el pensar, para nosotros es siempre ya *demasiado tarde*. El símbolo ha huido, su origen es una ruptura primigenia. Por eso el origen mismo es insondable» (Creuzer, 1991: 31, 32).

<sup>93</sup> No hace falta aclarar que esto no es un trabajo de filosofía, sin embargo me gustaría citar aquí a Santayana: «un filósofo está obligado a seguir la máxima de los poetas épicos y a sumergirse *in medias res*. El origen de las cosas, si las cosas tienen origen, no puede serme revelado, si es que puede serlo, hasta que no me haya alejado de él y muchas revoluciones del sol deben preceder mi primera aurora [...] Quizás no haya una fuente de las cosas ni forma más simple de las que deriven, sino sólo una interminable sucesión de complejidades diferentes» (2002: 15).

En la prolongación de los esquemas, los arquetipos y los simples símbolos, se puede seleccionar el mito. No tomaremos dicho término en la acepción restringida que le dan los etnólogos, que sólo lo convierten en el revés representativo de un acto ritual. Entenderemos por mito un sistema dinámico de símbolos, arquetipos y esquemas; sistema dinámico que, bajo el impulso de un esquema, tiende a constituirse en relato. El mito es ya un bosquejo de racionalización, porque utiliza el hilo del discurso, en el cual los símbolos se resuelven en palabras y los arquetipos en ideas (2006: 64).

De manera similar, Ricoeur entiende el mito en estrecho pacto con el símbolo; más aún, el filósofo francés toma «el mito como una especie de símbolo, como un símbolo desarrollado en forma de relato, y articulado en un tiempo y en un espacio imaginario, que es imposible hacer coincidir con los de la geografía y de la historia críticas» (Ricoeur, 2004: 183). No obstante la coincidencia entre categorías, Ricoeur comienza la distinción entre símbolo y mito manifestando precisamente la dificultad de realizar esa diferenciación de manera clara. En un primer momento, entonces, el símbolo se alza como alternativa a la interpretación alegórica de los mitos.

Citaré, para concluir el tránsito hacia el mito, a Marta Herrero Gil, que en un artículo titulado «Introducción a las teorías del imaginario» describe el método de actuación del mito como el de «identificar las relaciones simbólicas que lo constituyen: cada parte entraña la totalidad del objeto» (2008: 247). Lo imaginario de Gilbert Durand asume que la extensión del objeto no es lo decisivo, que se halla en su comprensión. El mito, que trataré a continuación, debe ser, finalmente, el objeto de la comprensión, ya que en él se extienden las posibilidades de todos los términos incluidos en el *trayecto antropológico*.

Zeus, Cronos y Ctonia existieron desde siempre.

Ferécides de Siros, *Siete escondrijos*

Les mythes modernes sont encore moins compris que les  
mythes anciens, quoique nous soyons dévorés par les mythes.

Les mythes nous pressent de toutes parts, ils servent à tout,  
ils expliquent tout.

Honoré de Balzac, *La Vieille Fille*

Dioses nuevos, los mismos, hinchán ya el Océano futuro,  
el hombre va a desaparecer.

Michel Foucault, *Las palabras y las cosas*

Este libro sobre los mitos es también, a su manera, un mito.

Si suponemos que posee una unidad, ésta no aparecerá más  
que aparte o más allá del texto. En el mejor de los casos se

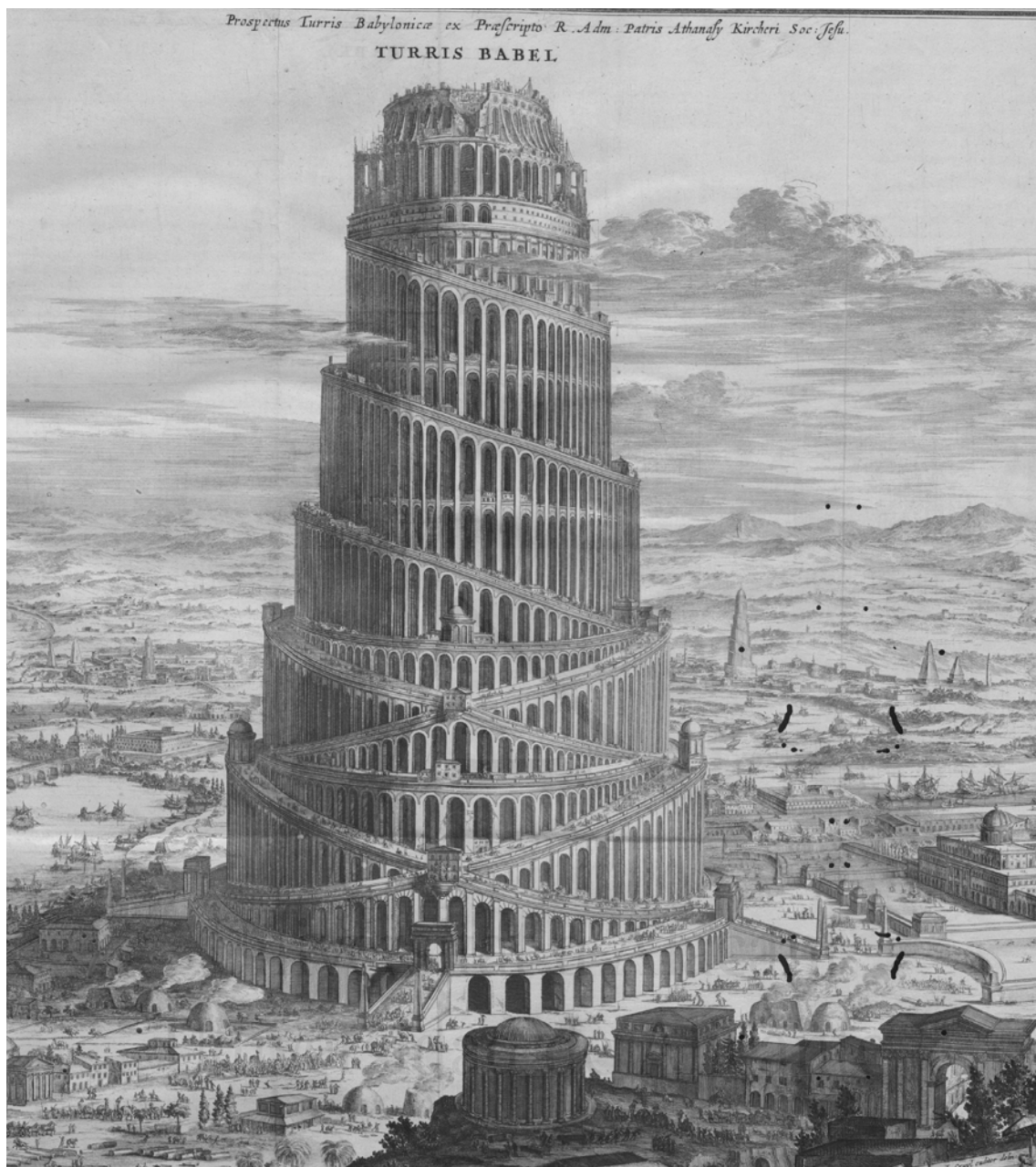
establecerá en el espíritu del lector.

Claude Lévi-Strauss, *Mitológicas I*

La mitología no es una vanidad de los diccionarios;

es un eterno hábito de las almas.

Jorge Luis Borges, *Atlas*



### CAPÍTULO III

## EL MOVIMIENTO MÍTICO

### III.1. PROBLEMAS DE LA UBICACIÓN REMOTA

Si en el acercamiento al juego y la imaginación destaca la dificultad de precisar sus modos y ámbito de actuación, otro tanto, y no precisamente en grado inferior, ocurre cuando se intenta la aproximación al *mito*. A los efectos de este trabajo, podría replicarse que se trata de un problema en ningún caso insuperable, ya que, como hemos podido comprobar, existen esfuerzos de importantes pensadores en orden de devolver estas categorías a una situación más meritoria. Sin embargo, existen dos características distintivas del mito que amplían el problema. Primeramente, el mito se revela la mayor de las veces como término de una oposición, la que mantiene con el *logos*. De esa oposición surge su carácter tautegórico, rasgo del mito originalmente mencionado por Schelling, que deriva en la afirmación de que no se puede pensar el mito sino desde el propio mito. Esto provoca que muchas de sus reivindicaciones incurran en algunas de sus características más inaccesibles.

El libro *El escritor y sus fantasmas*, publicado por Ernesto Sábato en 1963, contiene un breve ensayo titulado «Reivindicación del mito». Allí Sábato señala dos hitos en la historia de la reflexión sobre el mito que son Vico y Lévy-Bruhl. En el primero admira el haber anticipado la reaproximación al mito que luego se consolidaría en el romanticismo. Mientras que en Lévy-Bruhl «se verifica la vanidad de cualquier intento de racionalización total del hombre» (1996: 378). La tarea del antropólogo francés, explica Sábato, recorre un camino que va desde el reconocimiento de una supuesta mentalidad primitiva hasta la conciencia positiva, arribando finalmente a la conclusión de que «no hay tal mentalidad “primitiva” o “prelógica” sino una coexistencia de los dos planos, en cualquier época y cultura» (1996: 378).

El lúcido ensayo del escritor argentino comienza, sin embargo, rastreando unas cualidades pretéritas del hombre que, entiendo, entorpecen la comprensión del discurso mítico:

Cuando todavía el hombre era una integridad y no un patético montón de miembros arrancados, la poesía y el pensamiento constituían una sola manifestación de su espíritu. Como dice Jaspers, desde la magia de las palabras rituales hasta la representación de los destinos humanos, desde las invocaciones a los dioses hasta sus plegarias, la filosofía impregnaba la expresión entera del ser humano. Y la primera filosofía, la primigenia indagación del cosmos, aquella aurora del conocimiento que se revela en los presocráticos, no era sino una bella y honda manifestación de la actividad poética (1996: 378).

La dificultad radica en que la reivindicación parece situarse ella misma en una conciencia mítica del origen que se distingue de la radical separación entre pensamiento y actividad poética con que el hombre moderno afronta su existencia. La misma exposición del mito demanda la aceptación de un tiempo mítico, ideal, en que el antagonismo aún no se había revelado. Allí sí encontraría la validez el mito. En todo caso, parecería entonces que el remedio es aferrarse a la cita de Lévi-Strauss y considerar que toda definición del mito es ella misma un mito.

Lezlek Kolakowski, en su obra *La presencia del mito*, analiza el compromiso que la reflexión científica debe adoptar ante la continuidad de la tradición mítica; es decir, la cuestión de si los valores transmitidos por el mito, por ejemplo, deben en todos los casos ser admirados. Critica entonces los intentos de Jung y Eliade de justificar que los mitos sean singularizaciones de un mito ejemplar donde se encuentran todos los valores arquetípicos del pensamiento mítico. A esto responde Kolakowski que «estos intentos parecen pertenecer también al trabajo configurador de mitos, y es difícil imaginar cómo podría otorgárseles la condición de hipótesis» (1975: 17).

No es mi intención desaprobar las miradas que dirigen la atención hacia la conformación del mito. Al tratar esta categoría reseñaré, por ejemplo, las posiciones acerca de su origen o la existencia de un tiempo mítico. Pero superar la oposición evocando un tiempo en que ambos términos eran uno, trae confusión a otras preguntas vitales para el problema del pensamiento mítico. Específicamente, la pregunta acerca de su pretensión de verdad. ¿Debería entonces sostenerse que también participaba en la misma medida en el pensamiento y la actividad poética, y finalmente solo formó parte de aquel? ¿O nunca surgió hasta producirse el fraccionamiento? En *Trabajo sobre el mito*, Hans Blumenberg ofrece una alternativa. Blumenberg descarta que la potencia del mito se ubique en sus orígenes, en que un territorio o sus contenidos consientan el desarrollo de sus procedimientos; dice que «más importante será describir al mito como una manifestación ya de superación, de

distanciamiento, de amortiguamiento de una amarga seriedad anterior» (2003: 24). Blumenberg se opone principalmente a las aproximaciones al origen históricas o filológicas. Pero de la cita se infiere que no existe tal sociedad ideal entre *logos* y *mythos*. En un sentido similar se expresa Kolakowski:

Así, no creo que debamos contraponer dos bloques heterogéneos: ciencia y religión; y ello no porque los fenómenos religiosos funcionan como instrumento en distintas esferas de la existencia colectiva, sino porque las legitimaciones genuinas del esfuerzo científico se sirven del trabajo de la conciencia mítica (1975: 9).

No se trata entonces, aquí, de perseguir un origen tal de las expresiones míticas que asuma el límite con la vertiente tecnológica de la cultura, sino de examinar los rasgos distintivos que autorizan a identificar el pensamiento mítico concretamente en el discurso literario.

Blumenberg, a la vez que descarta la posibilidad de conocer algo acerca de cómo ha surgido el mito, estima conveniente «la articulación y ordenación histórica de las representaciones que se han ido haciendo sobre su origen y carácter originario» (2003: 69); esto es, la mitología sobre su surgimiento. Allí destacan dos conceptos que Blumenberg califica de antitéticos: *poesía* y *terror*. De esta manera el origen mítico se ubica o bien en la abundancia de una imaginación naciente que realza el lugar del hombre en el mundo, o por el contrario prima la expresión de un desvalimiento que se manifiesta en la angustia y el horror.

Las teorías en torno al origen de la religión que Blumenberg destaca parecen también girar en torno a las mismas nociones. Resume los tipos fundamentales a partir de las posiciones de Feuerbach por un lado y de Rudolf Otto por otro. De su breve exposición se sigue inmediatamente la correspondencia con el origen de la expresión mítica. Según la tesis de Feuerbach, la divinidad es resultado de la «autoproyección del hombre en el cielo», estrategia mediante la cual el hombre engrandece la consideración que tiene de sí mismo. Rudolf Otto, en cambio, deriva la religión del sentimiento de «lo santo», al que se asocian el horror y el miedo, lo inquietante y lo extraño. Pues bien, es del sentimiento de angustia provocado por la rotundidad con que ese poder ajeno decide sobre el hombre de donde Blumenberg hace derivar lo mítico. Lluís Duch explica la teoría de Blumenberg diciendo que «la capacidad mitopoyética del hombre cabe situarla en el momento de la irrupción de su angustia prehistórica: la angustia, por lo tanto, es el *status naturalis* del mito» (2008: 216). La mirada estetizante que Blumen-

berg realiza sobre el trabajo del mito surge de la *distancia y defensa* ante la angustia que resulta de la mera presencia del hombre en el mundo<sup>94</sup>.

Los orígenes de la expresión mítica distan de agotarse en lo expuesto por Blumenberg. Geoffrey Stephen Kirk, al emprender la búsqueda de los orígenes, comienza por descartar tres teorías donde convergen fragmentos de las hasta ahora reseñadas. La primera de ellas es la que une el mito a la religión y encuentra las fuentes de lo mítico en ella<sup>95</sup>. En segundo lugar rechaza la teoría según la cual mito y ritual tendrían un origen psicológico común. Clyde Kluckhohn propuso un fondo común para mitos y rituales, «que constituían un almacén cultural de respuestas adecuadas para los individuos» (Kirk, 2006: 318). La teoría ritualista ha sido extensamente criticada por otros autores, y de esta crítica me ocuparé más adelante. La repetición de mitos y ritos aportaría un alivio al hombre, un paliativo a los «instintos antisociales», a las enfermedades mentales y físicas del individuo. El último análisis —que le merece más detenimiento y elogios que los realizados a las teorías anteriores— corresponde a la teoría desarrollada por Ernst Cassirer. De acuerdo a Kirk, la concepción que Cassirer tiene del mito es fundamentalmente ecléctica, uniendo el aspecto estructural subyacente con el simbólico, si bien otorgando preponderancia a este último. Su sistemática indagación se realiza «no explicando sus orígenes o identificando sus objetos o motivos específicos, sino determinando las fuentes de su expresión y el tipo de conocimiento que producen realmente los mitos» (Kirk, 2006: 320). El reconocimiento que Kirk otorga a Cassirer es el haber puesto de manifiesto de manera más positiva la relación que el mito guarda con la imaginación y la fantasía. De hecho sobre este aspecto radica su propia concepción acerca del tipo de expresión particular que ofrece el pensamiento mítico. Kirk argumenta que los mitos

utilizan un género específico de imaginación, que hemos llamado, sin mayor precisión o sutileza, «fantasía». La fantasía comporta hechos imposibles según los cánones

---

<sup>94</sup> Blumenberg encabeza el primer capítulo del *Trabajo sobre el mito* con una cita de Kafka correspondiente a la carta que este dirige a Max Brod fechada el 7 de agosto de 1920; con ella queda ilustrada la teoría de Blumenberg sobre el origen de la conciencia mítica: «no podían pensar lo suficientemente lejos de sí lo divino que decidía sobre ellos; todo el mundo de dioses no era sino un medio de mantener a distancia del cuerpo humano ese poder concluyente y definitivo, de tener aire para una respiración humana» (Blumenberg, 2003: 11).

<sup>95</sup> Cita como defensor de esta teoría a Evans-Pritchard, particularmente a raíz de lo expuesto en su libro *Las teorías de la religión primitiva*. Evans-Pritchard sostiene también la primacía del rito sobre el mito. En el estudio recién citado expone: «los ritos, es cierto, estaban vinculados a los mitos, pero los mitos, para nosotros, no explican los ritos; antes bien, los ritos explican a los mitos» (1991: 91).



nes de la vida real, pero en los mitos suele ir más allá del simple tratamiento de lo sobrenatural y expresarse a través de una dislocación algo extraña de las relaciones y conexiones más conocidas y naturalistas (2006: 326).

Esa dislocación, que mayormente se aprecia en la manera impredecible en que se comportan los objetos, es la que distingue Kirk como facultad nuclear de la expresión mítica<sup>96</sup>. Pero esto será analizado más tarde cuando se consideren las características del discurso mítico. Mi intención aquí es dejar constancia de la postura que Kirk mantiene hacia la posibilidad de conocer algo acerca de los orígenes de ese discurso.

El filólogo británico desconfía de los logros que puedan alcanzarse en este aspecto; no obstante, y aun considerando que ha resultado obstaculizadora en muchos trabajos, la pregunta de los orígenes tampoco puede ser absolutamente descartada, puesto que «función, evolución y origen constituyen una serie de elementos interrelacionados» (2006: 341). Kirk opta simplemente por rechazar el dogmatismo de muchas de esos estudios. A partir de aquí, Kirk se pregunta por la cualidad narrativa y funcional de los mitos, cuestionando las posiciones que se inclinan por ubicar como precedente a una de las dos. La posibilidad de que los mitos se traten de simples relatos que por algún motivo se incorporan a la tradición, o más bien que la función explicativa, paliativa, etc., sea lo que motive la creación estas narraciones, debieron, según Kirk, desarrollarse paralelamente, de manera que la ventaja de una cualidad sobre otra puede distinguirse más bien en casos o culturas particulares. Kirk entiende más provechoso cuestionarse sobre el momento en que la tradición recoge esa característica especial que es la *fantasía*, como ya dije antes, perteneciente al dominio de la imaginación. En este punto entran en juego diversas variantes. Quiero destacar, por un lado, el alcance que Kirk otorga a los sueños. Lo narrativo se habría visto enriquecido por la «extensión progresiva de la imaginación y lo irreal mediante la incorporación de secuencias oníricas» (2006: 345). Por otro, lo categórico que se muestra con respecto a que la religión haya podido ser la responsable de originar los mitos. Pero es sin duda la fantasía mítica la que capta la atención de Kirk. La consideración final de *El mito* insiste en la necesidad de considerar la fantasía mítica como algo que produce fascinación de manera autónoma:

---

<sup>96</sup> Este atributo de la fantasía mítica está a su vez relacionado con lo que Cassirer llama *causalidad*.

Mucho es lo que se necesitaría antes de que se llegara a entender, siquiera de manera confusa, el proceso de creación de un mito; se requeriría, como mínimo, una comprensión más profunda de la fantasía mítica como algo atractivo en sí mismo, como algo que proporciona una visión diferente y más luminosa del mundo (2006: 347).

Muchos años antes de que apareciera la obra de Kirk, *Myth: Its Meaning and Functions in Ancient and Other Cultures* —de 1970—, se editaba en 1909 *El mito del nacimiento del héroe* del psicoanalista austríaco Otto Rank. Allí ya se advierte el interés que muchos investigadores muestran por la imaginación para el entendimiento de cómo los mitos se han originado. Así, dice Otto Rank que «muchos investigadores han insistido en que la comprensión de la formación mítica exige el retroceso a la fuente última, esto es, la facultad individual de la imaginación» (1981: 80). Claro que entonces se trataba la imaginación como *facultad* y, más relevante, como facultad individual, principios que más adelante se verán matizados.

Nos condujo hasta aquí el problema del origen del discurso mítico. Cuestión que hasta el momento queda expuesta en la interrelación de narratividad y funcionalidad expuesta por G. S. Kirk. No obstante, el inicio del capítulo miraba hacia la oposición de mito y *logos* como problema fundamental en la aproximación al primero de ellos. Antes de ampliar y confrontar definiciones y características del discurso mítico, quisiera referirme brevemente a esta cuestión. Gadamer destaca lo relevante del enfrentamiento histórico entre mito y *logos* en una cita que bien permite introducir el problema:

La relación entre mito y ciencia es sencillamente connatural a la palabra «mito»; y, no obstante, apenas puede uno pensar una relación tan tensa como esta ni ninguna otra que tenga que contar una historia tan significativa (1997: 23).

Desde el intento por satisfacer la pregunta, por ejemplo, parte Eduardo Subirats para responder a su vez acerca del significado del mito. Así lo expresa en su reciente libro *Mito y literatura*:

Mito y logos no son los extremos opuestos de un dualismo civilizatorio que comprenda, por una parte, el universo irracional y ficcional de fábulas y fantasías perdidas en los confines del tiempo histórico y, por otra, el orden lógico de la razón que define, constituye y legitima este mismo tiempo del progreso histórico de la

humanidad [...] El mito, como el logos, es un relato. Ambos tienen su fundamento en el habla y el lenguaje [...] La experiencia y el relato mitológicos no son lógicos en el sentido de un conocimiento formalizado [...] Eso no quiere decir que mitos, y la experiencia mimética y la acción ritual ligadas a los mitos sean relatos irracionales o ilógicos (2014: 185, 186).

El carácter narrativo del mito surge no solo como una de sus características básicas sino como aquello que justifica su vínculo con el *logos*<sup>97</sup>. De manera que si lo onírico gradualmente se incorpora a la fantasía mítica, o la constituye, lo hace, debemos pensar, racionalizándose; es decir, modificando sus motivos de manera que permitan incorporarlos a un relato coherente y complejo.

La trabazón entre mito y *logos*, hoy mayormente aceptada, no siempre recibió la misma acogida. Sobre el asunto afirma Galindo Hervás que «la intelección del mito por parte de la razón discursiva de finales del XIX subrayará su carácter de *alteridad* y peligro» (1999: 162)<sup>98</sup>. El psicoanálisis, por ejemplo, fundamental para la comprensión del discurso mítico, partía de una indiscutible frontera entre mito y *logos*. Como explica Sara Molpece-

La interpretación de lo mítico desde el Psicoanálisis va a dejar de lado la discusión acerca del mito como opuesto a lo verdadero o lo racional. Se acepta ya, como punto de partida, el abismo existente entre mito y *logos*: el mito es un producto de la psique, y esta no funciona mediante la elaboración o el entendimiento de conceptos racionales, sino «en base a la creación y apropiación de imágenes» (2013: 174).

<sup>97</sup> Avanzada la obra, agrega Subirats que el conflicto entre *mythos* y *logos* «se ha confundido con una oposición entre razón *versus* irracionalidad. Pero los significados griegos de *mythos* y *logos* eran colindantes. Ambos comprendían el habla. Ambos designaban un fundamento del ser. Ambos señalaban en la dirección de una *arché* y una genealogía. El *logos* como discurso reflexivo sobre el ser confunde sus límites con el *mythos* como palabra ligada a los orígenes de este mismo ser» (2014: 413). También Galindo Hervás sitúa en el lenguaje el fundamento de la asociación entre ambas partes: «había un elemento, objetivamente analizable y presente en todo mito, que finalmente permitió el “diálogo” entre dicha razón y el relato mítico: el lenguaje. La preocupación por hallar una lógica independiente de toda gramática y lenguaje concreto fue esencial para la constitución “científica” de la Mitología» (1999: 162).

<sup>98</sup> Más adelante se verá que las primeras escuelas antropológicas que abordaron el fenómeno mítico partían de su irracionalidad. Galindo Hervás explica que a merced del análisis de estas primeras escuelas antropológicas «la verdad circular y totalizante del mito se enfrentaba a la verdad excluyente de la metodología positivista. Tampoco corrieron mejor suerte los mitos con el estructuralismo y la fenomenología, empeñados en subsumirlos en formas universales previas y externas a su lógica propia» (1999: 162).

Este punto, en lo que concierne a la cultura de la Grecia clásica, es famosamente tratado en el libro *Los griegos y lo irracional*, de Eric Robertson Dodds, publicado en 1951. Sin embargo, la obra paradigmática al respecto es *Del mito al logos*, de Wilhelm Nestle, publicada en 1940.

Las relaciones entre mito y razón, a diferencia de lo que ocurre con lo relativo al problema del origen, comprende también otros problemas que mantienen un vivo interés, por ejemplo en el sentido en que el mito incluye lo referente a la disposición simbólica del hombre. Un ejemplo de esto lo constituye la obra de Kurt Hübner, *La verdad del mito*. Acerca de esta obra, dice Lluís Duch que «sitúa en el centro de su investigación la racionalidad del mito y la relación de éste con la ciencia» (2008: 212). La actitud que proclama el camino unidireccional desde el mito al *logos* queda allí descartada. Hübner sostiene en cambio que «si se quiere apreciar el mito con justicia, entonces debe uno aportar esa objetividad y racionalidad que con tanta facilidad se le niega» (1996: 9). La defensa de Hübner se prolonga a la existencia de unos rasgos esenciales del mito que, en avenencia con las reglas de la lógica, permiten una definición de la categoría.

En su ensayo del año 1954 titulado «Mythos und Vernunft», Gadamer observa que mito y razón deben atenderse según las mismas leyes:

No es que la razón haya desencantado al mito y que a continuación haya ocupado su lugar. La razón que relega al mito al ámbito no vinculante de la imaginación lúdica es expulsada demasiado pronto de su posición de mando (1997: 20).

La dificultad del esquema «del mito al *logos*» propuesto por la Ilustración, radica precisamente en el espejismo que resulta de considerar la razón como absolutamente dueña de sí misma. Gadamer indica que, por el contrario, lo que se ve es el sometimiento de la razón a distintos poderes —económico, social, estatal—, que revelan que «la idea de una razón absoluta es una ilusión» (1997: 20). De modo similar formula Duch la base de la confusión que, de acuerdo a Hübner, relega al mito a un sitio inferior respecto a la ciencia. Duch explica que «la afirmación de la superioridad de la ciencia sobre el mito a partir de la exactitud de aquella en oposición a la indeterminación y volubilidad de los relatos míticos, se basa en el desconocimiento de los condicionamientos históricos y la relatividad que subyacen a la praxis científica» (2008: 214). Lo cierto es que únicamente puede verificarse la *intersubjetividad* que mito y ciencia comparten al tratarse de categorías a través

de las cuales un grupo de individuos se expresa. No obstante, Hübner señala una serie de diferencias formales entre ambas categorías, siendo la principal el vínculo que se da en cada una entre sujeto y objeto. «El mito parte de la base que sujeto y objeto permanecen indisolublemente unidos, de tal manera que en ellos lo que es ideal y lo que es material se hallan estrechamente coimplicados», afirma Duch (2008: 214).

La interrelación entre mito y *logos* permite sostener el carácter tautegórico del primero y simultáneamente evidenciar una lista de rasgos esenciales que se conservan a través del tiempo. En definitiva, se rechaza la marcha inexorable que conduce del mito al *logos*, situando un quiebre tajante que coloca al pensamiento mítico en un lugar extraño, imposible de alcanzar. Como explica Blumenberg:

Decir que la marcha de las cosas ha ido del mito al *lógos* implica un desconocimiento peligroso, ya que uno cree poder cerciorarse así de que, en algún momento, en un pasado lejano, se dio un salto irreversible hacia adelante que habría dejado algo definitivamente a sus espaldas, decidiendo, a partir de entonces, no seguir sino avanzando (2003: 35).

Por este motivo es que es difícil suscribir la especulación de Sábato, de acuerdo al cual un estado originario habría sido suprimido para avanzar en otra dirección, aunque esta resultase perniciosa. La ruptura existe, sí, pero como los dioses de Ferécides, existe desde siempre. Ahora bien, no cabe tampoco, según Blumenberg, aceptar la presentación del mito como un apéndice burdo del *logos*. En palabras de Blumenberg: «el *lógos* nos presenta el mito como un producto suyo, no como uno de sus procedimientos auténticos, sino como algo entendido y rubricado por él —como si estuviera ya en un museo» (2003: 377). Esto significa, aun compartiendo territorio con el *logos*, desvalorizar los procedimientos propios de la narración mitológica. Debe, por tanto, desestimarse cualquier intento que remita al pasado arcaico, guiándonos a través de sus métodos como si se tratara de un coleccionista.

### III.2. LOS MOTIVOS CENTRALES DEL MITO

La arqueología de la palabra «mito», la genealogía de sus saberes, es desarrollada admirablemente por Marcel Detienne en su libro de 1981, *La invención de la mitología*.

Desde la Grecia clásica a Lévi-Strauss, el helenista busca «desmontar la forma conceptual de un saber aparentemente inmediato y legítimo para señalar los extraños procedimientos» (Detienne, 1985: 7) puestos en práctica por filósofos, historiadores y arqueólogos. Hacia el final de la obra, declara la naturaleza fantasmal del mito: «veneno soluble en las aguas de la mitología, el mito es una forma inhallable» (1985: 162). La conclusión a la que arriba Detienne surge del desencanto ante la imposibilidad de *revivir* el mito. La dificultad de experimentar la palabra vivida a través de la cual el mito se manifestaba ha resultado en la construcción de multitud de estrategias que buscan reducir la distancia entre la palabra vivida, oral, y la palabra escrita de la mitografía<sup>99</sup>. «El mito ha nacido como ilusión», proclama Detienne (1985: 158). Sucede que el mito, contrariamente a aquellos que lo suponen lo más preciso y real de la mitología, no se ha mostrado sino bajo las máscaras más dispares. Así, dice Detienne, el mito se «dispersa entre el nombre propio y la epopeya, el proverbio y la teogonía, la fábula y la genealogía» (1985: 161). Detienne pone como ejemplo el empleo que de él hace Aristóteles para definir cuál debe ser el alma de la tragedia, que es la *intriga*. Entiende entonces que Lévy-Bruhl se equivoca cuando, en el ámbito de la mitología, atribuye a los griegos interés por la intriga, siendo esta «en tanto objeto teórico, un invento de Aristóteles cuando reflexiona sobre la naturaleza de la tragedia, y en absoluto sobre la esencia de una “mitología”» (1985: 161). La cronología de su uso se enreda aún más, dice Detienne, en Asclepiades de Mirlea, gramático del siglo I a. C., para quien los mitos son relatos ficticios; pero su ficción no atañe a los dioses, ni a los héroes, ni tampoco a los hombres ilustres, pues las historias que les corresponden son historias verdaderas<sup>100</sup>.

Esto da un panorama, siquiera limitado, del motivo que lleva a Detienne a denunciar lo inaprensible del mito. Kirk declara en este sentido que la etimología sirve de bien

<sup>99</sup> Gadamer comenta en «Mythologie und Offenbarungsreligion» —Mitología y religión revelada—, de 1981, que «la palabra “mito” sugiere convencionalmente —y la recuperación de la palabra en el siglo XVIII emana de este sentido— que la vida genuina del mito se realiza como leyenda oral y como seguir diciendo lo que dice la leyenda oral y que, en esencia, es incompatible con la escritura canónica» (Gadamer, 1997: 29).

<sup>100</sup> Así lo explica Sexto Empírico en su obra *Adversus mathematicos* —*Contra los profesores*—: «y Asclepiades en su *Gramática*, después de decir que las partes de la gramática son tres —técnica, histórica y gramática, la cual tiene contacto con las otras dos, quiero decir con la técnica y la histórica—, subdivide la parte histórica en tres, pues dice que de la historia una parte es verdad, otra es falsa y una tercera es como si fuera verdad, y verdad es lo sucedido en realidad, falso lo relativo a ficciones y mitos [...] Y, a su vez, la parte verdadera se divide en tres: una trata de los personajes divinos, de los héroes y de los hombres destacados, otra de lugares y tiempos, y una tercera de acciones. La parte falsa, esto es, la mítica, dice que constituye un solo género, el genealógico» (1997: 103, 104).

poco para acercarnos a la comprensión de la palabra «mito». La palabra griega *mythos* significaba relato, o «lo que se ha dicho», pero «en una amplia gama de sentidos: una expresión, una historia, el argumento de una obra» (2006: 25). Mientras que «mitología» puede también prestarse a confusión al significar tanto una serie de relatos, el estudio de estos, o el contenido de los propios mitos<sup>101</sup>. Gadamer explica la fortuna de la palabra en el ensayo «Mythos und logos», de 1981:

La palabra *mythos* es una palabra griega. En el antiguo uso lingüístico homérico no quiere decir otra cosa que «discurso», «proclamación», «notificación», «dar a conocer una noticia». En el uso lingüístico nada indica que ese discurso llamado *mythos* fuese acaso particularmente poco fiable o que fuese mentira o pura invención, pero mucho menos que tuviese algo que ver con lo divino (1997: 25).

Será en la Ilustración griega, en el siglo V a. C., cuando el léxico de la épica caiga en desuso y *mythos* sea sustituido por *logos*. Se opondrán entonces los tipos de discurso a que cada término se refiere. Sin embargo, el contraste presenta desde su inicio muchos matices, ya que no se trata únicamente de los límites de un enfrentamiento, sino que el pensamiento griego reconoce allí «un emparejamiento y una correspondencia, la que existe entre el pensamiento que tiene que rendir cuentas y la leyenda transmitida sin discusión» (Gadamer, 1997: 27). Con frecuencia se ejemplifica en Platón el ensanchamiento de las posibilidades de argumentación racional propias del *logos*, «hasta el ámbito a que sólo son capaces de llegar las narraciones» (Gadamer, 1997: 27)<sup>102</sup>.

<sup>101</sup> García Gual explica que «la palabra “mitología” tiene dos acepciones claramente distintas: “colección de mitos” y “explicación de los mitos”. La raíz que da en griego el verbo *légō* y el sustantivo *lógos* significa tanto “reunir, recoger” como “decir”, y el término compuesto ha heredado esos dos matices» (1987: 22). A continuación comenta la reserva de Kirk respecto al término por considerarlo vago. Sin embargo, concluye: «parece claro que la “mitología” como “estudio de los mitos”, o “tratado” o incluso “ciencia de los mitos”, presupone la existencia de la “mitología” como *colección y corpus* mítico» (1987: 22).

<sup>102</sup> En el prólogo a una edición que compendia mitos *elaborados* por Platón, García Gual esclarece el significado que adquiere la utilización de este tipo de discurso en los diálogos platónicos. Allí expresa algo semejante a lo expuesto por Gadamer: «pero lo que resulta sorprendente es que Platón no renuncia, ni siquiera en ese espacio utópico a los mitos como una forma de expresar la verdad, sino que, a la postre, los recoge con fines filosóficos y pedagógicos. De ahí una cierta paradoja: en el conflicto entre el *logos* y el *mythos* Platón trata de complementar el uno con el otro desde un nuevo horizonte» (García Gual, 2001: 15, 16). Y más adelante agrega: «para el filósofo este hábil empleo y sutil juego dialogado con los mitos tiene una notoria utilidad: como instrumento didáctico, expone sus ideas con un fresco lenguaje de símbolos e imágenes de gran fuerza plástica contruidos sobre unos esquemas o pautas tradicionales. Pero, además, los mitos permiten ir más allá de lo que uno podría avanzar mediante los datos reales y los razonamientos [...] Y su uso nos obliga a considerar los límites de la razón empírica y del *logos* frente a la imaginación seductora» (García Gual, 2001: 33).

Aquí se encuentra, en la aptitud de franquear los límites del discurso racional, la cualidad originaria de la poesía que Schlegel destaca en su «Discurso sobre la mitología». Este ensayo, determinante para una época en que se revaloriza el mito, propone la necesidad de una mitología como eje central en torno a la cual se sostengan y afirmen las nuevas creaciones poéticas. En la mitología, dice Schlegel, «todo es relación y transformación, formado y transformado, y este formar y transformar es justamente su procedimiento propio, su vida interior, su método» (2005: 67). Y es en torno a la mitología, donde todo se encuentra entrelazado y las partes participan todas de lo mismo, en que el caos organizado de la poesía debe manifestarse. Pues bien, Schlegel asegura que la poesía encuentra su fundamento en desbordar los confines que señala la razón:

Pues éste es el comienzo de toda poesía: superar el proceder y las leyes de la razón racionalmente pensante y transportarnos nuevamente al bello desorden de la fantasía, al caos originario de la naturaleza humana, para lo cual no conozco hasta ahora ningún símbolo más bello que el colorido hervidero de los antiguos dioses (2005: 67).

Esta exposición de los componentes primeros de la poesía supone, a su vez, un intento por argumentar acerca de los fundamentos del mito, ofreciendo, finalmente, una definición de lo que el mito significa. Y esto no es asunto menor, ya que como iremos viendo, la fijación del ámbito de actuación del mito en una definición concreta no es, por motivos varios, algo con lo que uno tropiece constantemente en los estudios dedicados a la materia. Concretamente el siglo pasado ha visto extenderse los estudios del mito en tantas direcciones que resulta muchas veces infructuoso acotar mediante una definición las posibilidades de la categoría. Sara Molpeceres previene a este respecto:

Se hace evidente en el siglo XX, más que ningún otro siglo, que es imposible dar una única y definitiva definición del mito, ya que los intentos de definir lo mítico varían siempre según las distintas épocas en las que nos hallemos y según las distintas disciplinas que tomemos como punto de partida (2013: 15).

Tampoco es mi intención confrontar definiciones de manera tal que sea posible extraer de esa compulsión, una definición que se ajuste a los propósitos de este trabajo. Más aún teniendo en cuenta que el plan de estas páginas no supone repasar el abordaje de lo mítico siguiendo a determinados autores o escuelas. Me detendré en las características del



discurso mítico que entiendo más provechosas en orden de desarrollar la posterior crítica literaria. No obstante, introduciré siquiera algunas definiciones que permitan el desarrollo del tema. La única tentativa de definición del mito que hasta este punto he señalado es la de Gilbert Durand, según la cual el mito procede de la dinamización de símbolos, arquetipos y esquemas. Puesto que dedicaré el último apartado a comentar la mitocrítica por él desarrollada, no incluiré aquí sus planteamientos referentes al mito.

No es frecuente entre los estudiosos del mito del siglo XX formular una definición que abarque una manifestación tan variada y compleja. Los casos excepcionales toleran expresamente —a su vez me disculpo por el oxímoron— la forzosa insuficiencia. Karl Kerényi, en su ensayo de 1939 «¿Qué es mitología?», rehúsa utilizar el término ya que «si empleamos la palabra “mito” en nuestra ciencia moderna, no podemos evitar adjudicarle un significado más o menos amplio o diferenciar diversas especies de eso que llamamos “mito”» (1999: 14). Mircea Eliade propone en *Mito y Realidad*<sup>103</sup>, de 1963, la siguiente definición:

el mito cuenta una historia sagrada; relata un acontecimiento que ha tenido lugar en el tiempo primordial, el tiempo fabuloso de los «comienzos». Dicho de otro modo: el mito cuenta cómo, gracias a las hazañas de Seres Sobrenaturales, una realidad ha venido a la existencia, sea ésta la realidad total, el Cosmos, o solamente un fragmento: una isla, una especie vegetal, un comportamiento humano, una institución (1991: 6).

Aquí se destacan dos nociones principales, si ya presuponemos que el mito tiene la forma de un relato, que el mito es una narración. En primer lugar su vínculo con lo divino; en segundo término que nos habla del tiempo de los comienzos —y no sólo de *otro tiempo*. Kerényi ofrece dos significados del término «origen» en el ámbito de la mitología; por un lado, como contenido de un relato supone argumentación, por otro, como contenido de un acto, denota su fundamento; «en ambos casos propicia el retorno del hombre a su propio origen y, con ello, provoca la aparición de “materias originales” que el hombre puede alcanzar» (Kerényi, 2004: 30). La definición de Eliade no implica necesariamente que el mito tenga un carácter etiológico; carácter que sí excluye, por ejemplo, Bronislaw Malinowski cuando en «Myth in primitive psychology» afirma acerca de los mitos: «they

<sup>103</sup> También editado bajo el título *Aspectos del mito*, que se ajusta más al nombre original en francés de la obra.

never explain in any sense of the word; they always state a precedent which constitutes an ideal and a warrant for its continuance, and sometimes practical directions for the procedure» (1948: 88).

La negativa a otorgarle a los mitos una facultad explicativa es asimismo compartida por muchos otros autores. Así, Paul Ricoeur da una definición del mito acorde con la idea que de él se tiene en la historia de las religiones: «un relato tradicional referido a acontecimientos ocurridos en el origen de los tiempos y destinado a fundar la acción ritual de los hombres de hoy» (2004: 169, 170). Puesto que, dice Ricoeur, hoy no podemos de ningún modo ligar los tiempos primordiales con los históricos —como tampoco puede actuarse respecto a coordenadas geográficas—, el mito debe recibirse tan solo a partir de él mismo, sin recurrir a nada exterior a él; «el mito *solamente* mito» dice Ricoeur. Seguidamente concluye: «por eso, el mito ya no puede ser una explicación; excluir su intención etiológica es el tema de cualquier desmitologización necesaria» (2004: 170).

Según Blumenberg el mito hace de su materia cosas incuestionables. Y aquí se separa de lo *explicativo* ya que: «todo lo que podría desencadenar demandas de explicación lo desplazan hacia un lugar donde se legitima el rechazo de tales exigencias» (2003: 142). La vitalidad del mito no proviene entonces de la justificación de una causalidad; en cambio, explica Blumenberg, resulta de «la no admisibilidad de cualquier cosa, el rechazo de lo arbitrario» (2003: 143). Esta idea la explica páginas atrás de manera más extensa:

El mito es una forma de expresar el hecho de que el mundo y las fuerzas que lo gobiernan no han sido dejados a merced de la pura arbitrariedad. Comoquiera que se lo presente, bien mediante una repartición de poderes, bien mediante una codificación de competencias o una regulación legal de las relaciones, se trata de un sistema de supresión de la arbitrariedad (2003: 51).

Si existe coincidencia en descartar cualquier cualidad etiológica, sucede algo bien distinto, al menos en los autores estudiados, en cuanto a la cuestión de si el mito inclina su atención hacia los *orígenes*. Blumenberg va más lejos en su negativa, puesto que la ausencia de explicación lo conduce también a matizar la posición de los *comienzos* en el mito: «el mito no habla del comienzo del mundo», y agrega: «no sólo deja tan oscuro como antes lo que, de todos modos, ya era oscuro, sino que incluso genera él mismo esa oscuridad, la

hace más compacta»<sup>104</sup> (2003: 144). El fundamento de esta idea es el siguiente: no es que el tema de los *comienzos* tenga por sí mismo cualidad mítica, que un contenido adquiera cualidad mítica porque obligue a volverse hacia tiempos remotos, ocurre que esos contenidos poseen otra cualidad que es la de su «estabilidad temporal». En este punto se enfrenta a Cassirer, a quien cita cuando dice que «el verdadero carácter de lo mítico sólo se descubre cuando aparece “como la forma de ser del origen”» (2003: 177). En cambio, Blumenberg propone:

Nos preguntamos si esa «originalidad» no se identificará con la conservación selectiva de los contenidos y las formas, con su constancia frente a los procesos de desgaste del tiempo, de modo que un determinado contenido no adquiriría la cualidad mítica por «retroceder a un tiempo lejano» y «remontarse a las profundidades del pasado», sino por su estabilidad temporal (2003: 177).

No serán entonces los orígenes los que definan el mito sino la *atemporalidad*. Más adelante confrontaré algunas otras posiciones acerca del tiempo mítico; pero me interesa aludir a este punto ahora porque entiendo que Blumenberg yuxtapone el problema de los comienzos con el de la fundamentación. De hecho, más adelante sugiere que la posición de Cassirer puede amoldarse a su restricción debido a que este rechaza también la «fundamentación» del mito<sup>105</sup>.

Otras interpretaciones más recientes del fenómeno mítico, por ejemplo la de Eduardo Subirats, entienden la mitología como lo relativo a los orígenes de la cultura. Así expone Subirats su concepción del mito:

Mitos son relatos del origen en un tiempo y un espacio separados del tiempo-espacio vividos. Por ser ontológicamente distintos de este tiempo y espacio contin-

<sup>104</sup> Interesa señalar una derivación que Blumenberg hace de esta idea: «de ahí viene también el que los múltiples demiurgos y héroes culturales, los fundadores, por tanto, de la historia cósmica y de la historia humana, no ocupen, en los mitos de muchos círculos culturales, ningún puesto sobresaliente y que, en ocasiones, sean figuras subordinadas y cómicas. En la comedia y en la sátira griega Prometeo es aún un *trickster*» (2003: 144).

<sup>105</sup> Una cita de *Filosofía de las formas simbólicas* puede resultar aclaratoria a este respecto; dice Cassirer: «el pasado mismo ya no tiene otro “por qué”; él es el porqué de las cosas. Esto es justamente lo que distingue al punto de vista cronológico del mito, del punto de vista cronológico de la historia; para el primero existe un pasado *absoluto* que en cuanto tal ya no es susceptible ni necesita de ulterior explicación [...] el mito lleva a cabo la división entre ser y devenir, presente y pasado, pero una vez que ha llegado a éste se detiene en él como si se tratase de algo permanente e incuestionable» (1972: 142).

gente u objetivo distinguimos a este tiempo/espacio míticos como una realidad primordial. Esos mitos tratan sobre dioses y diosas, y sobre seres sobrenaturales y héroes cuya función última, en todas las religiones es preservar el orden de lo existente (2014: 67).

No se aprecia una gran diferencia entre esta definición del mito y la anteriormente citada de Mircea Eliade: cercanía con lo sagrado, tiempo primordial, y se trata de relatos que fundamentan y justifican el orden efectivo. Asimismo, la propuesta por García Gual coincide en casi todos estos apartados: «mito es un relato tradicional que refiere la actuación memorable y ejemplar de unos personajes extraordinarios en un tiempo prestigioso y lejano» (1987: 12). Se aprecia aquí la función fundamentativa y explicativa, sobre las que más tarde García Gual aclara: «mediante la rememoración de esos sucesos primordiales y la evocación de esas hazañas heroicas y divinas, la narración mítica explica por qué las cosas son así» (1987: 13). Finalmente, García Gual también se posiciona entre los que admiten el tema de los orígenes como esencialmente mítico.

Reiteradamente citada es la definición de Malinowski. El antropólogo plantea que en orden de encontrar las características más hondas del mito es necesario adentrarse allí donde los mitos aún continúan vivos, donde son *realidades vividas* y no se encuentran en estado de momificación, creando el repositorio sin vida de las religiones muertas<sup>106</sup>. La definición de Malinowski, por consiguiente, resulta de la observación del mito *vivo*:

Studied alive, myth, as we shall see, is not symbolic, but a direct expression of its subject-matter; it is not an explanation in satisfaction of a scientific interest, but a narrative resurrection of a primeval reality, told in satisfaction of deep religious wants, moral cravings, social submissions, assertions, even practical requirements. Myth fulfills in primitive culture an indispensable function: it expresses, enhances, and codifies belief; it safeguards and enforces morality; it vouches for the efficiency of ritual and contains practical rules for the guidance of man (1948: 79).

Pensar el mito como realidad vivida motiva a Subirats —como asimismo procede Malinowski cuando opone la expresión del mito a la explicación científica— a valorar la relación del mito vivo con la existencia humana. El vínculo que la palabra mítica mantiene

<sup>106</sup> Estas palabras son una traducción aproximada de un pasaje de «Myth in primitive psychology». Allí dice Malinowski: «before, mummified in priestly wisdom, it has been enshrined in the indestructible but lifeless repository of dead religions» (1948: 79).



Alberto Durero, *Melancholia I*

con la «comunidad humana» es lo que, de acuerdo a Subirats, estrecha sus procedimientos con «la acción dramática, y con la purificación o catarsis religiosa, y entre la visión mística y el pensamiento metafísico» (2014: 186). Aquí se alza la ubicación del mito en los márgenes de la acción ritual y la experiencia artística. La posición fronteriza que el mito ocupa respecto a esas otras manifestaciones del hombre es lo que a su vez conduce a Subirats a destacar una propiedad del mito que lo enlaza con lo lúdico: la necesidad de situar su ámbito de actuación en un espacio y tiempo apartados de lo cotidiano. Si la fuerza mítica nos conecta con una realidad más primordial que la de nuestra conciencia cotidiana, entonces, «dicha experiencia de una realidad elemental y primordial y dramática tiene que encerrarse en un espacio y tiempo especiales, fuera del tiempo y espacio contingentes» (Subirats, 2014: 186).

La proximidad con las historias sagradas, con la acción religiosa, se ve atenuada gracias a la facilidad con que el mito altera los márgenes de su propia narración. Blumenberg explica en este sentido que «los mitos son historias que presentan un alto grado de constancia en su núcleo narrativo y, asimismo, unos acusados márgenes de capacidad de variación» (2003: 41); incluso las expresiones artísticas o la acción ritual se someten a esta misma cualidad: la variabilidad, que permite presentar mediante nuevos recursos los contenidos del núcleo narrativo activados por el mito. Esta característica resulta, además, determinante para los estudios sobre el problema del mito en el siglo XX, puesto que la *remitologización* entonces producida debe analizarse teniendo en cuenta no solo la distancia, la diferencia con la mitología primitiva, sino la continuidad de ese núcleo narrativo que se hace manifiesto en las diversas esferas del comportamiento humano. Meletinski se pronuncia sobre este asunto destacando esta característica del mito:

Los estudios más recientes interpretan el mito (junto con el rito), sobre todo, como una forma o estructura muy versátil que expresa los rasgos fundamentales del pensamiento humano, del comportamiento social y de la práctica artística (2001: 8).

Los rasgos fundamentales que se imprimen en el sólido núcleo narrativo sobre el que Blumenberg llama la atención, son a su vez el cimiento de uno de los rasgos más destacados del mito: la *repetición*. O, mejor aún, diremos con Marcel Detienne que es en la repetición donde se forja el núcleo de la historia, e incluso las variantes del relato: «en la repetición es donde se fabrica, donde toma forma a través de lo que nosotros llamamos las variantes

de un relato, o las diferentes versiones de una misma historia» (1985: 53). La repetición constituye, de hecho, uno de los rasgos principales que Meletinski destaca como característicos del proceso de remitologización que se desarrolla en Europa a partir de 1910. El filólogo ruso enumera los aspectos constitutivos de este proceso, que incluye el «eterno repetirse del mito, que también lo acerca al rito» (2001: 25). Los otros dos aspectos de este proceso serían «el reconocimiento del mito como proceso vital y portador de una función práctica también en la sociedad moderna» (2001: 25), y por último, la cercanía —cuando no identidad, dice Meletinski— entre mito y rito con la ideología, la psicología y el arte.

La reseña de los aspectos del mito considerados por la etnología del siglo XX que Meletinski aporta, permiten acercarse aún más a las claves del pensamiento mitológico. Estos aspectos se resumen en cuatro puntos que son: a) vínculo del mito con la magia y el ritual y función de validación; b) originalidad del pensamiento mítico; c) cualidad mitopoyética del mito; y d) afinidad con los productos de la fantasía (Meletinski, 2001: 145). Estos rasgos, concebidos en su mayor parte por las escuelas o corrientes que han estudiado el mito —etnología, antropología, psicología, etc.—, no agotan los medios del pensamiento mítico, aunque sí permiten la discusión acerca de características sobre las que han reflexionado autores no necesariamente adscritos a ninguna de aquellas corrientes.

### III.3. LA PRIMACÍA DEL RITO

De acuerdo a Meletinski, la «remitologización» que tiene lugar a comienzos del siglo XX tiene como antecedente inmediato a Nietzsche, en cuyo libro *El nacimiento de la tragedia* perduran las representaciones que el romanticismo alemán aportó a la defensa del mito. La integración de los principios apolíneos y dionisiacos, dice Meletinski, «equipara objetivamente la mitología clásica con la primitiva y pone el acento en el significado de los ritos, tanto para la propia mitología cuanto para el origen de las formas y géneros artísticos» (2001: 23). Esto supondría el preludio de alguna de las corrientes que más tarde se inclinarán por ubicar el mito junto al rito y, no menos importante, junto al arte.

Una de estas tendencias es el llamado «ritualismo», que tuvo como pionero a James Frazer. Perteneciente a la escuela antropológica inglesa, Frazer da inicio a la idea de que el rito tiene prioridad frente al mito. La magia, como expresión del rito, la explica Frazer

«como un conjunto de asociaciones fundadas sobre la analogía o sobre la contigüidad, y la interpretaba como un ingenuo error del hombre primitivo» (Meletinski, 2001: 30). Esta supremacía es asimismo determinante para las concepciones de la «escuela de Cambridge», cuyo principales integrantes, Jane Harrison, Francis Cornford, Arthur Cook y Gilbert Murray, valoraban el rito como «la principal fuente para el desarrollo de la mitología, de la religión, de la filosofía y del arte en el mundo antiguo» (Meletinski, 2001: 31). El dominio de la escuela ritualista se extiende durante las décadas del 30 y 40 del siglo pasado ampliando sus áreas de estudio al acometer desde allí algunas cuestiones relativas a la épica o la historia del arte y las religiones.

La crítica a determinados abusos de la escuela ritualista se inicia en la segunda mitad de la década del 40 con el trabajo de algunos etnólogos norteamericanos, además de Joseph Fontenrose, Lévi-Strauss y G. S. Kirk<sup>107</sup>. Este último, por ejemplo, es muy contundente al respecto cuando dice:

Con menor razón puede defenderse la postura aún más sutil de que todos los mitos están asociados con el ritual; o el colmo de la limitación, la que supone que todos ellos derivan o tienen su origen en rituales, cuya causa o motivo presentan (2006: 29).

Kirk concede que indudablemente en muchas ocasiones existe una asociación entre mitos y rituales, pero aun en estos casos, es forzoso conducirse con prudencia a la hora de señalar la preeminencia de uno sobre otro basándose en su forma. La cautela ante este asunto es asimismo apuntada por Joseph Fontenrose, aunque este se muestre más próximo a la teoría según la cual la asociación entre mito y rito es siempre identificable:

It is undeniable that myths are closely attached to rituals. In fact, if a story has not been associated with cult or ritual, explicitly or implicitly, it is better not to call it myth, but legend or folktale. Yet the question remains: just what is the relation of the myth to the ritual? Which is first? Does the ritual enact the myth or represent it symbolically? Or is the myth suggested by the ritual? (1974: 434, 435).

<sup>107</sup> Kirk se refiere al trabajo de Joseph Fontenrose en estos términos: «muchos de los excesos de esta escuela del “mito y ritual” los ha tratado competentemente Joseph Fontenrose en su reciente *The ritual Theory of Myth* (Berkeley, 1966), quien expone, entre otras cosas, la inconsistencia de las ideas de Frazer en torno al “rey de los bosques”, que forman el tema central de *La rama dorada*. Entre los modernos sostenedores de tal teoría Fontenrose se centra en Frazer, Raglan, Hyman y Gaster» (2006: 30).



La consideración acerca del nexo existente entre ambas formas ha sido practicada por muchos de los autores que guían este trabajo, perteneciendo a su vez a escuelas y corrientes variadas. Un breve repaso por algunas de las reflexiones hechas sobre este aspecto permitirá concluir que si la pregunta acerca de la preeminencia del mito sobre el rito, o a la inversa, carece de una respuesta satisfactoria, los puntos que vinculan ambas categorías se evidencian cuando se tiene en cuenta el alcance de la ejecución objetiva del acto que supone el rito.

En el segundo tomo de su *Filosofía de las formas simbólicas*, publicado en 1925, Ernst Cassirer comienza estableciendo un rasgo fundamental del pensamiento mítico, y es el que define la forma en que la conciencia mítica conoce los objetos. Cassirer advierte que la mítica es una conciencia incapaz de diferenciar entre los contenidos que le son dados; la forma en que ella conoce los objetos le impide distinguir entre los ámbitos de *verdad* y de *apariencia*. Entregado íntegramente a la mera presencia del objeto «el mito carece de toda posibilidad de extender el instante más allá de sí mismo, [...] de relacionarlo como elemento particular con la totalidad de los elementos de la realidad» (1972: 59). De este rasgo inicial infiere Cassirer diversas características que podrían sintetizar diciendo que en la conciencia mítica son inexistentes ciertas delimitaciones que el pensamiento empírico científico realiza. Esta ausencia de divisiones «entre lo meramente “representado” y la percepción “real”, entre deseo y cumplimiento, entre imagen y cosa» (1972: 60) resulta asimismo en la mezcla que la conciencia mítica hace de sueño y vigilia, o de vida y muerte. Esta indiferenciación que lleva a cabo la conciencia mítica conduce a Cassirer a postular la necesidad de interpretar el pensamiento y la actividad mítica desde dentro de ella misma, no desde fuera. Se declara aquí una máxima con la que ya nos hemos tropezado anteriormente: en el mito la imagen no sólo representa la cosa «sino que opera como ella sustituyéndola en su inmediato presente» (1972: 63). Esto mismo sucede, dice Cassirer, en la *actividad* mítica, donde el sujeto se convierte en la divinidad que representa. Finalmente, esta última transformación es la que motiva a Cassirer a defender la primacía del rito frente al mito:

Con razón se ha hecho notar que en la relación de mito y rito, el rito es anterior al mito. En lugar de explicar la actividad ritual como contenido de fe, como un mero contenido representativo, tenemos que seguir el camino inverso; lo que del mito pertenece al mundo teórico de la representación, lo que es mero relato o narración creída, debemos entenderlo como una interpretación mediata de

aquello que está inmediatamente vivo en la actividad del hombre y en sus afectos y voliciones (1972: 63).

Del mismo modo que ocurre con la conciencia mítica, la actividad ritual no se explica atribuyéndole un sentido alegórico o imitativo, sino que su acción permanece siempre enredada con la realidad y en todo caso remite a ella; es decir, prima la acción sobre las imágenes y sus representaciones. Entender el mito como *realidad vivida* es imperioso para comprender el modo en que trabaja el mito. Este aspecto es también resaltado por Cassirer en su *Antropología filosófica*<sup>108</sup>. Necesitamos, dice Cassirer, «no una explicación de meros pensamientos o creencias sino una interpretación de la vida mítica» (1974a: 123). Surge, entonces, la contraposición entre un principio estático y otro vital y dinámico, siendo el primero el conjunto de credos dogmáticos al que Cassirer quiere enfrentar la verdadera esencia del mito que es el segundo principio, donde predomina la acción. Dice Cassirer: «parece ser una máxima adoptada generalmente que lo ritual es anterior a lo dogmático, tanto en un sentido histórico como psicológico» (1974a: 123); de lo que se sigue que la manifestación de pasiones no las realiza el hombre mediante representaciones abstractas sino mediante la concreción inmediata de las acciones. Cassirer retoma este asunto en *El mito del estado*, donde también se enfatiza la mayor hondura y perdurabilidad del rito frente al mito. La clave se situaría en que al cumplir la acción ritual, el hombre está entregado a las *emociones* y no al *pensamiento*: «cuando ejecuta un ritual religioso o una ceremonia, el hombre no se encuentra en un estado de ánimo puramente especulativo o contemplativo [...] Vive una vida de emociones, no de pensamientos» (1974b: 32).

Un ejemplo en que se efectúa esta satisfacción por medio de la acción ritual, lo aporta Roger Caillois en *El mito y el hombre*. Caillois distingue en la estructura de la mitología, dos sistemas que denomina mitología «de las situaciones» y «de los héroes». Las situaciones míticas vendrían a representar aquellos complejos psicoanalíticos, los conflictos internos que el individuo posee, independientemente de su contexto social aunque variando según esté conformado. Parece ser que Caillois atribuye a las situaciones míticas una función sancionadora, debido a que mediante estas quedan representados los actos que la sociedad condena. Los castigos que derivarían de la transgresión de esas prohibiciones impiden al individuo realizar ellos mismos la infracción; como consecuencia, el individuo

---

<sup>108</sup> *An essay on man*, título original de dicha obra, fue publicado en 1944, casi veinte años después de que apareciera el segundo volumen de *Filosofía de las formas simbólicas*.

encomienda al héroe el cumplimiento de esas acciones. De este modo, los *héroes* son los que encuentran una reparación a la *situación* mítica, permitiendo al individuo recibir un *halago* mediante estas representaciones; en el héroe recae la culpa permitiendo al individuo obtener una satisfacción sin asumir la consecuencia de la infracción. Ahora bien, el individuo no siempre encuentra en ese *halago* el cumplimiento de sus ideales:

Pero el individuo no puede siempre contentarse con un halago, necesita el acto, es decir, que no sabría atenerse eternamente a una identificación virtual con el héroe, a una satisfacción ideal. Exige además la identificación real, la satisfacción de hecho. De ahí que el mito aparezca casi siempre acompañado de un rito, pues si la violación del veto es necesaria, sólo es posible en la atmósfera mítica, y el rito introduce en ella al individuo (Caillois, 1939: 31).

La fiesta, al igual que el rito, cumple la permisión de un desorden acotado. En esa dramatización del exceso aparece nuevamente la *realidad vivida* del mito como rasgo primordial: «sin el rito, el mito pierde, si no su razón de ser, cuando menos lo mejor de su poder de exaltación: su capacidad de ser vivido» (Caillois, 1939: 32). La mitología griega tal como la hemos recibido, es decir, literaturizada, esconde en su manipulación un impostura que frena la posibilidad de atender a la manifestación plena del mito.

Georges Gusdorf, quien publica *Mito y metafísica* a comienzos de 1950, encuentra en la actualización del rito un medio para acercarse a la trascendencia de lo sagrado; y en la presencia de lo sagrado radica a su vez la distinción entre mito y relato. La mentalidad primitiva, dice Gusdorf, o más bien la conciencia mítica, incapaz de descomponer la realidad en esquemas categoriales que la hagan más manejable, incurre en la confusión de categorías tal como señalábamos hace un momento —real e ideal, sagrado y profano, etc. El rito entonces no sería tanto una acción sagrada, cuanto una acción que consolida la escena narrada en el mito: «el rito es un fenómeno de primer plano que se inscribe en el trasfondo del mito. El rito apunta al mito; también podría decirse que tiene la facultad de suscitarlo o reafirmarlo» (Gusdorf, 1960: 25). Kirk rechaza esta posición según la cual los mitos están ligados a la religión; de hecho, considera que cualquier esfuerzo por unir ambas categorías no es sino un intento de hacer del mito algo sagrado. Por el contrario, Kirk sostiene la dificultad de distinguir entre mitos y cuentos populares<sup>109</sup>.

<sup>109</sup> La discusión sobre este punto puede encontrarse en Kirk (2006: 52-64).

Ahora bien, existe una dificultad en el planteamiento de Gusdorf, según el cual la conciencia mítica recibe la totalidad del mundo, está situado en una realidad indisociable, y al mismo tiempo considera que la acción del rito contiene la aspiración de una trascendencia. Ricoeur plantea una contradicción similar en Gusdorf, negando que, como sostiene este último, el mito pueda ser un método de defensa vital y asimismo la forma espontánea de ser en el mundo. Dice Ricoeur, «si es cierto que “el hombre primitivo sigue siendo el hombre de la conciliación y de la reconciliación” [...] ya no se puede comprender por qué la conciencia mítica se entrega al relato, a la imagen y, de una manera general al habla que significa» (2004: 317). Contrariamente a muchas de las posiciones que se han ido repasando, Ricoeur sostiene que esa pretendida unidad, presente únicamente en la *realidad vivida* del mito, es una pretensión insostenible: la unidad está siempre perdida:

si la fabulación es una respuesta al desamparo es porque el hombre del mito ya es conciencia desdichada; para él, la unidad, la conciliación y la reconciliación deben *decirse* y *obrase*, precisamente porque no están *dadas*; la fabulación es originaria, coetánea de la estructura mítica, desde el momento en que la participación es significada antes que vivida (2004: 316, 317).

Entiendo que este punto es central a fin de comprender, en primer lugar, que el mito no es tanto la manifestación de una realidad vivida, sino de una realidad significada; y en segundo lugar, que el tan mentado apartamiento de la, llamémosla, realidad cotidiana, que se produce tanto en el juego como en el mito, tiene su origen en la imposibilidad de *vivir* esa totalidad, a la que únicamente se puede acceder simbólicamente y, por tanto, parcialmente: en espacios y tiempos parciales. Rito y mito permanecen unidos desde que son los encargados de acotar los signos de lo sagrado, que son a su vez los símbolos desde los cuales vislumbrar esa «totalidad significativa». Dice Ricoeur: «esa totalidad, tan significada y tan poco vivida, no se torna disponible más que condensándose en unos seres y en unos objetos sagrados que se convierten en los signos privilegiados de ese significante total» (2004: 317). Si esa totalidad se experimentara como *realidad vivida*, no serían necesarios los símbolos, ya que «no existe ninguna significación que iguale aquello a lo que apunta» (Ricoeur, 2004: 317).

El vínculo entre mito y rito procede, entonces, a verificar la silueta de lo sagrado: «lugares y objetos sagrados, épocas y fiestas, constituyen otros tantos aspectos de esa contingencia que encontramos en el relato» (Ricoeur, 2004: 318). Esas contingencias del relato se originan asimismo —dirá Ricoeur más tarde en *Teoría de la interpretación*—, en el

carácter preverbal de las manifestaciones de lo sagrado; mito y ritual atestiguan entonces, «la dimensión no lingüística de lo Sagrado» (2006: 74).

Ya se ha anotado este atributo del rito según el cual su labor sugiere menos el aspecto lingüístico que la acción. Gadamer reflexiona sobre este asunto en el ensayo «Fenomenología del ritual y el lenguaje», de 1992. Las consideraciones de Gadamer convienen en que dentro del rito prevalece el actuar justamente por estar su ámbito de acción ligado a lo sagrado, dominio de la totalidad:

el rito no es una forma de hablar, sino una forma de actuar. Donde se procede ritualmente, el hablar se convierte en una acción [...] Los modos de comportamiento ritual no refieren al individuo ni tampoco a las diferencias entre un individuo y otro, sino a la colectividad formada por todos los que, juntos, acometen la acción ritual. Por eso, el predominio del rito está especialmente extendido en el ámbito religioso, donde todo concuerda (1997: 91).

La solidaridad que tiene lugar en una colectividad gracias al cumplimiento de las formas culturales, nos acerca a la convivencia bajo la que se guarda la «verdadera vida del lenguaje». Gadamer encuentra que el rito es anterior a las formas narrativas orales y escritas: «las configuraciones primitivas de las leyendas orales quizás estaban sencillamente insertas en la acción ritual» (1997: 103); y de manera más rotunda afirma: «debemos tener en cuenta que el verdadero suelo nutricio de la literatura son las formas de culto y los rituales» (1997: 102).

Resulta entonces que el rito es la expresión de un comportamiento correcto, de la *solidaridad* entre grupos de hombres que a su vez los enfrenta a otros grupos. Gadamer explica que esta solidaridad se hace manifiesta en el lenguaje cuando decimos que «encontramos» concordancias entre individuos tal vez de culturas distintas. Dice Gadamer: «con ello la sabiduría del lenguaje nos dice que hay aquí dos compañeros distintos que se encuentran» (1997: 85)<sup>110</sup>. Gadamer, que en este ensayo busca la lingüisticidad en las formas del rito, quiere hacer lo propio con la «convivencia» aportada por el rito. Si en la convivencia radica el atributo diferenciador del hombre, Gadamer aclara que no con esto lo separa de su carácter natural, y para resolver esta distinción introduce una dupli-

---

<sup>110</sup> Es interesante apuntar la proximidad entre esta función *solidaria* del rito, gracias a la cual se reciben concordancias, con la del significado etimológico de símbolo sobre el que, como vimos anteriormente, el propio Gadamer reflexiona.

cidad con las nociones de «compañía» y «convivencia». Aquí sí, explica Gadamer, surge la «verdadera configuración esencial del hombre» (1997: 85). Ahora bien, en este punto Gadamer procede a desvelar la lingüisticidad de esa duplicidad. Ello lo alcanza con otra duplicidad que es la del «señalar» y «nombrar», a su vez ligada por un rasgo que Gadamer sitúa en el «mantener a distancia». *Señalar* y *nombrar* comparten entonces la característica de dirigir la atención sobre algo distante, excediendo las limitaciones de su aquí y ahora, salvando la lejanía de un espacio y un tiempo que lo sobrepasan. Gadamer desprende de aquí que la acción del señalar o nombrar adquieren un sentido, su dirección se hace efectiva, porque otro encuentra también el sentido de esa dirección. Es en la selección del modo de señalar o nombrar de manera que podamos compartir el sentido, cuando la distancia se cancela. De modo similar, el rito utiliza la «corrección» para garantizar la compañía y la convivencia. Así pues, rito y mito manifiestan la necesidad de atravesar una distancia, según Gadamer, activando una corrección que promueva la «convivencia».

Otro modo de pensar la distancia que estas categorías implican es la propuesta por Blumenberg. Veíamos que el filósofo alemán situaba en la *poesía* y el *terror* los orígenes y también el carácter originario del mito. Esto mismo lo expresa Blumenberg de manera más compleja diciendo:

todo el dominio sobre la realidad ganado por el ser humano [...] no ha conseguido quitarle de encima esa amenaza de volver a caer de nuevo en aquel estado de impotencia, de volver a hundirse, por así decirlo, en su arcaica resignación. No obstante, para que este volver a hundirse en la resignación arcaica fuera no sólo posible, sino que se convirtiera en un compendio de nuevos deseos, antes tuvo que ser olvidado. Ese olvido es el trabajo de distanciamiento realizado por el propio «trabajo sobre el mito» (2003: 17).

La distancia es también clave para Blumenberg en su intento por esclarecer qué es lo propio del *trabajo* del mito, si bien aquí la distancia no hay que entenderla como algo a sobrepasar en compañía de otro. De hecho, Blumenberg se sitúa en oposición a Gadamer en lo referente al modo en que el hombre debe alcanzar el significado de aquello que *señala*. En el primero de estos autores, la *solidaridad* no es necesaria. Dice Blumenberg que «quien se ajuste a una regla, cuyo significado y origen nadie conoce, puede lograr un efecto exactamente determinado, no vinculado al lugar y al tiempo del procedimiento» (2003: 16). Debemos inferir entonces que la *regla* mediante la cual se alcanza el significado no es necesariamente compartida por un conjunto de individuos, postura que podríamos aplicar

también al juego, al menos en alguna de sus modalidades, como son el azar y el vértigo, donde claramente no es necesaria la convivencia, la solidaridad en el gesto, para conseguir los efectos lúdicos. De cualquier modo, es notorio que Blumenberg utiliza la noción de una distancia que el individuo reduce mediante diversos procedimientos. Y la distancia que se debe salvar es la distancia con lo desconocido. Blumenberg también *nombra* para acercar lo extraño: «lo que se ha hecho identificable mediante nombres es liberado de su carácter inhóspito y extraño a través de la metáfora» (2003: 14). A partir de aquí interviene la narración para hacer evidente el significado de lo desconocido.

En Blumenberg, por lo tanto, lo sagrado —y específicamente la cualidad de lo numinoso— es determinante para a partir de allí figurarse cuál es el papel que cumplen mito y rito. Lo sagrado es de hecho una interpretación primaria en el sentido de que no se identifica con lo interpretado, sino que es ya una interpretación. El dominio oculto que pesa sobre el hombre es una interpretación primaria sobre la que el mito realiza, siguiendo la misma línea de razonamiento, una nueva interpretación. Ahora bien, crear la distancia que nos separa de ese poder desconocido es justamente la función del mito y el rito. La acción ritual elabora la distancia a la vez que permite que «el objeto numinoso sea mostrado, expuesto, tocado» (2003: 73).

Lo visto hasta el momento hace patente que la identificación del mito con el rito, o el predominio de este último frente al primero, son ideas que han perdurado desde que la escuela ritualista las postulara. No se ha mencionado en este apartado a un autor que también adscribe a los mitos la función de descubrir los modelos propuestos por los ritos. Me refiero a Mircea Eliade, quien continúa muchos de los esquemas propuestos por Malinowski para la mitología primitiva; por ejemplo, como recién expliqué, que las narraciones míticas permitan el acercamiento al contenido de los ritos, permitiendo que su sentido otorgue validez a las normas morales que conducen a una comunidad. Pero más representativo de las consecuencias que la ligazón entre rito y mito supuso para el estudio de la mitología durante el siglo XX es la relación que Eliade observa entre la mitología y el tiempo mítico. Meletinski explica a este respecto que:

Al clasificar los mitos desde el punto de vista de sus respectivas funciones en los ritos, Eliade ha modernizado la conciencia mitológica, adscribiéndole, no sólo la devaluación del tiempo histórico, sino también una lucha constante con el tiempo «profano», con la historia [...] Éste es, a su juicio, el significado más profundo de la purificación periódica, de la nueva creación y, más en general, de la regeneración cíclica a través de los ritos (2001: 67).

El reproche que Meletinski hace a la concepción cíclica del tiempo como rasgo decisivo del mito introduce un matiz que permite diferenciar dos modos enfrentados de entender el tiempo mítico. Por un lado se privilegian los mitos de creación, por otro los estacionales. Meletinski objeta que la representación moderna del tiempo mítico alberga el embrión de una concepción causal del tiempo. Dice Meletinski que: «la idea de la transformación del caos en cosmos, importantísima para la mitología, está más cerca de la concepción del tiempo como irreversible que como repetitivo» (2001: 69). La misma réplica hace al norteamericano Northrop Frye, quien influenciado por las teorías ritualistas, juzga el rasgo cíclico como característica fundamental del pensamiento mítico. El error proviene, explica Meletinski, de un equívoco terminológico: «el carácter “paradigmático” de los tiempos míticos primordiales se entiende como un resultado del eterno retorno de los mitos a los ritos» (2001: 107). Veremos entonces de qué modo se ha entendido el tiempo mítico para valorar en su justa medida estas objeciones.

#### III.4. DERIVACIONES DEL DISTANCIAMIENTO TEMPORAL

Un pasaje de la novela *Bar del infierno*, del escritor argentino Alejandro Dolina, dice:

El tirano Ling expulsó a Chau Tun de la corte. Pero no pudo impedir que sus preceptos fueran seguidos por todos los artistas. A partir de entonces, para pintar una mariposa, se pintaba una joven. Para aludir al tiempo, se dibujaba un llanto. Para nombrar un diamante, se hablaba de una estrella. Los historiadores del Estado de Tsín comprendieron aquellas lecciones y cuando el tirano fue estrangulado por un pariente, escribieron que el Arquero Celeste había clavado una flecha en el retrato de Ling y que éste había muerto al instante. Ahora mismo, yo les cuento esta historia para decir que el cielo está gris y que nadie me ama (Dolina, 2007: 224).

Alejandro Dolina es un escritor que logra con frecuencia la creación de situaciones míticas. Esta afirmación puede no ser baladí en este sentido: contiene la palabra «creación»; y la cautela debe ser máxima al suponer que alguien pueda *crear* mitos. García Gual se pregunta esto en la «Invitación» que prologa la selección de mitos narrados en algunos de los *Diálogos* platónicos; «¿cómo es posible inventarse un mito, cuando queríamos definirlo, justamente, como un relato heredado, albergado en la memoria colectiva, y, por tanto, tradicional?» (2001: 16, 17).



El pasaje que sirve de epígrafe a este apartado pertenece al final de un relato de breve extensión, en cuyo desenlace existe un *después* donde se enseñan las consecuencias de las acciones del héroe. La última frase exhibe un yo y un tú —es cierto que se emplean de manera más bien retórica—, personas rechazadas por algunos analistas del discurso mítico, quienes, dice Detienne<sup>111</sup>, consideran el mito como un relato «que presenta las siguientes características lingüísticas: ni el yo ni el tú, sino el él; la tercera persona protagoniza los momentos de un drama en un relato diacrónico» (1985: 160); incluso estos autores proponen que la estructura sintagmática de estos relatos se rige por un antes y un después, por lo que, continúa Detienne, el relato mítico mantendría un fuerte vínculo con la temporalidad.

En el fragmento que cito se habla de una innovación. Como sucede en la historia de Zeuxis y Parrasio, se cuenta la fundación del precepto artístico según el cual prima la evocación, la metáfora, a la hora de representar un objeto, una idea. Dice Meletinski que «la característica fundamental del mito, sobre todo del primitivo, reside en que remite la esencia de las cosas a su génesis» (2001: 164). Esta es la razón por la que Meletinski entiende que lo propio del tiempo mítico no es su carácter cíclico sino el ser irreversible. La relación causa-efecto es la que destaca en el reclamo que el pensamiento mítico hace en su búsqueda de los principios que estructuran la existencia humana. El tiempo mítico aparece entonces saturado de sucesos pero al mismo tiempo carente de flujo interno. Así explica Meletinski la división entre el tiempo empírico y el mítico:

El pasado mítico, sin embargo, no es sólo un tiempo lejano, sino la época de la creación primordial, el tiempo mítico, el proto-tiempo, el tiempo «primordial», de los «orígenes», que precede al inicio del tiempo empírico, es precisamente el primero que es percibido como «el tiempo» (2001: 165).

El hallarse los eventos dentro de este tiempo mítico ha sido considerado por muchos autores como la característica más destacada del discurso mítico<sup>112</sup>. La distinción, que

---

<sup>111</sup> Los lista de nombres que Detienne aporta como valedores de esta idea son Roland Barthes, A. J. Greimas y Harald Weinrich.

<sup>112</sup> Franz Boas, en su artículo de 1914 titulado «Mythology and folk-tales of the North American Indians», destaca esta característica como la aplicada por los nativos americanos para diferenciar entre mito y fábula: «in the mind of the American native there exists almost always a clear distinction between two classes of tales. One group incidents which happened at a time when the world had not yet assumed its present form, and when mankind was not yet in possession of all the customs and arts that belong to our period. The other group contains tales of our modern period. In other words, tales of the first group are considered as myths;

Meletinski entiende capital, entre el tiempo de los orígenes y la circularidad —distinción que defiende, por ejemplo, Eliade— se disuelve en muchos casos; es decir, la circularidad no surge como oposición a la creación primordial del tiempo de los orígenes, tal como Meletinski quiere, sino que la representación mítica y la acción ritual recuperan el tiempo original. Fundamentándose en estos planteamientos de Eliade, Ludolfo Paramio destaca el «mecanismo iterativo» como la propiedad del discurso mítico que autoriza a sostener la circularidad del tiempo mítico: «la estructura mítica —a través del mecanismo iterativo— produce la sustitución del tiempo lineal y sucesivo por un concepto diferente de tiempo: un tiempo circular, autosuficiente y superior a toda contingencia» (1971: 39); esa autosuficiencia estaría amparada en que el mecanismo iterativo retoma justamente el tiempo *primordial*. Edgar Morin, al comentar el tiempo fabuloso, el *in illo tempore* de Eliade, dice que «el tiempo original vuelve de manera regeneradora en y por las ceremonias aniversarias del tiempo empírico, que saludan y realizan su retorno» (1999: 177).

Esto no sólo impide que la causa-efecto anule la circularidad, sino que Morin realiza a partir de allí otro aporte: el tiempo mítico no constituye otro *tiempo*, separado del empírico, sino que ambos conviven siendo una manifestación de la voluntad unificadora del pensamiento mítico. Morin insiste en que, en los «arcaicos», las actividades empíricas, racionales y técnicas se ejecutan en el mismo universo que las simbólicas y mitológicas. Por esto, dice:

no hay un espacio y un tiempo propiamente míticos; hay un desdoblamiento mítico del espacio y del tiempo en el mantenimiento de su unidad, y quienquiera que ejerza los dos pensamientos, el empírico/técnico/racional y el simbólico/mitológico/mágico, vive con toda naturalidad, de forma una y dúplice la consustancialidad de los dos mundos diferentes (1999: 177).

Si bien debería precisarse a qué obedece la existencia de dos mundos si ninguno de ellos capta lo propiamente mítico, se alcanza a comprender que el pensamiento mítico, siquiera conservando la unidad entre mito y *logos*, debe duplicar espacio y tiempo de modo que no se identifiquen con aquellos en que se lleva a cabo la actividad cotidiana. Meletinski observa que «el mito se halla alejado de la vida cotidiana, de sus ideas y de sus perspectivas más generalizadas» (2001: 123).

---

those of the other, as history» (1914: 377, 378). Y más adelante continúa: «it is therefore clear that in the mind of the Indian the appearance of mythical characters is not the criterion of what constitutes a myth. It is rather its distance in space or time that gives it its characteristic tone» (1914: 379).

No se lleva a cabo, según Morin, una indistinción en la conciencia mítica, característica que otros autores, entre los que se cuenta Cassirer, elevan a rasgo específico: «Cassirer sitúa lo específico del pensamiento mitológico en la “indistinción” entre lo real y lo ideal, la cosa y la imagen, la sustancia y la propiedad, el “inicio” y el origen» (Meletinski, 2001: 44). Ocurre que aún realizando la distinción, la conciencia mítica opta por englobar estas categorías. Meletinski también respalda la *indistinción* como cualidad del pensamiento mitológico; de hecho este es el primer rasgo que destaca al abordar sus características:

Esta «indiferenciación» parece derivar, no tanto de un sentimiento instintivo de unidad con el mundo natural y su finalidad, cuanto de una auténtica incapacidad para distinguir cualitativamente la naturaleza del hombre [...] El carácter difuso del pensamiento mitológico se manifiesta también en que apenas distingue entre objeto y sujeto, lo material y lo ideal, cosa y atributos, singular y plural, estático y dinámico, relaciones espaciales y temporales (2001: 158).

Esta separación al parecer inevitable que lo mítico ejerce con el ámbito cotidiano —y en este punto surge nuevamente la dualidad que *acerca* y *aleja*, propia de lo lúdico y lo simbólico—, delata, dice Meletinski, «una interrelación primordial, biológico-intuitiva, prerreflexiva, del hombre, de la conciencia humana y de las cosas» (2001: 123). La formulación de la conciencia mítica como algo que separa y discrimina pero sin distanciarse nunca de la unidad original en que se despliega, es también considerada por Marcel Detienne: «el yo del pensamiento mítico, acosado por el pavor o el deseo de cada impresión momentánea, balbucea diferencias, separa, distingue, pero sin separarse jamás de la intuición indiferenciada y original» (1985: 131).

La intención unificadora es, entonces, propia del pensamiento mítico; no así del racional, que pone su atención en las diferencias. Morin explica este punto diciendo:

Mientras que el pensamiento racional distingue la imagen y lo real, el pensamiento mitológico unifica analógicamente y simbólicamente la realidad y su imagen, reifica sus propias imágenes, da cuerpo y vida real a los personajes y eventos de su invención, instalándolos en su espacio y en su tiempo, que son y no son los nuestros (1999: 186).

La unidad del pensamiento mítico, considera Detienne, si bien no es objeto de discusión para los etnólogos, continuará siendo un problema mientras no se admita su capacidad de

*conocer*. «El mito, en tanto que forma original del espíritu, es un pensamiento de la “concrecencia” cuyas intuiciones temporales y espaciales son concretas, cualitativas», explica Detienne (1985: 131); por lo tanto, una conciencia que ata los miembros de las relaciones mediante las cuales opera.

La pregunta por cuáles son esos miembros mediante los cuales el mito produce significación es respondida por Hans Blumenberg. Su conclusión es la siguiente:

Nos podemos preguntar cuáles son los medios con los que «trabaja» la significación, con los que se opera en esa labor de hacer de alguna cosa algo significativo. Si los enumero, no lo hago con ánimo de ser exhaustivo. Pero hay algunos que se pueden aducir en nombre de todos, incluso de los menos difundidos y exitosos: la simultaneidad, la identidad latente, la argumentación circular, el retorno de lo mismo, la reciprocidad entre resistencia y la elevación existencial, el aislamiento de ese grado de realidad hasta la exclusión de cualquier otra realidad que compita con ella (2003: 80).

Aquí se encuentran las potencias que intervienen para convertir al mito en algo significativo. Kirk destacaba que «es posible que los mitos posean un significado en su propia estructura» (2006: 307). Pues bien, Blumenberg enumera los medios que él entiende como decisivos para que se verifique el *trabajo* de la significación. Algunos de estos puntos han sido ya comentados en estas páginas; pero parecen coexistir la noción de circularidad con el de alejamiento de la realidad, un alejamiento verificable tanto en el espacio como en el tiempo. Hay cierta armonización entre el alejamiento de la realidad, del espacio y del tiempo, que Blumenberg supone clave para la significación del mito, y la principal función que otorga a la creación de estas *historias*. Sostiene Blumenberg que «son contadas para ahuyentar algo. En el caso más inocuo, pero no el menos importante: el tiempo» (2003: 41); y más adelante se refiere concretamente al tema de la ubicación del relato en su estructura narrativa expresando que «sus historias raras veces se localizan en un espacio, y nunca en el tiempo» (2003: 47). Gusdorf reafirma a partir de una cita de Hubert y Mauss<sup>113</sup> que el tiempo del mito «se trata de

---

<sup>113</sup> La cita pertenece al artículo «Estudio sumario sobre la representación del tiempo en la religión y la magia», que originalmente publicara Henri Hubert en 1905. Dice allí Hubert: «es cierto que los acontecimientos de los mitos parecen ocurrir fuera del tiempo o, lo que es lo mismo, en la extensión total del tiempo, ya que, como lo muestra en particular su repetición en las fiestas, consiguen ser igualmente contemporáneos de fechas separadas en el tiempo normal» (1990: 179).

tiempo trastemporal que ejerce autoridad para toda la extensión del tiempo temporal. Es el tiempo de la presencia total» (1960: 27).

La indefinición del tiempo que subyace a la narración mítica tiene lugar aun cuando la exposición acerca de los personajes que la integran y el emplazamiento de su acción aparezca sumamente precisada. Kirk dice a este respecto que: «por muy específicos que puedan ser en lo que se refiere a personajes y localizaciones espaciales, parecen desarrollarse habitualmente en un pasado atemporal» (2006: 62).

Esta indefinición es capital para Meletinski al estudiar el mitologismo en la literatura del siglo XX, siendo un problema característico de la narrativa de la época la utilización subjetiva del tiempo. Meletinski entiende que uno de los rasgos del mito es que el tiempo se establezca mediante la actividad del héroe. Esto sucedería por ejemplo en *La montaña mágica*, de Thomas Mann, de la que dice Meletinski: «el vínculo entre el transcurso del tiempo y las emociones reproduce en la novela la situación del mito, del cuento y de la épica, donde el tiempo viene determinado por las acciones del héroe» (2001: 300).

Es interesante a este respecto la reflexión que Subirats realiza respecto a la mitologización del tiempo en la novela *Pedro Páramo*. Si Meletinski sitúa en el proceder del héroe la posibilidad de señalar el tiempo, el tiempo mítico, en *La montaña mágica*, Subirats sugiere la gradual desaparición del narrador, Juan Preciado, como señal de la sumersión de la novela en un tiempo mitológico:

Desde un punto de vista estrictamente gramatical asistimos, en primer lugar, al adelgazamiento progresivo del narrador principal de la novela, Juan Preciado, hasta su literal enterramiento en un tiempo mitológico fuera del tiempo narrativo y en un espacio fuera del espacio objetivo. Esta suspensión y supresión del tiempo/espacio biográfico, histórico y objetivo confiere paulatinamente a los personajes y situaciones de la novela una nueva dimensión ontológica que se ha llamado «misteriosa» y se ha clasificado bajo las marcas de «literatura fantástica» o «realismo mágico», a falta de un concepto. En realidad se trata de algo más elemental y más fundamental: la inmersión de la narración en el «tiempo antiguo» de una memoria mitológica soterrada (2014: 72).

Se verá más adelante que la conducción al tiempo mítico, *tiempo antiguo*, se produce en Felisberto Hernández mediante la utilización de algunos de los procedimientos que Meletinski y Subirats proponen. En Felisberto, la eliminación del tiempo objetivo se produce también de forma gradual; el narrador —y personaje, ya que casi siempre se utiliza la pri-

mera persona— parece asimismo terminar por zambullirse en el *tiempo antiguo*. Aun así, su figura habita en el primer plano del relato, son sus acciones las que nos trasladan a ese otro tiempo/espacio *misterioso*.

La crítica literaria mitológico-ritual<sup>114</sup> ha necesitado, dice Meletinski, ampliar el concepto de mito con el objeto de incorporar en esa categoría determinados tipos literarios que la integran no sólo por su universalidad, sino también porque sirven de modelos a utilizar por la literatura ulterior. De manera que «la ampliación del concepto de “mito” significa, por un lado, el rechazo de las tradiciones antiguas y la utilización, con otros fines, de las imágenes auténticas, y por otro, la equiparación de toda tradición con la mitológica» (Meletinski, 2001: 99). De hecho, esto supone una de las ramas más prolíficas dentro de la crítica literaria mitológica. El estudio de estas «prefiguraciones» —así es como llama Meletinski a la utilización de temas y personajes precedentes— es de hecho el proceso de mitologización conocido como «mitologismo».

De todas formas, no parece que el mito tomado como forma universal y paradigmática sea privilegio de una corriente crítica necesitada de ampliar su categoría de referencia, cuando esas cualidades tuvieron de hecho un recorrido generoso gracias a autores no vinculados necesariamente a la crítica literaria. Basta considerar, por ejemplo, las funciones que Paul Ricoeur reclama para los mitos en *Finitud y culpabilidad* —si bien aclara que su trabajo se limita al conjunto de los símbolos míticos referidos al mal humano— para advertir la presencia de estos rasgos. La primera de esas funciones «consiste en *englobar* a la humanidad en masa en una historia ejemplar» (2004: 312). Ricoeur advierte que los modelos que toma el mito son característicos de todos los tiempos:

De esta forma, la experiencia escapa a su singularidad, se transmuta en su propio «arquetipo»; a través de la figura del héroe, del antepasado, del titán, del hombre originario, del semi-dios, lo vivido se encarrila hacia las estructuras existenciales: ya se puede *decir* hombre, existencia, ser humano puesto que, en el mito se recapitula, se totaliza al hombre ejemplar (2004: 312).

El mito asume la universalidad y lo paradigmático de sus creaciones gracias al *movimiento* impulsado por la narración de la experiencia. Esto conlleva el segundo supuesto de los que parte Ricoeur: «al relatar el *Comienzo* y el *Fin* de la culpa, el mito confiere a

<sup>114</sup> Algunos de los autores que se incluyen en esta corriente son: Northrop Frye, John Vickery, Gilbert Murray, Rhys Carpenter, Stanley Hyman, Joseph Campbell, Charles Autran o Paul Saintyves.

esta experiencia una orientación, un ritmo, una tensión» (2004: 312). Enunciaré la tercera de las funciones ya que es a la que Ricoeur da más importancia y enlaza con algo que ya se advirtió en estas páginas: el mito «quiere alcanzar el enigma de la existencia humana, a saber, la disonancia entre la realidad fundamental y la modalidad actual del hombre» (2004: 313). Teniendo en cuenta que Ricoeur se centra en el problema de la culpa, la disconformidad entre lo que las cosas son y lo que deberían ser, aparece como fundamento de la expresión humana, estableciendo un enlace entre el mito y, claro está, la imaginación que lo concibe.

El rechazo de las tradiciones mitológicas por parte de la crítica literaria que Meletinski observa, parece motivado no tanto por ser una hipótesis de trabajo de aquellos autores, como por encontrarlo un mecanismo exiguo para dar cuenta de la creación literaria. A este respecto, señala Meletinski que «era necesario partir del elemento mitológico presente en la propia fantasía artística y en la propia psique del escritor» (2001: 97). De aquí que la crítica mitológico-ritual haya encontrado en el psicoanálisis, y particularmente en la teoría de los arquetipos de Jung, un complemento satisfactorio a la ritualista de Frazer, aunque adoptando las teorías parcialmente, manteniendo reservas hacia el conjunto de sus afirmaciones. Con todo, es evidente que la actitud del mitologismo del siglo XX, que se manifiesta por sobre otros géneros en la novela, intenta colocar en un situación privilegiada la noción de que existen principios inmutables que afectan positiva y negativamente nuestra existencia independientemente del tiempo histórico. La consecuencia de esta tesis se advierte en estudios que señalan como lo propio de la literatura del siglo XX el haber sustituido el tiempo histórico por el mitológico, de modo tal que los acontecimientos que tienen lugar no quedan sujetos a coyuntura alguna sino que responden a unos ideales, unos prototipos inmutables.

El modo en que el tiempo histórico se torna mitológico se produce de varias maneras. Meletinski utiliza como ejemplo a Joyce y Thomas Mann, autores que estudia detenidamente, pero también pone como ejemplo la literatura latinoamericana:

El fenómeno del mitologismo del siglo XX es, pues, enormemente complejo debido a su ambición de asociar (por razones diferentes) el pasado con el presente en un flujo único. Esto puede hacerse poniendo de relieve que comparten una única naturaleza (Joyce), o bien ateniéndose a las tradiciones del pensamiento humanista europeo y a la moral clásica (Mann), o bien en nombre de la conservación y el renacimiento de las formas nacionales de pensamiento y de creación (escritores latinoamericanos y afroasiáticos) (2001: 348).

Uno de los autores que ha puesto en marcha la crítica mitológica-ritual con mayor acierto es Northrop Frye. El crítico canadiense aboga por la coincidencia entre mito y rito y entre mito y arquetipo, planteando una teoría donde confluyen lo propuesto por Frazer y Jung, si bien, a decir de Meletinski, «entiende tanto el rito frazeriano como el arquetipo de Jung de una manera idealístico-abstracta» (2001: 97). Una breve definición que Frye hace de la narratividad del mito permite acercarnos por otra vía a las funciones propuestas por Ricoeur que hace un momento fueron descritas. Dice Frye: «In terms of narrative, myth is the imitation of actions near or at the conceivable limits of desire» (1973: 136). En esta escueta exposición aparecen, si se quiere protegidos por la pluralidad que esconde la concisión, los rasgos en que Ricoeur fundaba su hipótesis de trabajo: Ricoeur sugiere que el *movimiento* de los mitos abarca la totalidad de una experiencia humana que se debate entre un estado ideal del hombre y sus condiciones reales. Por su parte, Frye se acerca mucho a esta propuesta. Primero al plantear la imitación de acciones, la reproducción de unos patrones a los que se aspira. Supone la existencia de unos modelos que se ajustan a la totalidad de la experiencia humana. En segundo lugar, el movimiento propio de la narratividad del mito no sólo queda expuesto en la condición que abre la definición de Frye —cuando dice «en términos narrativos»—, sino, más importante, en el deseo, donde se encuentra el desacuerdo entre las condiciones efectivas y las aspiraciones. Allí el mito se desplaza en tensión, una tensión que se manifiesta en el acercarse al deseo dentro de unos límites concebibles, lo que a su vez indica que hay una región que no se puede traspasar.

La identificación del mito con el arquetipo y con el rito se extiende en Frye hasta reducir toda la literatura a estas categorías<sup>115</sup> —punto que Meletinski critica duramente, si bien reconoce lo valioso de algunas aportaciones de Frye (2001: 111). Este reduccionismo puede observarse en algunas premisas de Frye como la siguiente: «the structural principle of literature are to be derived from archetypal and anagogic criticism, the only kind that assume a larger context of literature as a whole» (1973: 134). Meletinski explica este principio estructural de la literatura, que es a su vez el que sostiene al mito:

El mito, para Frye, es una fuerza central y formativa que comunica un significado arquetípico al rito y a algunos momentos proféticos, epifánicos, a los cuales el estudioso canadiense les confiere un gran peso (2001: 103).

---

<sup>115</sup> Habría que anotar aquí que la teoría de los mitos es solo una de las cuatro que completan el análisis literario en Frye, siendo las tres restantes la teoría de los modos, la de los símbolos y, finalmente, la teoría de los géneros.



La crítica arquetípica de Frye, es decir, la teoría de los mitos, viene precedida por la teoría de los modos, según la cual se distinguen los modos de ficción de los temáticos; radicando la diferencia en que el primero de ellos apunta directamente a la estructura interna de la narración. Paul Ricoeur, quien examina resumida y claramente la teoría de los modos en el segundo volumen de *Tiempo y narración* (1995: 396-403), observa que dentro de los modos de ficción existen dos clases de modos, el trágico y el cómico; en el primero el héroe es apartado de la sociedad, mientras que en el cómico es reintegrado. A su vez, los modos ficcionales se regulan según un criterio de base: el poder de acción del héroe, que puede ser mayor, menor o comparable al nuestro. Así, se establecen cinco categorías que corresponden primeramente al *mito*, cuando el héroe es superior por naturaleza, «in kind», a su ambiente, y al resto de los hombres. En el mito el héroe es un ser divino. El segundo modo es el *maravilloso*, «romance»<sup>116</sup> en inglés; aquí las acciones del héroe son maravillosas pero el héroe está identificado con el hombre: es superior en *grado* al resto de los hombres y al ambiente. El tercero de los modos, el *mimético alto* difiere del anterior en cuanto el héroe es superior en grado al resto de los hombres pero no es superior al entorno: «the hero is a leader» (1973: 34) que está sujeto a la crítica social y al orden de la naturaleza. En el modo «mimético bajo» el héroe no es superior ni al resto de hombres ni al entorno: «we respond to a sense of his common humanity, and demand from the poet the same canons of probability that we find in our experience» (1973: 34). Finalmente, y es el punto al que me interesa llegar, está el modo *irónico*. Aquí el héroe es inferior en poder e inteligencia al resto, «so that we have the sense of looking down on a scene of bondage, frustration, or absurdity» (1973: 34), siendo ejemplos de héroe irónico Josef K. de *El proceso*, Adán o Cristo. Ahora bien, todo *mythos* contiene latente la capacidad de la ironía. Dice Ricoeur explicando este aspecto que el *mythos* «implica un repliegue irónico fuera de lo real» (1995: 399). Pero ocurre que a la vez que el movimiento descendente de la literatura occidental, desde el mito trágico plagado de dioses hasta la ironía mimética, no es necesariamente un movimiento decadente. Esto debido a que Frye considera que este movimiento es circular, de modo tal que el siglo XX, donde el modo irónico enseña mayor poder, es al mismo tiempo una vuelta al mito:

---

<sup>116</sup> Sigo aquí la traducción del inglés «romance» por «maravilloso» que hace Agustín Neira en *Tiempo y narración II* de Ricoeur (1995).

Irony descends from the low mimetic: it begins in realism and dispassionate observation. But as it does so, it moves steadily towards myth, and dim outlines of sacrificial rituals and dying gods begin to reappear in it. Our five modes evidently go around in a circle (Frye, 1973: 42).

La reaparición del mito viene dada por la invasión de la ironía. Dice Ricoeur que «merced a la disminución de poder del héroe, los valores de la ironía se liberan y se dan libre curso» (1995: 398). La clasificación de los modos junto con su circularidad dan cuenta de los procedimientos de la literatura occidental. Ricoeur advierte que:

Northrop Frye está ansioso por descubrir, en la parte inferior de la escala de la comedia humana, por medio de la ironía ya del *pharmakos*, de lo inevitable o de lo incongruente, el indicio de un retorno al mito bajo la forma de lo que él llama el «mito irónico» (1995: 399).

El mito irónico está presente según Frye en autores como Kafka o Joyce. El primero de ellos, si bien analizado en muchas ocasiones por la crítica mitológica, es al mismo tiempo descrito como un autor donde el proceso mitopoyético<sup>117</sup> es más difícil de apreciar, a diferencia de lo que sucede con el propio Joyce.

No obstante, la *clasificación* y *circularidad* de Frye, observa Ricoeur, darían cuenta de un método algo arbitrario de no haber desarrollado su «teoría de los símbolos», donde a su parecer se localiza la «clave hermenéutica» de su teoría crítica (1995: 399). El símbolo presenta en Frye el carácter tautegórico que vimos asignarse también a la imaginación y, sobre todo, al mito: «un símbolo literario es una suposición, no una aserción, en la que la orientación “hacia lo interior” prevalece sobre la orientación “hacia lo exterior”» (Ricoeur,

<sup>117</sup> La presencia de factores mitopoyéticos no ha sido únicamente analizada por la crítica literaria, sino de un modo más amplio por la crítica de la cultura. Roland Barthes en *Mitologías* y Gillo Dorfles con *Nuevos ritos, nuevos mitos* son dos ejemplos de la búsqueda de los procesos mitificantes en la cultura contemporánea. Dorfles explica en la introducción a su obra las motivaciones que lo impulsan a examinar la presencia de mitos y ritos en nuestra época: «se hablará de “mitos” y “ritos”, pero aceptando la hipótesis de que en nuestra época se ha producido una “desmitificación”; pero al mismo tiempo, sosteniendo la presencia de una “mitificación” igualmente eficaz y neo-formada, o sea, de una —casi siempre inconsciente e irracional— simbolización de nuevos elementos asumidos con dignidad y eficacia análogas a las que en otro tiempo tuvieron los antiguos mitos [...] He aquí por qué me propongo usar casi siempre el término “mitagógico” (para indicar una acepción peyorativa de factores mitizantes), mientras que usaré el término “mitopoyético” para designar aquellos factores mitizantes positivos, en cuanto capaces de restituir algunos valores simbólicos a entidades que los han perdido, valiéndose incluso —y no veo el riesgo— de un cociente de irracionalidad, que, por lo demás, forma parte del carácter mismo del mito» (1969: 17).

1995: 399). Diré, para concluir este apartado, que la suposición del símbolo, su orientación interior, es lo que impide finalmente acomodar el mundo narrado por el mito con el mundo de la experiencia ordinaria; como Frye explica al esbozar las coordenadas generales donde el mito se desenvuelve:

the world of myth is an abstract or purely literary world of fictional and thematic design, unaffected by canons of plausible adaptation to familiar experience [...] a world of total metaphor, in which everything is potentially identical with everything else, as though it were all inside a single infinite body (1973: 136).

Veremos en el apartado siguiente en qué consiste la metáfora mítica y su capacidad de relacionar un elemento con cualquier otro.

### III.5. LA IMPOSIBILIDAD DE LO ARBITRARIO

Un lugar común dice que algunos problemas encuentran finalmente solución cuando nos aproximamos a ellos lateralmente, o cuando no enfocamos nuestra atención hacia ellos en absoluto. Creo que una aproximación siquiera algo lateral al planteamiento de qué es el mito, es la que Emilio Lledó realiza en la «Introducción general» a los *Diálogos* de Platón. El quinto apartado, «El mito en el lenguaje», comienza describiendo el tránsito desde el discurso propio del diálogo platónico hacia esas narraciones independientes, discursos dentro de discursos. El movimiento se describe de este modo:

En este momento el diálogo se remansa en el mito y el lenguaje adquiere, de pronto, un nuevo nivel de alusividad. Sabemos que lo que en ese hueco mítico se narra no es verdad. Es un sistema gratuito de imágenes, de relaciones que no existen más que en el lenguaje. Sin embargo, esa existencia absoluta, a la que no se corresponderá realidad alguna, sólo tiene sentido por el paralelismo de su significación. El mito tiene que descargar sus alusiones en otro sistema conceptual que reduce su información hasta alcanzar el nivel del logos. El hombre se ve entonces coherentemente reflejado en esta simbología que se le dirige y en la que reconoce los esquemas de su comportamiento o el paisaje ante el que se desatan sus deseos. En el fondo, la narración mítica quiere decirnos cómo somos, qué esperamos bajo el manto de aquello que se nos presenta como lo que imaginamos (1985: 109).

En este pasaje se expone en primer término el problema de la tautología propia del mito. Si debemos, únicamente, recibir las relaciones que propone, recibir lo dicho, ¿cómo al mismo tiempo puede el significado del mito corresponderse con la realidad en tanto señala las aspiraciones, u objetivos que aquella no proporciona? Si la narración mítica busca expresar nuestras pretensiones es forzoso que los símbolos se inscriban en la realidad. No es posible otro modo de proceder, otra realidad a la que se dirija el pensamiento mítico.

Del mismo modo que Ricoeur observaba en el mito no una aserción, sino una suposición, Lledó expresa que «la imaginación mítica no tiene, fundamentalmente, el compromiso de explicar, sino de sugerir» (1985: 109). La función mítica es uno de los aspectos del mito que han sido abordados con más detenimiento, dentro de las cuales, la función explicativa, y específicamente la etiológica, la que más discusión ha provocado. Kirk ofrece una clasificación de las funciones míticas, conformada por tres grandes categorías: «la primera de ellas es primordialmente de carácter narrativo y de entretenimiento; la segunda operativa, iterativa y revalidatoria, y la tercera especulativa, aclaratoria o explicativa» (2006: 309).

El primero de los tipos, dice Kirk, incluye más bien los cuentos populares o leyendas que al mito propiamente, debido a que este suele cumplir un cometido, ya sea operativo o explicativo. El segundo tipo está estrechamente vinculado al rito o las ceremonias, que al repetir un acontecimiento establecen un modelo digno de perpetuarse. Es este sentido entiende Mircea Eliade la función principal del mito, la de «revelar los modelos ejemplares de todos los ritos y actividades humanas significativas: tanto la alimentación o el matrimonio como el trabajo, la educación, el arte o la sabiduría» (1991: 8). Pero me interesa detenerme en la tercera de las funciones —teniendo en cuenta que la función revalidatoria ha sido introducida cuando se habló del vínculo entre mito y rito—, la explicativa.

En *Introducción a la esencia de la mitología*, Kerenyi declara que si bien los mitos no han sido creados para dar explicaciones, no obstante es esta una de las características indispensables para comprender el fenómeno<sup>118</sup>:

---

<sup>118</sup> En *Dialéctica de la Ilustración*, Horkheimer y Adorno sostienen que el carácter explicativo de los mitos cobra fuerza, principalmente, con la mitología en tanto colección de mitos. Así se explica este punto en la obra citada: «en el cálculo científico del acontecer queda anulada la explicación que el pensamiento había dado de él en los mitos. El mito quería narrar, nombrar, contar el origen: y con ello, por tanto, representar, fijar, explicar. Esta tendencia se vio reforzada con el registro y la recopilación de los mitos. Pronto se convirtieron de narración en doctrina» (1998: 63).

la mitología se explica por sí misma y explica todo aquello que en el mundo es, no porque haya sido inventada para proporcionar explicaciones, sino porque también posee la cualidad de ser explicativa. Pero precisamente los investigadores que quieren «explicarlo» todo serán quienes no comprenderán una cualidad tan misteriosa, si no es admitiendo que los mitologemas han sido creados para este fin: para proporcionar explicaciones (2004: 19).

Meletinski, al analizar las funciones míticas hace referencia no sólo a la función explicativa, sino que a su lado participa siempre la función sancionadora, perteneciente al segundo tipo de las categorías propuestas por Kirk. Vimos con anterioridad que Meletinski, al comentar el aspecto cíclico del mito, hacía prevalecer sobre este el etiológico. Así lo reafirma al comentar las funciones míticas, donde desdeña la supuesta curiosidad del hombre primitivo en favor de un afán cognoscitivo que busca establecer una armonía que, al mismo tiempo, reglamente sus actividades: «la transformación del caos en cosmos constituye el sentido esencial de la mitología» (2001: 162). Este autor estima que una función es resultado de la otra: «el mito explica y sanciona el orden cósmico y social sirviéndose de las categorías de las diversas culturas. Al explicar qué es el hombre y qué el mundo, el mito refuerza el orden existente» (2001: 162). Y más adelante continúa:

Las figuras fantásticas de la mitología poseen con particular «riqueza» los rasgos reales del mundo que nos rodea, porque todos los fenómenos naturales y sociales importantes deben estar radicados en el mito y encontrar en él su fuente, su explicación y sanción; en cierto sentido, todos los aspectos de la existencia deben remitir a un mito (2001: 163).

Sin embargo, la función etiológica de los mitos, en tanto explicación del mundo, es en gran medida una interpretación de la mitología propia del siglo XIX. La función pragmática que sanciona la acción del hombre es fruto de las investigaciones del siglo XX, y su nexa, una aportación que bien puede sumar en tanto, como formulaba Kerenyi, no puede comprenderse el mito sin tener presente su función etiológica.

Ahora bien, el carácter explicativo de los mitos encuentra su réplica a partir principalmente de los estudios que descubren en el mito no tanto una historia narrada como una *realidad vivida*. Uno de los primeros autores en sugerir esta dirección fue Malinowski, quien en «Myth in primitive psychology», de 1926, apunta lo siguiente:

Myth as it exists in a savage community, that is, in its living primitive form, is not merely a story told but a reality lived. It is not of the nature of fiction, such as we read today in a novel, but it is a living reality, belived to have once happened in primeval times, and continuing ever since to influence the world and human destinies (1948: 78).

Malinowski, como veremos ahora, niega la función etiológica, pero no la sancionadora. Los acontecimientos ancestrales que recrea el mito como *realidad vivida* sí enseñan un catálogo de la fe y la moral que debe ser respetada:

Studied alive, myth, as we shall see, is not symbolic, but a direct expression of its subject-matter; it is not an explanation in satisfaction of a scientific interest, but a narrative resurrection of a primeval reality, told in satisfaction of deep religious wants, moral cravings, social submissions, assertions, even practical requirements (1948: 79).

Si no hay explicación del orden del mundo, o del paso del caos al orden, como quiere Meletinski, sí existe la necesidad de reproducir en un relato las formas de conducta, exigencias morales, etc., que son dignas de reproducirse. En este sentido también explica Edgar Morin que al narrar el origen del mundo, de los dioses, o el inicio de la muerte, el mito no sigue un principio de «causalidad general, objetiva y abstracta: son siempre entidades vivientes que, en sus actos concretos y en sus eventos singulares, crean el mundo, suscitan todos los fenómenos y hacen su historia» (1999: 175). Esto apunta directamente —como por otra parte Morin señala en una nota al pie introducida en este punto—, a que el mito no puede ser *explicación*. Pero no solo se rechaza la función etiológica sino también el aspecto simbólico del mito. Su carácter tautegórico, en opinión de Malinowski, es fundamento suficiente para rechazar que el mito pueda extender su significación hacia motivos más generales de la existencia humana. A este respecto dice Kerenyi,

[la] negación del aspecto simbólico del mito reside en la muy justa constatación de que, para los sustentadores del mito, éste expresa, en forma primaria y directa, precisamente aquello que es explicado (2004: 20).

La gran negación del carácter explicativo del mito proviene de Hans Blumenberg. Como señalé previamente, Blumenberg centra la función de los mitos en el distancia-

miento, sin olvidar la protección, pero por sobre todas las cosas pone el énfasis en el alejamiento del malestar, del miedo:

Según la fórmula nietzscheana, lo característico de todas las mitologías es haber interpretado el acontecer como un obrar. Pero no se trata, primariamente, de una explicación de los fenómenos, como puede parecer si lo acercamos a la categoría de la causalidad. Con toda seguridad, lo primordial y prematuro era el interés puesto en lo susceptible de ser implorado, con fines de asistencia o alejamiento (2003: 20).

Blumenberg no niega que el mito transite a través de una zona limítrofe con la pregunta, es decir, que aquello que se pretende ahuyentar mediante la narración mítica sea susceptible de ser cuestionado; pero lo que sostiene el filósofo alemán es justamente que las historias son un mecanismo que sustituye a la pregunta. La narración mítica es un medio de desafiar la inquietud de modo que la pregunta no tiene razón de producirse. Dice Blumenberg que «el hecho de enfrentarse al miedo y a la incertidumbre significaría no dejar ya que surgieran o se concretaran las preguntas sobre qué es lo que excita y mueve esos estados de ánimo» (2003: 202).

Con todo, reducir el alcance de la significación causal del mito requiere una puntualización: si decimos que el mito permite ampliar la relación de un objeto con cualquier otro, es decir, admite relacionar todo con todo, al mismo tiempo sucede que impide el capricho que toleraría cualquier relación. Blumenberg explica este punto en un pasaje que parcialmente he citado antes: «si el mito rehúsa, y debe rehusar, dar una explicación, “produce”, sin embargo, otra cualidad, que da vigor a lo vivo: la no admisibilidad de cualquier cosa, el rechazo de lo arbitrario» (2003: 143). Esto tiene unas consecuencias en la relación entre mito y juego que consisten en el rechazo de este último a establecer arbitrariamente las reglas que vinculen a los participantes entre sí y con el ámbito lúdico; pero en primer término nos remite al modo en que se desarrolla la relación entre mito y lenguaje. Y esto porque las relaciones que el mito propone, tienen un principio regulador metafórico. A esto hace referencia Lledó en el texto que citamos al comienzo del apartado: la distancia que separa los mitos del discurso crítico platónico queda establecida principalmente «por el revestimiento metafórico que los adorna [a los mitos]» (1985: 115). La explicación que Lledó introduce aquí del funcionamiento de la metáfora, hace justamente referencia a las abundantes posibilidades de relacionar términos, pero una relación de cierta manera organizada; y esto se conecta con la imposibilidad de lo arbitrario que Blumenberg sugiere.

Lledó dice que «el lenguaje del mito es metafórico» (1985: 115); pero de modo tal que si bien las relaciones entre términos puedan ser desconcertantes, existen unos paradigmas que impedirían al capricho ser el factor dominante en la constitución de esas mismas relaciones.

La identificación entre mito y metáfora surge desde el inicio de la reflexión acerca del propio mito. Giambattista Vico, reconocido precursor de la filosofía de la mitología<sup>119</sup> que más tarde se afianzaría en el romanticismo alemán, lanza algunas consideraciones que ponen en contacto el mito y la metáfora, si bien cercanas a un evemerismo, dice Meletinski, algo ingenuo<sup>120</sup>. Dice Vico en *Ciencia Nueva*:

Pues, en virtud de otros principios de mitología aquí descubiertos, que siguen a los otros principios de la poesía aquí descubiertos, se demuestra que las fábulas han sido verdaderas y fundadas historias de las costumbres de las antiquísimas gentes de Grecia y, primeramente, que las de los dioses fueron historias propias de los tiempos en que los hombres de la más grosera humanidad gentil creían que todas las cosas necesarias o útiles para el género humano eran deidades (1995: 49).

Lo fundamental de esta reflexión, en lo que respecta al mito, es que Vico no lo entiende fuera de la historia. Ernesto Grassi señala que Vico entiende el mito como: «una alegoría, una metáfora que no representa “otro” mundo fuera de la historia, sino que es la metáfora de lo que se realiza en la historia» (1999: 179). Gracias a esta metáfora, adquieren sentido instituciones y comportamientos que encuentran en la narración mítica su modelo. Por tanto, es menester señalar que si el mito, puesto en relación con el proyecto histórico de

---

<sup>119</sup> La importancia de Vico en el desarrollo de una filosofía de la mitología es ampliamente aceptada. Las reflexiones a este respecto son numerosas; a modo de ejemplo, citaré sólo a dos autores que dan cuenta de sus contribuciones. García Gual dice: «precediendo a Herder y a Schleiermacher, es probablemente Vico el pensador más interesante en su concepción del desarrollo de la religión en la historia de las culturas primitivas y del fundamento poético del pensamiento mitopoético» (1987: 87, 88). También Ernst Cassirer considera la aportación de Vico en tanto pionero de una rama de investigación, al tiempo que concibe el conjunto lenguaje, arte y mito como representantes de la unidad del espíritu (1972: 20).

<sup>120</sup> Meletinski realiza la siguiente crítica a la comprensión del mito en Vico: «Vico, sin embargo, al carecer de una base etnográfica, aun con su profunda comprensión de los fenómenos que estudiaba, cayó en el alegorismo y evemerismo más ingenuos y se sirvió de métodos cuanto menos imprecisos de crítica filosófica y de análisis etnográfico» (2001: 14). En contraste con esta apreciación, Sara Molpeceres defiende que el «conocimiento simbolizado» propio del mito no puede reducirse a una interpretación histórica ya que la verdad en ellos contenida se destruiría al revelarse de manera tan llana: «esta visión del mito como expresión de una situación real histórica no implica que estemos hablando de una interpretación del mito semejante al evemerismo, todo lo contrario [...] los mitos poseerían un conocimiento simbolizado que, si intentamos traducir a formas más “accesibles”, moriría» (2013: 76).



Vico, denota algunos indicios de corte evemerista, la metáfora, y con ella la imaginación, desempeña un papel no menos relevante en la creación de estas narraciones que introducirían, ante todo, un ejemplo de actuación. En la opinión de Lluís Duch, «Vico pone de manifiesto que los mitos y los dioses constituían un fragmento importantísimo de aquellas creaciones histórico-culturales cuyo origen cabía atribuir al potencial imaginativo del hombre» (2008: 206).

La degradación que sufre la potencia de la expresión poética, metafórica, cuando su manifestación quiere reducirse a la *verdad* es una cuestión bien formulada por Nietzsche (1996: 17-38), quien también ha vinculado la proclividad del hombre a la creación de metáforas a través del mito y el arte:

Ese impulso hacia la construcción de metáforas [...] del que no se puede prescindir ni un solo instante [...] no queda en verdad sujeto y apenas si domado por el hecho de que con sus evanescentes productos, los conceptos, resulta construido un nuevo mundo regular y rígido que le sirve de fortaleza. Busca un nuevo campo para su actividad y otro cauce y lo encuentra en el mito y, sobre todo, en el arte (1996: 34).

También hay que mencionar a este respecto las consideraciones de Hans Blumenberg, autor para el que el distanciamiento frente a lo inhóspito constituye el fundamento primero para la narración mítica. Pues bien, ese distanciamiento es también justificante para la relación que el hombre mantiene con la realidad, ya que ese contacto no puede ser inmediato sino que tiene que producirse a través de metáforas: «la relación del hombre con la realidad es indirecta, complicada, aplazada, selectiva y, ante todo, “metafórica”» (Blumenberg, 1999: 125). Molpeceres comenta sobre este vínculo del hombre con la realidad:

Retomando la idea de Cassirer de que la relación del hombre y la realidad que lo circunda nunca es directa, Blumenberg habla de una realidad mediada por símbolos surgidos de un proceso metafórico en el que el hombre utiliza lo que ya conoce y domina para dar nombre a lo innombrado y explicar lo inexplicable (2013: 224).

La mediación que suponen los procesos metafóricos en la relación del hombre con la realidad nos traslada a la discusión de un problema cercano que es el de la verdad del mito. Hace un momento aludí a la proximidad de ambos problemas en Nietzsche, quien dice que las verdades «son ilusiones de las que se ha olvidado que lo son; metáforas que se han vuelto gastadas y sin fuerza sensible» (1996: 25). Galindo Hervás, en un artículo que

estudia las argumentaciones de Joseph Campbell sobre la verdad de los mitos<sup>121</sup>, incluye la posición nietzscheana en un apartado que trata la verdad como una «creencia recomendada», y de este modo explica la posición pragmatista, que según su opinión, comprendería elementos comunes a la tesis nietzscheana: «una creencia es verdadera no porque represente exitosamente la realidad, sino por ser una regla de acción que proporciona ventajas y *persuade* y ha sido alcanzada en un encuentro libre» (Galindo, 1999: 166).

Galindo Hervás, decía, enfoca su ensayo en la tesis sobre la verdad de los mitos de Campbell, quien encuentra un conjunto de elementos cuya constante presencia los convierten en motivaciones para el despliegue de las narraciones míticas. Estos factores son «primeramente, la consciencia de su propia finitud; junto a esto la necesidad de adaptarse al orden de la vida propio de la comunidad en la que se ha nacido y, por último, el enigma que representa el espectáculo del universo» (Galindo, 1999: 169). Pero la lectura que de estos principios se hace en la narración mítica no puede someterse a la oposición entre verdad y falsedad<sup>122</sup>: «una vez mostrada la falsedad histórica de su contenido, se rechaza igualmente su significado profundo» (Galindo, 1999: 173). Para encontrar la verdad del mito, explica Galindo, se debe rastrear en él metafóricamente, desestimando «la específica verdad (*utilitas*) de la razón científica, del pensamiento discursivo lineal (*logocentrismo*)» (1999: 175). Campbell contesta al periodista Bill Moyers acerca de la mentira del mito en unas entrevistas que luego se publicaron bajo el título *El poder del mito*. La respuesta es ilustrativa a este respecto:

No, la mitología no es una mentira. La mitología es poesía, es metáfora. Se ha dicho con razón que la mitología es la penúltima verdad; la penúltima, porque la

<sup>121</sup> Una posición contraria de la intervención mediadora de la metáfora en la relación del hombre con la realidad, es expuesta en este ensayo desde el pragmatismo. Debido a que esta filosofía entiende irrealizable la captación de la realidad en sí misma, defiende la existencia de unas prácticas que permitan su conocimiento. En relación con la metáfora explica Galindo Hervás: «de la misma forma, y en coherencia con ello, la metáfora del lenguaje como mediación entre nosotros y el mundo ya no resulta operativa. El pragmatismo prefiere considerar la conducta lingüística (mitos, creencias, teorías, conceptos,...) una manera de habérselas con las fuerzas causales, modificarlas y modificarnos, sin necesidad de apelar a una supuesta representación del mundo» (1999: 165).

<sup>122</sup> Galindo Hervás cita a dos autores que durante el siglo XX adoptaron una postura próxima a la de Campbell en el sentido de la lectura falseadora del mito: Malinowski y Kolakowski. Es interesante traer una cita de Kolakowski que Galindo Hervás cita y aquí extendiendo algo más: «como valor que se distingue de la utilización eficaz, la verdad pertenece entonces al mito que refiere las realidades experienciales, condicionadas, a un mundo incondicionado. Pertenece a la mitología de la razón [...] El mito de la razón no es verdadero ni falso, pues ningún mito está sometido a la dicotomía de la verdad y de la falsedad» (Kolakowski, 1975: 48).

última no puede traducirse en palabras. Está más allá de las palabras, más allá de las imágenes, más allá del aro de la rueda budista del devenir. La mitología pone en contacto a la mente con el más allá de ese límite, con lo que puede ser conocido pero no dicho. Por eso es la verdad penúltima (1991: 234).

Debe agregarse que, si bien este asunto ha sido objeto de discusión hasta hace pocos años —baste recordar el libro *La verdad del mito*, de Kurt Hübner, publicado en 1985—, la cuestión podría tener un cierre en el momento en que la imaginación pasa a un plano de especial relevancia a la hora de examinar los procedimientos de creación de mitos. En este sentido, Gadamer explica que:

Como resulta de la Ilustración moderna, cualquier indagación de lo mítico se basa en un hecho de la conciencia, precisamente el de la imaginación creadora de mitos. En esa medida, se constata que un rasgo común a la investigación de los siglos XIX y XX consiste en que ya no se pregunta por la verdad del mito y que por consiguiente, tampoco pretende tener ninguna validez un esclarecimiento de la conciencia mítica que explicase racionalmente los mitos (1997: 47).

A esto habría que incorporar el argumento que se remonta a la formulación original de los términos que aquí se discute, y particularmente a la polémica, parcialmente abordada en páginas anteriores, acerca del enfrentamiento entre *mythos* y *logos*. Gadamer sostiene que durante el siglo V a.C. «*mythos* viene a ser casi exclusivamente un concepto retórico para designar en general los modos de exposición narrativa» (1997: 26), y ciertamente, concluye el filósofo alemán, narrar no es probar. De aquí que la narración mítica se haya encontrado, para muchos pensadores de la Grecia clásica, en evidente oposición a lo verdadero.

Sin ánimo de desarrollar el recorrido que lleva a la anulación, siquiera parcial, de la oposición mito/*logos*, resulta decisiva en este sentido la aportación de Lévi-Strauss al equiparar el pensamiento mitológico con el científico, sin desatender las cualidades específicas del primero. Meletinski comenta sobre este punto que «la lógica primitiva, concreta y muy próxima a las sensaciones, es capaz, según Lévi-Strauss, de generalizar, clasificar y analizar» (2001: 77). Como continúa explicando Meletinski, Lévi-Strauss consigue plantear los mecanismos mediante los cuales opera el pensamiento mítico; para esto se sirve, famosamente, de una serie de oposiciones binarias cuyos integrantes representan los atributos sensibles de objetos y accidentes frente a los que el hombre actúa. Meletinski describe cómo es que se constituyen estos elementos:

Los elementos del pensamiento mitológico son extremadamente concretos y están ligados a las sensaciones inmediatas y a la propiedad sensible de los objetos, pero pueden servir de intermediarios entre imágenes y conceptos y superar, en cualidad de signos, la contraposición entre lo sensible y lo intelectual (2001: 77).

Por sobre esta cualidad del pensamiento mitológico me interesa subrayar un apunte que Meletinski realiza inmediatamente después, y es que la intermediación entre imágenes y conceptos propia del pensamiento mitológico se realiza de manera metafórica<sup>123</sup>. Dice Meletinski: «el pensamiento mitológico es esencialmente metafórico y revela su significado a través de infinitas transformaciones que no impiden, sin embargo, comprenderlo» (2001: 78). La mediación entre imágenes y conceptos realizada a través de la metáfora, nos sitúa abiertamente en el pensamiento simbólico —e incluso mágico—, tan destacado por su consonancia con el pensamiento mítico. Pero la cita de Meletinski avisa, finalmente, de ese carácter tautegórico del mito que, de tanto en tanto, surge como una derivación de sus rasgos. Al decir Meletinski que al pensamiento mitológico, a los símbolos que se interrelacionan y transforman, hay que «comprenderlos», se refiere a comprenderlos en sí mismos. Cassirer, sobre el final de la «Introducción» al segundo tomo de *Filosofía de las formas simbólicas*, explica que en los comienzos del arte —y esto se aplica de forma semejante al mito y al lenguaje—, no se encuentra entre lo ideal y lo real una demarcación que permita concluyentemente considerar cada una las categorías por separado; dice Cassirer:

Según parece, los comienzos del arte creativo se remontan a una esfera en la cual la actividad creadora misma está todavía enclavada en representaciones mágicas y está dirigida a determinados *finés* mágicos y en la cual, consecuentemente, la imagen todavía no tiene significación independiente puramente «estética» (1972: 47).

Cassirer entiende que el resultado de este primer estadio, en el que ya habla de una «configuración propiamente artística», queda definido porque «adquiere una validez y una verdad *inmanentes* el mundo de imágenes que el espíritu opone al mero mundo de las cosas» (1972: 47). Sucede en este estado de la cuestión que el mundo de las imágenes no remite

<sup>123</sup> En la conferencia «El lenguaje en la filosofía griega. El mito y el lenguaje de la ciudad en la filosofía griega», pronunciada en la Fundación Juan March el 13 de noviembre de 1980, Emilio Lledó dice, hablando de los mitos dentro del lenguaje platónico: «es un discurso dentro del discurso. Esas narraciones independientes, con una significación concreta, con un sistema gratuito de imágenes; con un lenguaje metafórico, y metáfora quiere decir en este caso que las relaciones sintagmáticas de los términos que funcionan en ese discurso están organizadas desde paradigmas absolutamente imprevistos» (Lledó, 1980).

a otro, sino que existe en sí mismo. Esta primera disposición artística donde las imágenes adquieren validez en un entorno desprendido de las contingencias de la realidad, continúa siendo uno de los lazos que mantiene próximas las manifestaciones artísticas, el mito, y la magia. Horkheimer y Adorno lo explican en su *Dialéctica de la Ilustración*: «la obra de arte posee aún en común con la magia el hecho de establecer un ámbito propio y cerrado en sí, que se sustrae al contexto de la realidad profana. En él rigen leyes particulares» (1998: 73).

A partir de la identificación entre mito y magia, que plantea la existencia de un espacio —y un tiempo— propio, puedo dirigirme hacia otro concepto hacia el que tanto mito como magia han tenido que extender ciertos argumentos a cuentas de no deformar sus mecanismos operativos. Y ese otro concepto es el de causalidad. Vimos antes que Meletinski sostiene, por sobre la noción de circularidad, la magnitud de la causa y efecto como mecanismos fundamentales para el mito. Cassirer se muestra a favor de un concepto de causalidad que, si bien determinado por métodos de aproximación al objeto diferentes de los empleados por el conocimiento científico, permita entender causa y efecto como categorías esenciales al pensamiento mítico. De esta manera, Cassirer afirma: «el pensamiento mítico de ningún modo carece de la categoría general de “causa” y “efecto”, sino que en cierto sentido esta es una de sus categorías verdaderamente fundamentales» (1972: 69). Dónde es que radica la disimilitud entre las condiciones que permiten hablar de uno y otro concepto de causalidad lo explica Cassirer:

Pero esta abstracción aislante, a través de la cual un complejo global se aprehende y extrae como «condición» un determinado factor individual, es y sigue siendo ajena al modo mítico de pensar. Aquí toda simultaneidad, toda coexistencia y todo contacto espacial entrañan ya en y por sí una «secuencia» causal real (1972: 71).

La contigüidad espacial y temporal constituyen de por sí principios de la causalidad mítica; principios que adquieren esa condición gracias a lo que Cassirer llama un «simple mecanismo de asociación». De hecho, la causalidad mítica muestra una evidente afinidad con la indiferenciación mítica; según la cual el pensamiento mítico posee un modo de representación global que no efectúa separación alguna entre elementos individuales, sino que «sólo está dada a la intuición una sola totalidad indivisa en la cual no ha tenido lugar ninguna disociación de los factores individuales» (Cassirer, 1972: 72).

Una posición similar adopta Eduardo Subirats, quien reclama una concepción de la magia que, separándose de las posiciones equívocas de la psicología freudiana, Frazer

o el surrealismo, acepte que «la magia no es una interpretación errática de la categoría de causa eficiente a partir de un tosco principio de asociación simpatética de variación “homeopática” o “contagiosa”» (2014: 210), como quería el propio Frazer. Fundamentándose en la tradición de Bruno, Marsilio Ficino, Pico della Mirandola y Goethe, recuerda que la magia «significaba el reconocimiento de la interacción y comunicación de todos los seres bajo un mismo principio ontológico» (2014: 210). Aparece nuevamente aquí un principio de unidad en el cual todas las cosas son susceptibles de atraer a otras mediante la afinidad de su naturaleza. Subirats propone para la magia no una aspiración al dominio sino un propósito de comunicación que se aleja de lo instrumental, y por tanto «no subordinada a los prejuicios empírico-críticos de un progreso del conocimiento, de la constitución acumulativa de la verdad» (2014: 212).

Este principio mágico que implica la potencial contigüidad entre dos cosas, nos devuelve a la fórmula según la cual en el pensamiento mítico «todo puede derivarse de todo —dice Cassirer—, porque todo puede estar conectado con todo temporal o espacialmente» (1972: 73). A su vez, se deriva de aquí otro principio del pensamiento mítico que trata de la relación entre el todo y las partes. Cassirer explica este rasgo diciendo que para el pensamiento mítico

prima todavía una verdadera indiferenciación intelectual y real del todo y las partes [...] Más aún, aquí no se trata en modo alguno de una mera representación del todo por la parte, sino de una determinación real [...] Mitológicamente hablando, la parte sigue siendo la misma cosa que el todo, porque es un vehículo real de acción, pues todo lo que padece o hace, lo que activa o pasivamente ocurre en ella, es también una pasión o una acción del todo (1972: 77).

Como bien se describe en este pasaje, el acuerdo existente entre las partes y el todo, no significa que el pensamiento mítico deba establecer relaciones que superen una diferencia original sino que «previamente impide que se llegue a esa descomposición en elementos» (Cassirer, 1972: 81); y esto, se entiende, es válido tanto para la contigüidad espacial como para la temporal, por lo que límites como *antes* y *después* no suponen una barrera que puede superarse gracias a una conexión, sino que nunca se arriba a ese estadio de diferenciación.

Los argumentos que Cassirer expone acerca de la creación de los mitos han sido duramente criticados por Kirk, quien sin embargo destaca como contribución positiva de Cassirer al estudio de los mitos el haber destacado su naturaleza emocional. Pero aún distingue, dentro de las aportaciones de Cassirer, un punto más, su concepto de causalidad:

«uno de estos aciertos suyos, el de que el pensamiento mítico se distingue “tanto por su *concepto de causalidad* como por su *concepto del objeto*”» (2006: 325)<sup>124</sup>. Kirk utilizará estos conceptos como guías que lo conduzcan hacia la comprensión del funcionamiento de la fantasía mítica, elemento que sucintamente expliqué en apartados anteriores.

Ya en páginas anteriores de su obra *Los mitos*, Kirk había destacado la fantasía como elemento preponderante de los mitos, una «fantasía sin límites y frecuentemente paradójica» (2006: 61). Dentro de las relaciones improbables que caracterizan a la fantasía, Kirk puntualiza que en muchas ocasiones es la magia la que, digamos, toma el control de la fantasía; y si bien esto debilita las posibilidades de la imaginación —por tratarse la magia de un sistema—, dice Kirk que al mismo tiempo «la inventiva se haya menos limitada» (2006: 326).

Puede existir algún exceso en este sentido por parte de Kirk, al afirmar que la fantasía dinámica sobrepasa el concepto de causalidad ya que «pueden saltarse o alterarse *todas* las reglas de la actuación, el razonamiento y las relaciones normales» (2006: 327), más si tenemos en cuenta que los ejemplos que el estudioso británico aporta son del estilo «seres humanos se convierten en árboles». Estos ejemplos, entiendo, de ninguna manera cancelarían el concepto de causalidad ya que, considerados en sí mismos no puede advertirse si el principio funciona o no. Aquí creo que Kirk confunde la causalidad con la fantasía desbordante; y esta no anula necesariamente la causalidad, simplemente ocurre que los mecanismos mediante los cuales podría comprobarse si causa y efecto operan, no pueden extraerse de ejemplos tan escuetos, es decir, es necesario del hilo narrativo, para saber cómo «acciones secundarias resultan tener consecuencias profundísimas» (Kirk, 2006: 327).

De todas maneras, Kirk dedica mayor atención al vínculo que las relaciones imprevistas propias del mito mantienen con el sueño; allí se encuentra el principal rasgo de parentesco entre las dos formas:

Al igual que los mitos, los sueños se nos presentan en una mezcla fantástica de argumentos, lugares, períodos, secuencias y estilos [...] Al igual que los mitos, poseen una singular propensión a saltar de un detalle sin importancia o de algún destello visual de exagerado realismo a un despegue y una abstracción completamente incoloros (2006: 328).

---

<sup>124</sup> La definición de ambos conceptos se encuentra en el primer capítulo del segundo tomo de *Filosofía de las formas simbólicas*, «Carácter y orientación básica de la conciencia mitológica del objeto», en Cassirer (1972: 51-88).

No me detendré a considerar las vicisitudes que acompañan a esta aproximación a las relaciones entre mito y sueño<sup>125</sup>, simplemente quiero dejar constancia de su existencia debido al enlace existente entre lo onírico del mito y el planteamiento que hace del mito una suerte de representación del pensamiento onírico de los pueblos. Dentro de esta propuesta, explica Kirk, queda expuesta una dificultad, que es la «suposición de que “los pueblos” tienen una mente colectiva, que además puede tener sueños» (2006: 333). Este obstáculo queda en parte superado si se consideran ejemplos como las prácticas rituales colectivas, que imprimen en los participantes «nuevas ideas que corresponden sólo a esa determinada ocasión» (Kirk, 2006: 333). Estas ideas, si bien subsisten en los individuos son, en cierto modo, colectivas. A esta teoría sobre la existencia de representaciones colectivas se enfrenta, o al menos presenta caracteres bien distintos, el concepto de inconsciente colectivo, concepto que más tarde reformularía Jung en el concepto de arquetipo. Abordaré en el siguiente apartado algunas consideraciones sobre el término que dará paso a uno de los «arquetipos» más relevantes en el mito, el *trickster*; finalmente nos conducirá al último capítulo de la esta primera parte donde se estudiarán algunos aspectos del método crítico de Gilbert Durand.

### III.6. EL ARQUETIPO DEL *TRICKSTER*

En el primer capítulo del libro *El hombre y sus símbolos*, dice Jung:

El término «arquetipo» es con frecuencia entendido mal, como si significara ciertos motivos o imágenes mitológicos determinados. Pero estos no son más que representaciones conscientes; sería absurdo suponer que tales representaciones variables fueran hereditarias. El arquetipo es una tendencia a formar tales representaciones de un motivo, representaciones que pueden variar muchísimo en detalle sin perder su modelo básico (1995: 67).

Si bien el concepto siempre estuvo presente en la obra de Jung, su especificación fue tomando forma a lo largo de sus sucesivas obras<sup>126</sup>. El libro de Jung *Tipos psicológicos* contiene

<sup>125</sup> Entre los autores que otorgan relevancia a este vínculo se encuentran Otto Rank, Karl Abraham, Jane Harrison y Francis Cornford.

<sup>126</sup> Meletinski indica a este respecto que «en los trabajos de Jung, la definición de los arquetipos no siempre



un anexo donde se definen conceptos de especial relevancia; allí la entrada «arquetipo» remite a «imagen», donde arquetipo se asocia a la imagen que Jung llama «primigenia», es decir, presenta un carácter arcaico y se relaciona directamente a temas mitológicos: «en este caso la imagen, de un lado, expresa materiales preponderantemente *colectivos inconscientes*» (1994: 524). Asimismo, la «imagen primigenia», en tanto expresión de la «momentánea situación consciente», obedece más a la influencia colectiva que a la personal. En el ensayo de 1934 «Sobre los arquetipos de lo inconsciente colectivo», vuelve Jung a definir el arquetipo en relación con el mito. La dificultad de aplicar el arquetipo cuando hablamos de esta forma es que «trátase de formas específicamente configuradas que se han transmitido a través de largos lapsos» (1970: 11); resulta entonces que solo parcialmente podría identificarse el arquetipo con estas representaciones colectivas, ya que aquel «en verdad designa contenidos psíquicos no sometidos aún a elaboración consciente alguna» (1970: 11); y aquí radica la especificidad del arquetipo junguiano, como Jung se encarga de aclarar, algunos años más tarde, en «Los aspectos psicológicos del arquetipo de la madre». Allí Jung expone que el arquetipo está directamente relacionado con la fantasía creadora, cuyos productos, las «imágenes primordiales», son el campo donde el arquetipo encuentra aplicación. Después de considerar algunos antecedentes del concepto<sup>127</sup>, admite que su aportación específica radica en

haber demostrado que los arquetipos no se difunden meramente por la tradición, el lenguaje o la migración, sino que pueden volver a surgir espontáneamente en toda época y lugar sin ser influidos por ninguna transmisión exterior (1970: 73).

Meletinski, si bien critica precisamente el modo de transmisión de los arquetipos junguianos por su carácter indemostrable<sup>128</sup>, rescata positivamente las ideas de Jung acerca de la unidad en la imaginación humana y la concordancia que presentan determinados símbo-

---

es coherente: a veces, el arquetipo se asemeja al “complejo”, pero situado fuera de la experiencia individual, como una extensión del concepto de *imago*, a veces como una reproducción figurada de reacciones instintivas psíquicamente irreversibles, y a veces, por último, como motivo, tipo, prototipo, modelo, elemento psicológico estructural» (2001: 57).

<sup>127</sup> Entre los nombres que allí se mencionan como precursores se encuentran Adolf Bastian, Émile Durkheim, Henri Hubert y Marcel Mauss.

<sup>128</sup> «La tesis del carácter hereditario de las premisas estructurales de un contenido expresado mediante imágenes es una de las ideas más vulnerables de Jung» (Meletinski, 2001: 58).

los que aparecen tanto en mitos como en sueños (Meletinski, 2001: 55). Muy semejante es el juicio de Kirk acerca de las débiles pruebas que Jung aporta para demostrar la supuesta omnipresencia de algunos arquetipos. Kirk argumenta que a pesar de que sus obras «se ven repletas de afirmaciones en el sentido de que estos símbolos tienen una comparecencia frecuentísima y universal, no ha sido presentada nunca una prueba estadística convincente» (2006: 334, 335).

Tal vez la crítica más profunda que Meletinski hace a los arquetipos junguianos provenga de la vaga distinción entre arquetipo e imagen, lo que conduce al médico suizo a poblar de mitos todo elemento de la cultura. Meletinski explica que esta confusión

es muy significativa, porque de esta identificación entre ambas categorías nace el panmitologismo de Jung en su análisis de los diferentes fenómenos de la cultura: toda imagen de la fantasía, de la obra literaria individual, del sueño, de la alucinación, viene de este modo considerada un mito (2001: 59).

Los excesos resultantes de la crítica que busca la aplicación de algunos fundamentos míticos al arte son asimismo denunciados por Meletinski al referirse a la crítica arquetípica de Frye, que, si bien constituye solo uno de los niveles del análisis literario propuesto por el crítico canadiense, es cierto que se erige como el nivel fundamental. Como anteriormente señalé, la teoría de Frye, que formula la coincidencia entre mito, ritual y arquetipo, encuentra en el mito los orígenes y géneros de la poesía. En esta reducción constante de la literatura al mito y al rito, sitúa Meletinski un aspecto más que discutible de la crítica de Frye:

En lo que se refiere al reduccionismo de Frye, se puede añadir que este estudioso, en ocasiones, confunde los límites entre mito y literatura, en el sentido de que los propios mitos pueden transformarse en «arte» a través de vías diversas y según los géneros (2001: 111).

A este respecto, Ricoeur se muestra mucho más cauteloso al establecer la naturaleza del enlace entre el arquetipo junguiano y la forma en que Frye se sirve de él. Ricoeur, entonces, destaca que con «arquetipo» se alude en primer lugar a «la recurrencia de las mismas formas verbales, nacidas del carácter eminentemente comunicable del arte poético» (1995: 400). Esta primera acepción de arquetipo implica, en opinión de Frye, la posibilidad que la literatura tiene, mediante la tradición, de presentar cierta unidad entre sus elementos. Esto hace referencia concretamente a la construcción de cada elemento

integrante de la tradición literaria basándose en los elementos que lo precedieron. Solo en una segunda instancia el arquetipo «integra en un orden convencional estable la imitación de la naturaleza» (Ricoeur, 1995: 400). El orden de la naturaleza es imitado en sus recurrencias: «el día y la noche, las cuatro estaciones, la vida y la muerte» (Ricoeur, 1995: 401). Con todo, no se debe entender que la crítica de Frye pretenda hacer de la literatura una repetición de ciertos patrones, sino que su interés se encuentra en la formulación de las recurrencias propias de la mitopoyesis. Meletinski aclara con precisión los términos en que se desplaza la crítica de Frye:

Frye está muy lejos de entender la obra literaria como una combinación de fórmulas previamente preparadas; más bien, su atención se centra en la repetición de temas, géneros y modelos estilísticos, en los cuales rastrea manifestaciones concentradas del pensamiento poético que reflejan su naturaleza universal y sus formas orgánicas fundamentales (2001: 112).

Para finalizar, la valoración de Meletinski, a pesar de censurar la nula atención que la teoría de Frye presta a la psicología del autor y su contexto histórico, considera positivamente la «multiplicidad de los diversos “arquetipos” y de su desarrollo en los diferentes géneros y sistemas estilísticos» (2001: 113).

La intención de este apartado es principalmente realizar algunas consideraciones sobre un personaje típico, mitologema o arquetipo que —al decir de los antropólogos anglosajones— se ha convenido en llamar *trickster*, el embaucador o «mentiroso», nombres que sería delicado tratar como sinónimos ya que no todos ellos dan a entender las características que utilizaré para la ulterior crítica literaria. Considerando este matiz, haré un breve recorrido por algunas de las impresiones que se han vertido sobre este personaje, el tramposo, el aguafiestas, el *trickster*.

Este trabajo —como ya he mencionado— tiene su origen en un Trabajo de Fin de Máster presentado en el año 2012 que titulé «Felisberto Hernández, el juego en los márgenes de la realidad». Aquel trabajo, una modesta aplicación de la teoría de los juegos de Huizinga y Caillois a la literatura de Felisberto Hernández, no profundizaba en la figura del *aguafiestas*. Tan solo en la conclusión se insinuaba la posibilidad de que Felisberto, o el protagonista de sus narraciones, tuviera alguna de sus características. Concretamente, en la conclusión de dicho trabajo hice una consideración que citaré con rubor, pero en la creencia de que allí se esboza la continuidad que estas páginas pretenden alcanzar:

En una progresiva transgresión de las normas del juego los personajes avanzan hacia su disolución. La última trampa del aguafiestas es la de enfrentar a los jugadores con la realidad, con hechos con no pertenecen al ámbito aislado del juego, y así descubrirles la impostura.

Guiado por las consideraciones de Huizinga, proponía que las maniobras del *aguafiestas* ocasionaban una desunión entre los participantes del *juego*, su ámbito de actuación y sus reglas: que el juego era fatalmente destruido. Sin embargo, la frase que cierra el trabajo deja entrever que no por provocar una desunión el aguafiestas impide la formación de nuevas ataduras; esta conjetura es la que motiva el desplazamiento hacia el arquetipo del *trickster*.

En orden de exponer el fundamento de esta correspondencia entre el aguafiestas y el *trickster*, será preciso avanzar sobre la definición que hace del *trickster* el crítico norteamericano Lewis Hyde en su libro *Trickster makes this world*:

In short, trickster is a boundary-crosser. Every group has its edge, its sense of in and out, and trickster is always there [...] We constantly distinguish—right and wrong, sacred and profane, clean and dirty, male and female, young and old, living and dead—and in every case trickster will cross the line and confuse the distinction [...] Trickster is the mythic embodiment of ambiguity and ambivalence, doubleness and duplicity, contradiction and paradox (1998: 7).

Hasta aquí, la descripción del *trickster* que Hyde ofrece, nos sitúa frente a la ambigüedad de un personaje cuyo lema parece ser la infracción. Al situarse en los márgenes de las dualidades que someten nuestro actuar, cada movimiento del *trickster* tiene en potencia la posibilidad de traspasar una frontera y situarse en el bando —no importa cuál— que desafía al resto de participantes. El *trickster* enseña hasta ahora el polo de la dispersión. Pero sucede también que este personaje encarna el movimiento completo del juego, es decir, fluctúa entre la unión y la desunión del ámbito lúdico. De este modo lo explica Lewis Hyde:

That trickster is a boundary-crosser is the standard line, but in the course of writing this book I realized that it needs to be modified in one important way, for there are also cases in which trickster creates a boundary, or brings to the surface a distinction previously hidden from sight [...] In a case like that boundary creation and boundary crossing are related to one another, and the best way to describe trickster is to say simply that the boundary is where he will be found (1998: 7).

De manera que la infracción no trae como resultado la desarticulación del ámbito lúdico —al menos no en todos los casos—, haciendo que sus rasgos constitutivos se confundan con lo cotidiano, sino que la transgresión establece unos límites nuevos en los que la actividad lúdica, y la narración mítica, puedan extender su desarrollo.

Al estudiar el personaje Macunaíma, protagonista de la novela homónima de Mario de Andrade, Eduardo Subirats proporciona algunos rasgos del *trickster* que corroboran la postura según la cual es su posición liminar la que le otorga una potencia transgresora: «estar en los linderos y divisorias, colocarse al margen y ocupar una posición liminal son las condiciones de la función mediadora del *trickster* entre dos mundos»; y más adelante agrega: «la marginalidad, la liminalidad y la ambigüedad son el medio en que se crece la fuerza transgresora y esclarecedora del héroe mitológico Macunaíma» (2014: 258). Tal vez lo más concluyente sean algunas observaciones ulteriores en las que Subirats reconoce en este personaje mitológico la confusión entre dos *mundos*, que tantas veces se ha mencionado aquí como constituyente del pensamiento mítico. Subirats entiende que la posición marginal es razón de la indistinción entre categorías como verdad y mentira, entre el bien y el mal, y tal indistinción «supone el regreso a un estado de indiferenciación y creatividad en la que los límites entre fantasía y realidad, o entre lo bueno y lo malo carecen de fundamento y de sentido» (2014: 258). Ese estado, como anteriormente he señalado, corresponde al estado mítico.

El estrecho vínculo del *trickster* con el juego es también señalado por Subirats. El crítico barcelonés se sirve para esto no solo de la teoría del juego de Huizinga sino que, de modo más novedoso, utiliza un concepto que Lucrecio expone en *De rerum natura*: el *clinamen*, cuyo significado puede encontrarse en cierto movimiento libre de los átomos, una fuerza «animada y creadora inherente a todo lo que es en la tierra» (Subirats, 2014: 319). Subirats explica, entonces, que si bien *clinamen* no se corresponde estrictamente con el juego, «es también evidente que un movimiento que sea libre y constante, y que sea además capaz de generar una variedad de seres en un espacio y tiempo no predeterminados constituye una definición de juego no sólo aceptable, sino incluso esclarecedora» (2014: 319). Pues bien, la acción del *trickster* participa también de este movimiento libre y creador, como Subirats expone:

El juego del *trickster* y el pícaro, ese «espíritu del desorden y enemigo de fronteras», puede definirse como un juego libre y transformador en este mismo sentido que señalaba Lucrecio. Puede definirse como un movimiento de los cuerpos libre e

infinito, puesto que no está condicionado por el tiempo ni el lugar, ni por un principio de causa y efecto (2014: 319).

A pesar de lo interesante que resulta la noción de este movimiento creador que no encuentra término en las divisorias que el ámbito lúdico tiene asignadas de antemano, debo discrepar en que su actividad no esté condicionada por un principio de causa y efecto, por las mismas razones que se han expuesto en páginas anteriores en referencia al pensamiento mítico.

Pero las correspondencias se extienden hacia otros de los rasgos más esenciales del pensamiento mítico. Subirats, al analizar la transgresión lingüística propia del personaje Macunaíma, enlaza el medio de expresión lingüístico con una serie de características que ya se han reseñado en este trabajo:

La proximidad con respecto a un estado primordial de la conciencia, la capacidad de viajar y vincular entre sí las cosas y los acontecimientos más dispares, y la exuberancia vital y el poder creador que emanan de esta condición arcaica del *trickster* encuentran en la lengua no solamente su medio más adecuado de expresión, sino también el instrumento fundamental de ejecución (2014: 328).

Dos aspectos destacan en la exposición de Subirats; en primer lugar el ubicarse en una época de creación primordial y, por consiguiente, puede decirse que en un pasado atemporal; por otro lado, la capacidad metafórica del pensamiento mitopoyético de establecer vínculos entre términos mediante relaciones excepcionales. El primero de los aspectos señalados, el de situarse la acción del *trickster* en un tiempo mítico, responde a una necesidad, y es que las infracciones cometidas por este personaje no pueden situarse en el tiempo y espacio ordinarios. Meletinski, que establece tres categorías de héroes asociados a los actos de creación primordial, incluye al tramposo mitológico, o *trickster*, dentro de una de ellas, que es la del «héroe cultural»; concretamente el tramposo sería el doble demoníaco de ese héroe cultural. Meletinski resalta la importancia de este personaje al tiempo que ve necesario que su actuar se desarrolle antes de la época en que las prohibiciones se establecen:

Sobre todo en las mitologías arcaicas, el protoantepasado-demiurgo-héroe cultural no es sólo uno de los protagonistas del mito, sino que representa al personaje mítico por excelencia [...] Del mismo modo, el doble demoníaco o cómico del héroe cultural, el tramposo mitológico, está asociado, específica-

mente, al tiempo mítico que existe antes de la instauración definitiva de los tabúes (2001: 183)<sup>129</sup>.

Ahora bien, llegados a este punto, es necesario especificar que la infracción efectuada por el *trickster* no debe percibirse como el empeño en destruir un orden existente y con esto obtener un beneficio de sus acciones. Su transgresión no es producto de una voluntad de oposición cuanto de la ambigüedad que determina al personaje. Lewis Hyde explica a este respecto que el *trickster*, «when he lies and steals, it isn't so much to get away with something or get rich as to disturb the established categories of truth and property and, by so doing, open the road to possible new worlds» (1998: 13). Su móvil, por tanto, se encuentra más en la creación, en la continuidad de nuevas posibilidades lúdicas, que en la obtención de una ventaja. Pero incluso el verbo «disturb» que utiliza Hyde —que podría traducirse como perturbar o alterar en este contexto— podría ser revisado si lo propio del *trickster* es más bien la indistinción de esos ambientes; si algo resulta alterado, no es porque tenga como fundamento alterar el orden sino más bien porque su posición marginal le impide atenerse constantemente a las reglas de uno u otro ámbito de actuación. Es por esto que anteriormente se señalaba que su actuar precede al establecimiento de las reglas, porque su contradicción intrínseca no permite atender a sus acciones desde el orden constituido. De aquí que Meletinski, en conformidad con sus anteriores comentarios, diga que:

Un personaje ambiguo como el héroe cultural (demiurgo)-*trickster* une en una sola persona el *pathos* del sometimiento del cosmos y de la comunidad a unas reglas y la expresión de un orden aún no constituido. Esta asociación contradictoria es posible porque los ciclos narrativos y mitológicos sitúan la acción en un tiempo mítico que precede a la instauración de un rígido orden universal (2001: 179).

Lévi-Strauss observa al respecto del *trickster* en la mitología norteamericana, que su papel es fundamentalmente el de la mediación entre dos términos opuestos. Esta posición sugiere también que la infracción por sí misma no es fundamento de la conducta del *trickster*. El antropólogo francés, tras establecer algunas comparaciones entre el personaje

---

<sup>129</sup> La transgresión parece resguardarse en el tiempo mítico; encuentra una excusa en el hecho de que los acontecimientos carezcan de fijación temporal. Meletinski comenta esto más adelante, particularmente en relación con el incesto: «a menudo, las infracciones, sobre todo el incesto, las cometen los héroes culturales (en particular, el doble “tramposo” de los héroes culturales, el *trickster*), lo cual se justifica parcialmente porque la acción se sitúa en un tiempo mítico» (2001: 191).

de la *Cenicienta* en el ambiente americano y europeo, concluye que: «el trickster es, pues, un mediador, y esta función explica que conserve en parte la dualidad que por función tiene que superar. De ahí su carácter ambiguo y equívoco» (1995: 249). La ambigüedad del *trickster* se extiende, según Lévi-Strauss a su naturaleza bondadosa o maligna dependiendo de los casos que enfrente. Pero la oscuridad que puede ofrecer la actuación del *trickster*, se ve una vez más condicionada por situarse sus acciones en un tiempo mítico donde priman las indeterminaciones. Según esta tesis, en una primera instancia, el *trickster* actúa indistintamente mediante la astucia y el engaño; es decir, la mentalidad primitiva no puede deslindar un comportamiento de otro. Meletinski insiste en este aspecto, advirtiendo que el progresivo fortalecimiento de la conciencia mitológica, permite observar las diferencias entre el héroe cultural y su doble, debemos entender, malicioso:

Los héroes míticos actúan a menudo con astucia y mediante engaños porque la mentalidad primitiva no distingue entre «intelecto», por un lado, y astucia y encantamiento por otro. Sólo con la progresiva consolidación, en la conciencia mitológica, de la diferencia entre astucia e intelecto, engaño y rectitud, organización social y caos, fue desarrollándose la figura del tramposo mitológico, como doble del héroe cultural (2001: 179).

Es evidente que Meletinski desvaloriza la figura del *trickster*, sirviendo de contraste al héroe cultural cuando se consolida la conciencia mitológica. Respalda las consideraciones hechas por Jung acerca de la figura del *trickster*, para quien este arquetipo es «una encarnación de todos los peores rasgos del individuo» (Meletinski, 2001: 64). De manera similar, Lévi-Strauss encuentra que el coyote, como encarnación del *trickster* en la mitología norteamericana, resuelve la oposición entre herbívoros y cazadores gracias a su condición de animal carroñero: «el coyote (que es un consumidor de carroña) es intermediario entre herbívoros y carnívoros como la niebla entre Cielo y Tierra» (1995: 248). La advertencia que intento introducir aquí puede ejemplificarse, creo, correctamente, con la réplica que Marvin Harris hace a Lévi-Strauss a este respecto, de forma que el proceder del coyote se resuelve con la *mediación*. Harris argumenta lo siguiente:

¿Representa esta explicación un enfoque plausible y parsimonioso del papel de *trickster* atribuido al coyote? Más bien no. En realidad, los coyotes no son primordialmente carroñeros, sino astutos depredadores [...] El fenómeno *etic* más sobresaliente del coyote no lo constituye el que sea carroñero, sino su oportunismo.



Que se trata de un carnívoro extremadamente astuto que tiene que compensar su pequeño tamaño a fuerza de ingenio (1994: 225).

Con esto quiero señalar que del mismo modo que Hyde postula como rasgo del *trickster* no sólo la destrucción, sino la creación de nuevos *mundos*; el *trickster* reúne en sí el engaño y la rectitud, el caos y la organización social, categorías que Meletinski reserva para el *trickster* las primeras y para el héroe cultural las segundas; que sus acciones no constituyen, tal como anuncia Meletinski una «versión burlesca y degradada de las correspondientes hazañas serias de los héroes culturales» (2001: 179); que, finalmente, el *trickster* no es «un tipo de granuja» (Meletinski, 2001: 258), sino que el requisito para operar mediante la astucia o el engaño es ofrecer a la contraparte —al menos en el caso de nuestro personaje— una compensación por ese intercambio, aunque esa compensación consista en favorecer la prolongación del juego.

Que astucia y engaño sean métodos característicos de este personaje, es materia reconocida, y que aquí no se pretende poner en cuestión. Al fin y al cabo estas habilidades son propias de algunos de los tipos míticos más atrayentes, sea este Hermes<sup>130</sup>, Ulises o Loki. Pero sucede que estas categorías míticas son insuficientemente valoradas si se las opone a la rectitud, intelectualidad u organización social. Puede ser más o menos evidente que su aplicación no conduzca necesariamente a ellas, pero tampoco que orienten ineludiblemente su interés al caos. Blumenberg reflexiona sobre este asunto lo siguiente: «el engaño es una categoría del mito. Sólo raras veces se trasluce que como salida de un estado de necesidad puede ser un derecho del más débil» (2003: 211). Es el derecho que también reclamaba Marvin Harris.

Páginas atrás se mencionó la fiesta como infracción necesaria, como un exceso forzoso cuyo propósito es regresar y conservar el orden. Caillois expone de esta manera la renovación implícita en la transgresión que supone la fiesta:

---

<sup>130</sup> La función mediadora de Hermes, largamente estudiada por numerosos autores, queda esclarecida en este pasaje del libro de Luis Garagalza, *La interpretación de los símbolos*: «bajo los auspicios de la figura de Hermes se desarrolla una *Weltanschauung* (concepción del mundo) que sirve, a lo largo de la historia, de compensación a los excesos de la “conciencia colectiva”, tan dada en occidente a trascender los “límites”, las necesidades irremediables que definen al *homo sapiens*. Este pensamiento hermético se caracteriza por su *visión confusora* (coimplicadora) de los contrarios, en virtud de la cual desaparece la ruptura o separación dualista entre hombre y cosmos, entre cuerpo y alma, entre lo sagrado y lo profano, etc. En dicha concepción del mundo los pares aparecen *interpenetrados, vinculados* por una *similitud interna que los cohesionan*» (1990: 37).

Una vez concluida la restauración, la fuerza de los excesos necesarios a la regeneración debe ceder el sitio al espíritu de medida y docilidad, a ese temor que es el principio de la sabiduría, a todo lo que mantiene y conserva. Al frenesí sucede el trabajo: al exceso, el respeto (1996: 143).

Pues bien, no se nos ocurriría suponer que los implicados en la fiesta responden únicamente al caos, porque los participantes son, al menos en potencia, la totalidad de una comunidad. Del mismo modo, el *trickster* no responde al desorden o a la organización; su actuación se dirige hacia ambos extremos, si origina la infracción es porque su posición liminar está comprometida tanto con el caos como con el orden, con lo *real* y lo *irreal*, con el ámbito lúdico y el cotidiano.

### III.7. LA PROLONGACIÓN DEL TRAYECTO ANTROPOLÓGICO

En el capítulo anterior se anticiparon ciertas nociones a partir de las cuales el antropólogo francés Gilbert Durand emprende el «trayecto antropológico»; trayecto que, de alguna manera, constituye el núcleo desde el que se desprenden sus teorías sobre el imaginario, la mitocrítica, el mitoanálisis y la mitodología, términos que, finalmente, son fases del mismo método y responden todas ellas a dos principios —uno de ellos es, evidentemente el propio «trayecto antropológico»— que en cierta medida orquestan la teoría de Durand.

El «trayecto antropológico» resulta organizado por un aparato simbólico que consta de tres categorías: el esquema, el arquetipo y el símbolo y ya han sido reseñadas anteriormente. Este aparato simbólico se divide en tres niveles en los que el símbolo evoluciona:

hay el nivel «verbal», que lleva a todo simbolismo a animarse en situaciones dramáticas, en el sentido etimológico del término. Luego viene el nivel del epíteto y del sustantivo, en el que el símbolo se fija en algunas grandes cualidades o en algunos «objetos» particularmente generales y estables. Por fin, llega el nivel «cultural», en el que el símbolo se encarna histórica, sociológica e incluso biográficamente en unas circunstancias particulares (Durand, 2013: 22).

Se hace patente que el «trayecto antropológico» busca conciliar las diferentes etapas de la producción simbólica. Garagalza apunta que la idea de «trayecto antropológico» busca salvar «el abismo entre la común naturaleza humana y la particularidad de las manifestaciones culturales» (1990: 67).

El segundo principio capital es que el mito, el relato mítico, está de algún modo presente en cualquier manifestación artística; así, explica Durand que «la mitocrítica plantea que toda “narración” (literaria, por supuesto, pero también en otros lenguajes: musical, teatral, pictórico, etc.) guarda una estrecha relación con el *sermo mythicus*, el mito» (2012: 106). Si el trayecto antropológico supone la organización de símbolos, arquetipos y esquemas, el mito es su prolongación; es decir, que el mito, «bajo el impulso de un esquema, tiende a constituirse en relato» (Durand, 2006: 64). Si los esquemas promueven la formación del relato, este a su vez alcanza la racionalización ya que «los símbolos se resuelven en palabras y los arquetipos, en ideas» (Durand, 2006: 64). Garagalza se refiere a esto como una concepción tradicional dentro del pensamiento hermético —a su vez recuperado por la hermenéutica— que Durand, de cierto modo, continúa. En esta concepción, dice Garagalza:

el conocimiento del hombre comienza por el conocimiento de los dioses y de sus luchas, de la *mitología* como relato de una historia sagrada, atemporal y ejemplar, sobre la cual se modela, por repetición, cualquier acontecimiento histórico, sea individual o de una colectividad (1990: 37).

La obra de Durand comienza con el libro *Las estructuras antropológicas del imaginario*, donde se expone una gran clasificación del universo simbólico, estructurado a partir de dos grandes *regímenes* del imaginario. Estos regímenes están formados por agrupaciones de estructuras, que a su vez reflejan el isomorfismo de símbolos, arquetipos y esquemas, y verifican la «existencia de ciertos protocolos normativos de las representaciones imaginarias» (Durand, 2006: 65). La bipartición de las regiones del simbolismo queda, como hemos visto en páginas anteriores, sujeta a los siguientes temas y motivos:

El *Régimen Diurno* concierne a la dominante postural, la tecnología de las armas, la sociología del soberano mago y guerrero, los rituales de la elevación y la purificación; y el *Régimen Nocturno* se subdivide en dominantes digestiva y cíclica; la primera subsume las técnicas del continente y el hábitat, los valores alimenticios y digestivos, la sociología matriarcal y nutricia, y la segunda agrupa las técnicas del

ciclo, del calendario agrícola y de la industria textil, los símbolos naturales o artificiales del retorno, los mitos y los dramas astrobiológicos (Durand, 2006: 60, 61)<sup>131</sup>.

Jean Jacques Wunenburger condensa algunas de las características más notables de estos dos regímenes al decir que el régimen *diurno* «tiende a valorizar los cortes, los antagonismos y las antítesis», mientras que el *nocturno* «de tipo intimista, tiende a aglutinar los elementos, jugando con las analogías y las eufemizaciones de las diferencias» (2008: 35).

Ahora bien, llegados a este punto es necesario destacar un rasgo peculiar de la teoría de Gilbert Durand, y esto es que introduce un elemento mediante el cual su teoría se distancia del dualismo intrínseco, concretamente, al pensamiento de Lévi-Strauss —y en general al estructuralismo—, que tanto lo han influenciado. Si hasta aquí vemos los regímenes como un sistema de oposición, Durand introduce un tercer elemento que fractura la disposición dualista. Garagalza dice a este respecto que «ahora ya no se puede afirmar que los dos regímenes sean mutuamente contradictorios, estrictamente contrarios entre sí, como si uno fuera la copia “en negativo” del otro» (1990: 73).

Antes de profundizar en la estructura que organiza los regímenes diurno y nocturno, me gustaría dejar constancia de una correspondencia que permite aproximar algo más la teoría de los juegos con el imaginario y, finalmente, con la narración mítica. Y es la que existe entre la clasificación de los juegos propuesta por Huizinga y Caillois y los regímenes *diurno* y *nocturno*. Durand se refiere a ello en *La imaginación simbólica*, donde hace algunas consideraciones acerca de los múltiples entornos que modelan el universo simbólico. Los niveles son tres: uno *natural*, acerca del cual instruye la reflexología, uno *pedagógico* y otro *cultural*. Es en el segundo de estos niveles donde Durand advierte la importancia de los juegos: las actividades lúdicas infantiles conservarían restos de símbolos y ritos filtrados por un proceso de secularización. La bipolaridad «inconciliable», dice Durand, de la clasificación de los juegos, tiene su correspondencia en los dos regímenes:

Los sentimientos «maternales», *paidia*, *ilinx* (a los que se puede agregar *mimicry*), sobredeterminan el régimen nocturno de la imagen, mientras que coerción social,

<sup>131</sup> Recordar que, como ya se insinuó antes, el trabajo de Durand toma prestada de la reflexología de Vladimir Bechterelev la noción de «gestos dominantes». Las dominantes reflejas, entonces, constituyen para Durand «los más primitivos conjuntos sensoriomotores que constituyen los sistemas de “acomodación” más originales en la ontogénesis y a los cuales, según la teoría de Piaget, debería referirse toda representación de baja tensión en los procesos de asimilación constitutivos del simbolismo» (Durand, 2006: 51). Las dominantes son tres: «postural», «digestiva» y «cíclica».

reglas lúdicas, juegos agonísticos e incluso aleatorios, forman la pedagogía que sobredetermina el régimen diurno (1971: 111).

Esta equivalencia entre juegos y regímenes adelanta asimismo el rasgo de los esquemas «verbales» propios de los regímenes *diurno* y *nocturno*, ya que para el primero domina el *distinguir*, mientras que en el nocturno destacan el *unir* y el *confundir*. Esto se analizará a continuación.

La ruptura de la bipartición que, en principio, sugieren los dos grandes regímenes, se produce ya que quedan envueltos en un esquema tripartito. Garagalza explica que

mientras el régimen diurno es totalmente homogeneizante, por el contrario, el régimen nocturno se subdivide en un factor homogeneizante, representado por las estructuras místicas, y en otro factor heterogeneizante, constituido por las estructuras sintéticas (1990: 73)<sup>132</sup>.

Las estructuras que antes fueron mencionadas, así como los esquemas y posturas dominantes, son responsables de haber alcanzado la tripartición. Describir la organización de los regímenes, o la «clasificación isotópica de las imágenes», es el mejor modo de exponer la disposición de estructuras, reflejos y esquemas.

El régimen *diurno* de la imagen es, en primer lugar, el régimen del contraste, de la antítesis, por eso decía antes que su esquema «verbal» es el *distinguir*. Las constelaciones simbólicas de este régimen se organizan en la estructura esquizomorfa o heroica, que actúa según los principios de exclusión, separación y contraste. La dominante postural que domina este régimen provoca una valoración de la ascensión que tiene como consecuencia la posibilidad de *distinguir* en la distancia. Este *distinguir* es el que define los esquemas verbales intervinientes en este régimen, que se establecen mediante las oposiciones *separar* y *mezclar* por un lado, y la *ascensión* en oposición a la *caída* por el otro. La disposición de símbolos e imágenes que pueblan el régimen diurno se divide en dos grandes grupos. El primero de estos grupos está compuesto por los símbolos «teriomorfos» (imágenes y arquetipos del bestiario), «nictomorfos» (de las tinieblas), y los «catamorfos» (de la caída o abismo). A este grupo de símbolos se opone simétricamente otro, como Durand explica:

<sup>132</sup> Garagalza anteriormente menciona que la dualidad se supera en Durand gracias a la valoración que hace de la imaginación, de manera que logra «una concepción más unitaria y global, que contempla la totalidad de la psique como integrada en el seno de la *función simbólica*» (1990: 56).

A los esquemas y arquetipos, a los símbolos valorizados negativamente y a las caras imaginarias del tiempo podría oponérseles punto por punto el simbolismo simétrico de la fuga ante el tiempo o la victoria sobre el destino y la muerte (2006: 129).

Si el primer grupo de símbolos y arquetipos se encarga de representar un mal, un peligro, el segundo, en consecuencia con la contradicción propia del régimen *diurno*, se encargará de ofrecer la posibilidad de dominar ese peligro. Aquí es donde actúa propiamente la dominante postural, con sus «grandes gestos constitutivos de los reflejos posturales: verticalización y esfuerzo de enderezamiento; visión, por otra parte; por último, tacto manipulador permitido por la liberación postural de la mano humana» (2006: 129). Los símbolos que dominan el segundo grupo son los «ascensionales» (imágenes de la elevación y arquetipo del ala), los «espectaculares» (símbolos de la luz y arquetipo del cielo) y los «diaréticos» (arquetipo del héroe y símbolos de las armas). Durand juzga este último grupo como representativo del régimen diurno: «puede decirse que la actualización del *Régimen Diurno* de la imagen se hace a través de la espada y las actitudes imaginarias diaréticas» (2006: 185). Y, especialmente, da en la conclusión al comentario de este régimen la clave para entender el modo en que los símbolos diaréticos operan en la imaginación:

Es a través de las actitudes de la imaginación como se llega a las estructuras más generales de la representación, y son la imagen de la espada, sus coordenadas espectaculares y ascensionales las que anuncian las estructuras esquizomorfas, o sea, la desconfianza respecto de lo dado, de las seducciones del tiempo, la voluntad de distinción y análisis, el geometrismo y la búsqueda de la simetría, y, por último, el pensamiento por antítesis (2006: 196).

Mientras el régimen *Diurno*, heroico, queda definido mediante la antítesis, el régimen *Nocturno* lo hace con la eufemización. De las dos estructuras que integran este régimen, una de ellas se opone con más fuerza al esquema heroico definido por la dominante postural, cuyo esquema verbal se apoya en el «distinguir»: es la estructura mística donde actúa la dominante digestiva y destaca el esquema verbal del «confundir». Durand explica que el grupo de símbolos característicos de esta estructura «está constituido por una lisa y llana inversión del valor afectivo atribuido a las caras del tiempo» (2006: 203), que definían el *Régimen Diurno*. Ahora los procedimientos de ascensión serán sustituidos por unos de excavación cuyos símbolos están determinados por la «inversión» en

los que «asistimos a una inversión de los valores tenebrosos atribuidos a la noche por el Régimen Diurno» (2008: 225). La dominante es la digestiva, segundo de los reflejos dominantes expuestos por Bechterev, y su esquema verbal se explica mediante los verbos «descender», «poseer» y «penetrar». Sobresalen en esta estructura por un lado los arquetipos del continente y contenido, la madre, el alimento; el simbolismo acuático y telúrico, pero «siempre son símbolos de un retorno o un lamento» (Durand, 2006: 242). Por otro lado, esta estructura pone de manifiesto los símbolos de la «intimidad», donde aparece valorizada la propia muerte y el sepulcro. Los símbolos que predominan son los de la caverna, la tumba o la copa. La estructura mística, como finalmente explica Durand, «es una inversión completa de los valores: lo que es inferior adopta el lugar de lo superior, los primeros se vuelven los últimos, el poder de pulgarcito va a escarnecer la fuerza del gigante y la del ogro» (2006: 285)<sup>133</sup>.

Entre estas dos estructuras, la heroica y la mística, surge una tercera que es la sintética (también llamada cíclica o dramática), e introduce ese factor heterogeneizante que Garagalza antes mencionaba. Wunenburger explica que esta estructura «acentúa una construcción por ciclos, que hace alternar los materiales de las estructuras precedentes (eterno retorno, progreso)» (2008: 35). Aquí funciona particularmente un rasgo derivado de los motores rítmicos propios de la dominante copulativa que es la «dramatización cíclica». Su esquema verbal, comprendido en el verbo «unir», supone el volver y el madurar, estableciendo así que sus arquetipos giren en torno al pasado y al futuro, el dirigirse hacia adelante y hacia atrás. Los símbolos que actúan en esta estructura se organizan, de acuerdo a los esquemas de «madurar» y «volver», en torno a los arquetipos del germen, el árbol, y la rueda. Durand explica el modo en que se establece la ordenación de los símbolos para la estructura cíclica, mediante la metáfora de la dominación del tiempo:

ahora encaramos una constelación de símbolos que gravitan todos alrededor del dominio del propio tiempo. Tales símbolos se agrupan en dos categorías, según se haga recaer el acento en el poder de repetición infinita de ritmos temporales y de

<sup>133</sup> La estructura mística se ramifica a su vez en otras cuatro estructuras que son: a) la *perseveración*, reduplicación y «la repetición ilustrada por los símbolos del encastre y su sintaxis de redoblamiento y doble negación» (Durand, 2006: 286); b) la *viscosidad* que rechaza la antítesis propia del Régimen Diurno; c) un *realismo sensorial*, caso particular de la segunda estructura que se manifiesta en el «trayecto imaginario que desciende a la intimidad de los objetos y los seres» (Durand, 2006: 287); y d) una *miniaturización* que expone abiertamente la inversión de valores e imágenes propias del régimen *Nocturno*.

dominio cíclico del devenir o, por el contrario, se desplace el interés sobre el papel genético y progresista del devenir (2006: 291).

Este intento por vencer la tiranía del tiempo se agrupa en dos categorías que engloban los arquetipos antes mencionados y son el «denario» y el «basto». El primero de ellos «nos introduce en las imágenes del ciclo y las divisiones circulares del tiempo», mientras que el segundo, el basto, «es una reducción simbólica del árbol que brota» (Durand, 2006: 291).

Una característica común a estas dos agrupaciones de símbolos es que se desarrollan mediante «“historias”, “relatos” cuya principal realidad es subjetiva y que se acostumbra llamar “mitos”» (Durand, 2006: 292). Y esto sucede, según Durand debido a que estos mitos buscarán siempre resolver el contraste que supone el tiempo: el pesar que provoca su fluir y la confianza en una victoria última que suponga su detención:

Por ende, estos mitos, con su fase trágica y su fase triunfante, siempre serán *dramáticos*, es decir, pondrán en juego alternativamente las valorizaciones negativas y positivas de las imágenes. Los esquemas cíclicos y progresistas, pues, implican casi siempre el contenido de un mito dramático (Durand, 2006: 292).

La repetición del acto de creación, las ceremonias iniciáticas, el sacrificio ritual, procedimientos que tradicionalmente simbolizan el devenir como el tejido y el hilado, símbolos concretos que destacan la medida del tiempo como la luna; todo ello forma parte de esta tercer estructura, la estructura *dramática*<sup>134</sup>.

El régimen *Nocturno* de lo imaginario resulta de capital importancia ya que es a través de este régimen que se especifican las relaciones entre símbolos y arquetipos por un lado y relato mítico por otro<sup>135</sup>. Durand expone a este respecto que

<sup>134</sup> Esta estructura también presenta una subdivisión en cuatro subestructuras: a) la primera es una estructura de *armonización de contrarios*. Una de las manifestaciones que se incluyen en esta estructura es la imaginación musical; Durand explica que «en los intersticios de la palabra, de la imagen literaria, es donde viene a deslizarse, para completarla, la musicalidad» (2006: 357); b) una estructura *dialéctica*, donde también participa la música ya que si esta es armonización, no deja de ser también contraste; la síntesis, explica Durand «no es una unificación como la mística, no apunta a la confusión de los términos, sino a la coherencia que salvaguarda las distinciones, las oposiciones» (2006: 358); c) junto a estas dos aparece una estructura *histórica* de lo imaginario, «una estructura que no intenta ya —como la música o la cosmología— olvidar el tiempo, sino que, por el contrario, utiliza conscientemente la hipotiposis (Durand, 2006: 363); d) por último aparece la estructura *progresista*, que «se manifiesta por la hipotiposis futura: el futuro es presentificado, el porvenir es dominado por la imaginación» (Durand, 2006: 362).

<sup>135</sup> Más adelante Durand reafirma el papel narrativo de la estructura sintética: «todo mito tiene como base —como infraestructura— la estructura sintética que intenta organizar en el tiempo del discurso la intemporalidad de los símbolos» (2006: 380).



en el Régimen Nocturno, y especialmente sus estructuras sintéticas, las imágenes arquetípicas o simbólicas ya no se bastan a sí mismas en su dinamismo intrínseco, sino que, a través de un dinamismo extrínseco, se relacionan unas con otras en forma de relato. Es este relato lo que llamamos mito (2006: 364).

Durand entiende el mito en un sentido amplio; y en este punto expone lo que es para él el mito propiamente dicho: el relato oficial, que da legitimidad a una fe religiosa o mágica; de cualquier modo, el mito se extiende también sobre la leyenda, el cuento popular y el relato novelesco. Pero Durand recuerda, en oposición a la comprensión que del mito tiene Lévi-Strauss, que el universo del mito «no sólo está hecho de relaciones diacrónicas y sincrónicas sino de significaciones comprensivas» (2006: 365); por tanto lo representativo del mito no es solo el desarrollo de los acontecimientos sino también «el sentido simbólico de los términos» (2006: 365). Cabe recordar aquí que la simbolización es para Durand —como lo era para Cassirer— la forma que tiene el hombre de interpretar la realidad. El símbolo surge como mediador entre la realidad y el hombre, de modo similar a como lo hace en Blumenberg la metáfora. En este sentido explica Garagalza que «la simbolización no es, por tanto, algo ulterior y secundario, como un añadido con el que se recubriera la experiencia, sino que es *constitutiva* de la experiencia misma» (1990: 42). La función mediadora propia de la imaginación simbólica surge primeramente como una reacción defensiva que el hombre plantea contra la conciencia del paso del tiempo y de la muerte; la *eufemización* que la imaginación propone no es tanto una manera de revestir la realidad, un ocultamiento de sus horrores, cuanto un «dinamismo prospectivo que, a través de todas las estructuras del proyecto imaginario, procura mejorar la situación del hombre en el mundo» (Durand, 1971: 127). Garagalza agrega que «la eupemización imaginaria de la realidad deja de ser ahora un puro engaño, ya que permite seguir viviendo, permite exorcizar el mal, la muerte, el absurdo, la “náusea”, inyectando una dosis de *esperanza*» (1990: 69).

Ahora bien, el sistema dinámico impulsado por la imaginación simbólica — finalmente, el relato mítico— tiene como característica primera la equívocidad de los elementos que lo componen; el sentido simbólico de los términos integrantes del relato tiene, como sugiere Durand, la «voluntad de ser multívoco» (1999: 98). Con este rasgo Durand comienza, en su libro *Ciencia del hombre y tradición*, algunas precisiones a la definición que del mito había expuesto en *Las estructuras antropológicas del imaginario*. La segunda característica que allí se describen son las «redundancias sincrónicas» propias del *sermo mythicus*; y es aquí donde me interesa detenerme, ya que

la repetición que esas redundancias sincrónicas requieren es a su vez un aspecto sobre el que Durand insiste en muchas ocasiones.

Una de las máximas de *Las estructuras antropológicas del imaginario* que dejan más resonancia es la siguiente: «más que narrar, como lo hace la historia, el papel del mito parece ser *repetir* como lo hace la música» (2006: 369). Sin embargo, es necesario matizar lo que significa esta repetición y de qué manera hay que comprenderla. La explicación de Durand toma como punto de partida la oposición al comentario de Lévi-Strauss sobre el cometido de la repetición, quien en *Antropología estructural* afirma:

La repetición cumple una función propia, que es la de poner de manifiesto la estructura del mito. Hemos mostrado, en efecto, que la estructura sincrónico-dia-crónica que caracteriza al mito, permite ordenar sus elementos en secuencias dia-crónicas que deben ser leídas sincrónicamente (1995: 251).

Indiqué líneas arriba la necesidad que Durand expresa de desprenderse de la comprensión del mito como sucesión de acontecimientos; pues bien, de manera similar expone Durand que precisamente son las figuras redundantes lo que debemos comprender con ayuda de una estructura previamente definida:

Porque es esta forma redundante lo que hay que comprender, precisamente con ayuda de una estructura o de un grupo de ellas, y son las estructuras del *Régimen Nocturno* con el redoblamiento de los símbolos y la repetición de las secuencias con fines acrónicos quienes dan cuenta de la redundancia mítica (2006: 369).

La estructura queda definida por el propio régimen *Nocturno* de la imagen, que lleva implícita la redundancia. Por tanto no es que esta dé lugar a la estructura mítica, sino que es la posible comprensión de la multivocidad de los términos redundantes la que nos acerca a la forma del mito.

En *La imaginación simbólica*, Durand señala un aspecto del símbolo que ya se ha analizado aquí anteriormente, y es que su término significante «remite por “extensión”, digámoslo así, a todo tipo de “cualidades no representables, hasta llegar a la antinomia”» (1971: 16), de manera que un signo simbólico cualquiera —Durand ejemplifica esto con el «fuego»— reúne sentidos que pueden llegar a ser contradictorios. De modo similar, el término «significado» del símbolo puede provenir de cualquier cosa: «lo “sagrado”, o la “divinidad”, puede ser significado por cualquier cosa: un alto

peñasco, un árbol enorme, un águila» (1971: 16). Esta inadecuación fundamental del símbolo se resuelve en la *redundancia*:

Mediante este poder de repetir, el símbolo satisface de manera indefinida su inadecuación fundamental. Pero esta repetición no es tautológica, sino perfeccionante, merced a aproximaciones acumuladas [...] No es que un símbolo no sea tan significativo como todos los demás, sino que el conjunto de todos los símbolos relativos a un tema los esclarece entre sí, le agrega una «potencia» simbólica suplementaria (Durand, 1971: 17).

El poder de *repetir* se encuentra presente también en el seno de la creación literaria. En un artículo titulado «La creación literaria. Los fundamentos de la creación», Gilbert Durand atribuye una serie de funciones a la imaginación literaria, la tercera de las cuales coincide con la redundancia mítica, de modo que una función de la literatura es «arrancar algo de humano, vivido y escrito por el hombre, al desgaste del tiempo y a la podredumbre de la muerte» (1989: 35). Todo acto literario, explica Durand, transforma el desarrollo del tiempo objetivo en instantes y secuencias significativas. La alteración de la temporalidad tiene asimismo una base en el acto mismo de la escritura, «que permite la lectura y la relectura, coloca al creador y a su obra en una temporalidad que ya no es la de los relojes» (1989: 36). Lo mismo ocurre, ciertamente con la lectura, acto cuya repetición infinita «da a toda literatura el rasgo mismo del mito: a saber la famosa “redundancia” de secuencias y mitemas» (1989: 36). Igualmente, asegura Durand, se comporta la música de Occidente, imponiendo el estribillo, la repetición temática, las variaciones (1989: 39). La desviación con respecto al modo en que actúa la repetición musical se explica en *Las estructuras antropológicas del imaginario*; y esa misma desviación es la que separa la comprensión que de la *redundancia mítica* tiene Durand en oposición a la de Lévi-Strauss:

Querríamos mostrar que esas repeticiones de secuencias míticas tienen un contenido semántico, o sea que, en el seno del sincronismo, la calidad de los símbolos importa igualmente que la relación repetida entre los protagonistas del drama. Ocurre que el sincronismo del mito es algo más que un simple refrán; es música, pero a la que se añade un sentido verbal (Durand, 2006: 370).

De todas formas, hay que entender la conformidad esencial existente entre la obra de Lévi-Strauss y la de Durand. En una de sus obras posteriores, *De la mitocrítica al mitoanálisis*, acepta como concluyente una definición del mito dada por Lévi-Strauss según

la cual «el mito es un sistema diacrónico que, de algún modo, armoniza las discordancias sincrónicas, que resuelve los dilemas, sin negarlos ni escamotearlos» (2013: 189). Esta definición conlleva la noción de *diferencia*, principio que adquiere un mayor relieve en *De la mitocrítica al mitoanálisis*, llegando a afirmar Durand allí que «todo mito es un condensado de “diferencias”» (2013: 29).

Planteadas las grandes líneas de esa morfología del imaginario que supone la obra *Las estructuras antropológicas del imaginario*, es momento de considerar la metodología que permite adentrarse en la dimensión dinámica del análisis del mito. Como explica Garagalza, la *mitocrítica*, presenta «el dinamismo en virtud del cual las grandes imágenes tienden a organizarse en relatos típicos, dando origen al lenguaje mítico» (1990: 91). La mitocrítica parte de la necesidad de rescatar el sentido presente en toda creación artística. Fátima Gutiérrez sugiere que la intención primera de la mitocrítica es precisamente la recuperación del sentido que los estructuralismos habían relegado: «desde esta voluntad de recuperación del sentido artístico, nació el *estructuralismo figurativo*, método que parte del estudio de la imagen, y que, con el transcurrir del tiempo, terminó llamándose *mitocrítica*» (2012: 181); término cuya definición introduce Gutiérrez mediante dos afirmaciones: en primer lugar que la mitocrítica es un método de análisis crítico que analiza el texto literario tal como se analiza un mito; en segundo lugar una delimitación negativa: la mitocrítica en ningún caso intenta comprobar la presencia de un mito ya arraigado en la tradición en una obra artística, tarea que corresponde a la crítica histórica o comparatista pero no al método que aquí se explica (Gutiérrez, 2012: 183). El hecho de que la lectura crítica se aplique del mismo modo al mito y a la obra literaria está ya contenido en la comprensión que Durand tiene del *sermo mythicus* como algo presente en toda narración; de modo que es evidente que uno y otro puedan compartir un método de análisis crítico. Este método tiene, entiendo, un tercer principio que postula la búsqueda de la confluencia de las distintas escuelas críticas que, muchas veces, ahondan en la reducción del hecho literario al empeñarse en comprender su multivocidad adoptando unos procedimientos que, por fructíferos que puedan resultar, siempre descuidan aspectos valiosos de la obra. Así, Durand explica que: «la obra literaria, y digamos aquí la obra de arte en general, ni se puede reducir a las estructuras psicológicas de su autor, ni a los datos sociales e históricos, ni a un sistema mecánico de formas» (2013: 131). De modo que la mitocrítica, según la entiende Durand, surge como un método capaz de «conciliar las adquisiciones positivas de métodos

a menudo tan conflictivos, tan polémicos, de la crítica literaria» (2013: 225)<sup>136</sup>. Las escuelas críticas que la mitocrítica pretende sintetizar van desde la crítica positivista y marxista, la psicológica y psicoanalítica y, por último, la crítica formal de Jakobson y Greimas, entre otros. Alain Verjat expone esta intención de síntesis en su artículo «Gilbert Durand y la ciencia del hombre»:

En *Figures mythiques et visages de l'oeuvre* define la mitocrítica como un intento de sintetizar las diferentes críticas literarias y artísticas, antiguas y modernas, que hasta ahora se han enfrentado de una manera estéril. Estas críticas se pueden resumir en «una especie de tríada del saber» que se constituiría en primer lugar por las críticas que se interesan por los fenómenos de grupo: la *sociocrítica* [...] en segundo lugar la que hace suyas las aportaciones de la psicología y del psicoanálisis: la *psicocrítica* [...] y finalmente, la *crítica textual* (1989: 17).

Las raíces de este método de crítica literaria se encuentran en la *psicocrítica*, método de interpretación literaria desarrollado por el francés Charles Mauron<sup>137</sup>, pero con la intención de superar el «mito personal» de Mauron, de modo que las «obsesiones» de un autor, la «imagen obsesiva» de un autor, «debe anclarse en un fondo antropológico más profundo que la aventura personal registrada en los estratos del inconsciente biográfico» (Durand, 2013: 188). Ese fondo antropológico se ve nutrido por las distintas herencias que recibe el individuo, herencia cultural, de las palabras, ideas e imágenes. Finalmente, declara Durand, la mitocrítica aspira a descubrir el mito primordial, siendo este no otra cosa que «un relato que, de modo oximorónico, reconcilia, en un tiempo original, las antítesis y las contradicciones traumatizantes o simplemente molestas en el plano existencial» (2013: 188).

Teniendo presente la participación del discurso mítico en toda narración, una definición del mito que Durand da en *De la mitocrítica al mitoanálisis*, introduce una cualidad que distingue el mito de otras formas narrativas surgidas posteriormente, y es la «inversión de una creencia»:

<sup>136</sup> Más adelante agrega que la mitocrítica «pretende constituer un método de crítica que sea una síntesis constructiva entre las diversas críticas literarias y artísticas, antiguas y nuevas, que hasta ahora se enfrentaban estérilmente» (Durand, 2013: 341).

<sup>137</sup> Si bien es cierto que la acuñación del término tiene lugar a fines de la década del 40 del siglo pasado, este método fue desarrollado principalmente en sus obras *Des métaphores obsédantes au mythe personnel: introduction à la psychocritique*, de 1963, y en *Psychocritique du genre comique*, de 1964.

El mito aparece como un relato (discurso mítico) que pone en escena unos personajes, unos decorados, unos objetos simbólicamente calorizados, que se puede segmentar en secuencias o unidades semánticas más pequeñas (los mitemas) y en el que se invierte necesariamente una creencia (contrariamente a lo que sucede con la fábula o el cuento) llamada «pregnancia simbólica» (2013: 36).

El «mitema» remite directamente al análisis estructural y queda definido como «el más pequeño elemento significativo de un mito, caracterizado por su redundancia» (Durand, 2012: 114). Es justamente la repetición, la redundancia, la que permite a la mitocrítica encontrar, dentro de un amplio territorio de análisis, aquellas formas significativas; por lo tanto es la «redundancia lo que abre la posibilidad de ordenar sus elementos (mitemas) en “paquetes” (enjambres, constelaciones, etc.) sincrónicos, ritmando obsesivamente el hilo “diacrónico” del discurso» (Durand, 2012: 106).

La descripción de una serie de pasos metodológicos, que orientan la manera que podría desarrollarse el análisis mitocrítico, la realiza Durand en *De la mitocrítica al mitoañálisis*. Los pasos son tres; en primer lugar, distinguir «una relación de los “temas”, es decir, de los motivos redundantes, u “obsesivos”, que constituyen las sincronidades míticas de la obra» (2013: 343). El segundo paso propone realizar con el «mismo espíritu» el análisis de los personajes y decorados<sup>138</sup> de la obra. El último paso, sirviéndose del método «a la americana» de Lévi-Strauss, tiene como finalidad la delimitación de las distintas «lecciones» de un mito y su confrontación con las aportadas por otros mitos pertenecientes a una época determinada.

Puede observarse que el hallazgo y posterior empleo de los mitemas surge como un paso decisivo para este método de análisis. Durand explica que este «átomo mítico de naturaleza estructural» puede tener como contenido «indiferentemente un “motivo”, un “tema”, “decorado mítico”, un “emblema” o una “situación dramática”» (2013: 344). Además, se distinguen dos formas posibles en que el mitema puede manifestarse: una forma «patente», y otra «latente». La primera de estas formas se expresa «por la repetición explícita de su o sus contenidos (situaciones, personajes, emblemas, etc.) homólogos»; mientras tanto, la forma «latente» lo hace por «la repetición de su esquema intencional implícito en un fenómeno muy cercano a los “desplazamientos” estudiados por Freud en el sueño»

---

<sup>138</sup> El concepto de «decorado mítico», hace referencia principalmente al segundo de los libros publicados por Gilbert Durand, *Le Décor mythique de la Chartreuse de Parme*, y daría cuenta principalmente de las «combinatorias de situación de los personajes y espacios por los que se mueven» (Gutiérrez, 2012: 184).

(2013: 345). Estas dos formas serían, de algún modo, equivalentes a las nociones de «denotación» y «connotación» respectivamente.

La mitocrítica, por tanto, está orientada a obtener los mitos directores presentes en un autor, en una obra; proporciona las herramientas necesarias para evidenciar el modo en que los rasgos personales de un autor contribuyen a la transformación o acentuación de determinados mitos que dominan una época. Pero la mitocrítica se inclina por superar la obra y las situaciones biográficas del autor, en orden de comprender también cuáles son las motivaciones socio e histórico-culturales. Es en este momento que la mitocrítica se muda en el mitoanálisis, método que finalmente se extiende sobre una época y grupo social determinado para aplicar allí lo que el psicoanálisis procura sobre la psique individual. Sin embargo, este mitoanálisis psicológico pronto deriva en un sentido sociológico. El vínculo con el psicoanálisis se explica «porque con frecuencia las instancias míticas están latentes y difusas en una sociedad, e incluso cuando están “patentes” la elección de uno u otro mito explícito escapa a la conciencia clara, aunque sea colectiva» (Durand, 2013: 350). Como explica Blanca Solares, «de la mitocrítica —en un principio limitada a los ámbitos de la literatura y el arte— se suscita un deslizamiento hacia el *mitoanálisis* que rompe las fronteras entre la “crítica” literaria y el análisis socio-cultural e histórico» (2013: VII).

En *Ciencia del hombre y tradición*, Durand ofrece una definición del mitoanálisis que, más bien a modo de intención metodológica, expresa que por este método entiende «todo punto de vista metodológico que da por referencial último de la comprensión de los fenómenos humanos los conjuntos imaginarios que constituyen las “grandes imágenes” y su narración mítica» (1999: 100). En última instancia, como explica Blanca Solares, mitocrítica y mitoanálisis no son sino dos etapas pertenecientes al mismo método «a fin de acercarse analíticamente a las figuras simbólicas en una aproximación global, [...] trátase de las producciones simbólicas de un individuo o de una sociedad» (2013: VI).





Pienso decir algo de alguien. Sé desde ya que todo esto será como darme dos inyecciones de distinto dolor: el dolor de no haber podido decir cuanto me propuse y el dolor de haber podido decir algo de lo que me propuse.

Felisberto Hernández, *Fulano de Tal*

Veo aquí a un poeta que, como muchos otros hombres, ejerce un mayor atractivo mediante sus imperfecciones, antes que a través de todo aquello que bajo sus manos adquiere una forma acabada y perfecta —sí, él debe más bien su ventaja y la fama a su última incapacidad.

Friedrich Nietzsche, *La gaya ciencia*



**CAPÍTULO IV**  
**EL JUEGO SINCERO DE FELISBERTO**

## IV.1. LA SINCERIDAD LITERARIA

Me encuentro con este otro pensamiento: «La reputación es una resultante (imprevisible) de lo que uno hace y de lo que los demás dicen». Trae abajo esta nota: «resultante de lo que los demás dicen y algo también de lo que uno hace...».  
Carlos Vaz Ferreira, «Sobre la sinceridad literaria»

La cita que encabeza este apartado pertenece originalmente a una conferencia que Vaz Ferreira pronunciara a comienzos de la segunda década del siglo XX con el título «Sobre la sinceridad literaria»<sup>139</sup>, y tuvo su primera versión impresa en el tomo XX de la edición de las obras completas del filósofo uruguayo del año 1963. José Pedro Díaz (1991: 90) sugiere que la conferencia podría revelar algunos aspectos de la relación que mantuvieran Vaz Ferreira y Felisberto Hernández, o mejor dicho, probar la influencia de algunos postulados que aquel defendió e influyeron decisivamente en la obra literaria de Felisberto. A partir de allí, Díaz establece algunas acertadas correspondencias entre ciertos preceptos incluidos en la conferencia y elementos distintivos de la narrativa felisbertiana. Tal vez lo más destacado sea la inclusión de un tercer autor, Luigi Pirandello<sup>140</sup>, de cuyo ensayo «Subjetivismo y objetivismo en el arte de la narración» se sirve Díaz para hacer más patente la noción de *espontaneidad*, que tanta magnitud alcanza en Felisberto a raíz de lo expuesto en su única poética *explícita* que es «Explicación falsa de mis cuentos».

<sup>139</sup> José Pedro Díaz (1991: 90) señala que la conferencia fue dictada en el año 1925, mientras una nota al pie en la edición que se menciona de las obras completas de Vaz Ferreira, apunta que forma parte de las conferencias dictadas en su cátedra en el año 1920.

<sup>140</sup> Téngase en cuenta que Pirandello es uno de los pocos autores literarios que se nombran en la obra de Felisberto Hernández; una reducida lista que completan Wilde y Dumas.

Sin embargo, la correspondencia más evidente es la que se traza entre los «cuentos intelectuales» de Vaz Ferreira y algunos de los que integran las llamadas *primeras invenciones* felisbertianas. Ahora bien, los «cuentos intelectuales» tienen su origen en el género «pensamiento» al que Vaz Ferreira dedica algunas páginas de la conferencia. Llegados a este punto es forzoso aclarar que *sinceridad literaria* «quiere decir y no quiere decir sino esto —para un examen grueso—: decir sólo lo que se cree verdadero, no buscar o en todo caso no escribir para buscar el éxito, para halagar al público, a la crítica, etc.» (Vaz Ferreira, 1963: 377); y lo que la conferencia examina es, principalmente, hasta dónde la sinceridad debe satisfacer al literato, qué debe omitirse, o inhibirse en orden de cumplir con esa sinceridad y, más importante, cuáles son las vías de pensamiento de las que debe el autor defenderse. Vaz Ferreira introduce entonces ejemplos personales —el de la cita es uno de ellos— de «pensamientos» que resultan desviaciones, «tentaciones literarias» que es necesario desestimar. Existe otra dificultad con estos «pensamientos», y es que necesitan de la contribución del lector. Y esto nos conduce al epígrafe que encabeza el segundo de los libros de Felisberto, *Libro sin tapas*, dedicado a Vaz Ferreira: «este libro es sin tapas porque es abierto y libre: se puede escribir antes y después de él». Díaz niega que muchas de las narraciones que componen las *primeras invenciones* posean sinceridad literaria:

en más de uno de los ejemplos que allí se encuentran, tanto la ocurrencia que los motiva como su desarrollo narrativo, no dejan de acusar un sesgo facticio, una falta de convicción creadora, y, para decirlo con las ya citadas palabras de Vaz Ferreira, una falta de «sinceridad literaria» (1991: 97).

Díaz acusa la falta de sinceridad especialmente en los dos primeros libros publicados por Felisberto, *Fulano de tal* y *Libro sin tapas*, de 1925 y 1929 respectivamente, donde encuentra «meramente chistes», o bien «juegos ingeniosos». Otra cosa sucede, si bien se cuentan excepciones, en los dos libros restantes que integran las «primeras invenciones»: *La cara de Ana* y *La envenenada*; allí «ya no se trataba de tener “ocurrencias”, sino de procurar ser fiel a la propia observación y a la complejidad del pensamiento» (Díaz, 1991: 98). Diré sin embargo que el crítico uruguayo valora negativamente estos primeros textos no tanto por su *insinceridad* literaria como por considerarlos más bien bocetos de la obra felisbertiana posterior. Así, en un artículo titulado «Más allá de la memoria», expresa que los libros mencionados son «pequeños textos curiosos y que no escribió propiamente “una obra” hasta los cuarenta años, y aun, para algunos, esa primera publicación no pasó de ser

un corto relato autobiográfico referido a un curioso personaje que conociera en su juventud» (1982: 5). El desdén hacia las *primeras invenciones* —que no es, como veremos luego, un gesto exclusivo de Díaz, quien, por otra parte, tanto contribuyera a dar envergadura a la obra de Felisberto— podría no resultar del todo inmerecido si se tuviera en cuenta, en su justa medida, que allí se encuentran todos los mecanismos y preocupaciones que dan forma a su obra ulterior. Porque Felisberto no tuvo que esperar a 1942 para tratar el recuerdo ni a 1947 para describir los rituales de casas ajenas.

Es frecuente, que aun reconociendo motivos o procedimientos venideros, prime la desconfianza hacia un escritor poco hábil, cierta indiferencia hacia lo que esos textos revelan. Aldo Cánepa juzga *Fulano de tal* como el libro menos valioso de esta primera etapa y continúa: «se percibe un afán de originalidad, pero es un afán no logrado literariamente; es la prehistoria de un escritor; es un principiante que carece de autocrítica» (1989: 20). Ricardo Latcham es, si cabe, más contundente al respecto. Al explicar que las narraciones de esta primera etapa permanecen bajo cierto olvido, declara que «nadie podría imaginarse que el autor de esos opúsculos sería, con el correr del tiempo, un escritor de categoría», y luego concluye: «resulta difícil creer que allí se esconde un futuro narrador de sorprendente personalidad» (1979: 82).

La posición de Emil Volek respecto a los primeros libros es más reveladora. Este crítico entiende que no se puede minimizar la importancia de *Fulano de tal* teniendo en cuenta que allí Felisberto exhibe su «poética de intrascendente»; dice: «*Fulano de tal* no es simplemente una primicia intrascendente; es *programáticamente* un libro *intrascendente*» (1998: 164). Esta postura debe ser rechazada; si el crítico no es capaz de garantizar el estatus literario del autor, es injustificado atribuirle por esta razón una supuesta indiferencia hacia su proyecto literario. Con las faltas y debilidades que se quieran atribuirle, el proyecto literario de Felisberto es programáticamente sustancial desde su primera página. El planteamiento que aquí se expondrá se aleja necesariamente de aseveraciones como la siguiente: «la mistificación es parte de este proyecto: como si el autor nos dijera, carga a su cuenta si ustedes toman esto como literatura» (Volek, 1998: 164). En todo caso, la *sinceridad literaria* como programa asimilado desde su inicio en la literatura debe ser suficiente argumento en contra.

Más atención debe prestarse al estudio de Enriqueta Morillas, uno de los pocos que se acercan exclusivamente a los primeros libros de Felisberto. Sin demorarse en subestimar de modo alguno esas obras, defiende su sinceridad:

La prueba de verdad de sus afirmaciones descansa fundamentalmente en la creación de su personaje central, suerte de «héroe» chaplinesco, cuyas andanzas de ciudad en ciudad, de escenario en escenario, dudando de la consistencia de la realidad, procurando dar con el misterio que envuelve a toda vida humana, constituyen los avatares de las acciones relatadas (1982: 260).

Existe, sin embargo, consenso en una cuestión que ya Ángel Rama advertía en su artículo homenaje a Felisberto en *Marcha*, en noviembre de 1960, «Otra imagen del país»; y es que los primeros libros despliegan una serie de motivos sobre los que Felisberto insistirá en toda su obra posterior. Rama explica cuáles son esas direcciones «a las que siguió fiel»:

un tono interior, muchas veces autobiográfico, que considera sucesos y cosas no en su realidad sino en la refracción autónoma que tiene en la conciencia, entrando así en un nuevo juego de relaciones: una extremada individuación que le hace desconfiar a priori de todo sistema, romper las leyes de la causalidad, incluso los encadenamientos propios, y remitir sus experiencias al terreno de lo insólito (1960: 22)<sup>141</sup>.

La imperfección de situar las *primeras invenciones* en el terreno de las búsquedas más o menos infructuosas, procede aquí de someterse demasiado rigurosamente a lo expuesto por Vaz Ferreira cuando él mismo expone unos «pseudopensamientos» que más tarde aparecen como ensayos cerrados. Así, en «Sobre la sinceridad literaria» dice el filósofo uruguayo: «preocupa la manera de enloquecerse de algunas personas; no se alienan; al contrario, se vuelven más ellos mismos» (1963: 415). La posible deficiencia no procede del hecho de que se trate de una ocurrencia, sino que deriva de una mala utilización, tomándolo «como pretexto para hacer una cosa aparentemente ingeniosa y más o menos

---

<sup>141</sup> Agregaré aquí una reflexión de Jaime Concha que, si bien minimiza la importancia de las *primeras invenciones*, ve también los asuntos recurrentes que allí asoman: «en esas líneas podemos ir siguiendo el camino de constitución de ciertos temas hernandianos, que se nos aparecerán más tarde, en sus obras ya maduras, como indudables centros de fuerza» (1977: 63). Además quiero subrayar la discrepancia con Rama, ya que si este le atribuye a Felisberto una huida de la lógica y un desapego a la construcción sistemática, la apreciación de Concha se dirige precisamente en sentido contrario: «es sabido que, en el caso de las *primeras invenciones*, se trata en general de cuadernos, lastrados por un prurito razonador todavía adolescente. Hay en ellas eso que ya Unamuno hacía notar como rasgo de la primera juventud, la tendencia a la construcción de sistemas» (1977: 63). También Washington Lockhart destaca la importancia en este sentido de sus primeros escritos: «en esos “borradores”, en efecto, es posible reconocer y acompañar el surgimiento y la evolución de sus tendencias esenciales. La esforzada y prolija introspección con que fue desdoblado su conciencia, nos permite, por los demás, una comprensión desde dentro del proceso» (1991: 37).

efectista» (1963: 415). Pues bien, este «pseudopensamiento» es el principio de «Sobre la locura», ensayo que aparece más de una década después en *Fermentario*, libro de 1938. Allí se enfrentan dos «direcciones de enfermedad mental». Una de ellas se corresponde con el sentido de enajenarse, es decir, hacerse otro; es, por tanto, una enfermedad que parece venir desde el exterior, o bien conduce al individuo hacia afuera. La otra es producto del rumbo opuesto, de agudizarse la individualidad:

Todos más o menos, tenemos peculiaridades, asociaciones, idiotismo, automatismo, perversiones, manías, que en algunos, sea porque traían demasiada inercia hereditaria, sea porque la razón o la voluntad o el sentimiento o la estética fueron puestos a su servicio, o sea, simplemente porque la vida vino mal, dejaron de ser neutralizados, equilibrados, frenados (1953: 68).

La segunda de las direcciones postula entonces un agigantamiento de algunos rasgos del individuo a causa de la imposibilidad de obstaculizar su desarrollo. Y esta es una lucha que Felisberto mantiene en muchos de sus textos: el conflicto con personajes que surgen a partir del desdoblamiento de su persona y toman control de su voluntad.

Dice Vaz Ferreira que el proceso mediante el cual se verifica esta «exageración extrema de la personalidad» tiene distintos grados según esa personalidad. Puede ocurrir de manera paulatina, o bien esa personalidad sobreviene violentamente, o bien puede también suceder que esa violencia súbita se produzca repetidamente, que sean violencias sucesivas. Aquí se filtra la primera tentativa de acercamiento a la obra felisbertiana, ya que el primero de sus libros publicados, *Fulano de tal*, abre con un «Prólogo» donde se plantea uno de los motivos más sobresalientes en Felisberto: el desdoblamiento. Siguiendo lo expresado por Vaz Ferreira diré que no solo su «exageración de la personalidad» es gradual, sino también es gradual la introducción del motivo que descubre esta *locura*. Las primeras líneas que publica Felisberto dicen: «conocí un hombre, una vez, que era consagrado como loco y que me parecía inteligente. Conocí otro hombre, otra vez, que estaba de acuerdo en que el loco consagrado fuera loco, pero no en que me pareciera inteligente» (FT, OC 1, 9). Este ejemplo, si bien tomado en sí mismo no enseña explícitamente una personalidad fraccionada, sí lo hace cuando se consideran las obras posteriores, donde el desdoblamiento no sólo es manifiesto, sino que el narrador disputa por el control sobre sus acciones con otros yoes que pueden conducirlo a la locura.

Una pasaje de la novela *El caballo perdido* permite reforzar esta posición según la cual la locura de Felisberto se produce mediante la exageración de la personalidad, ese

volverse más uno mismo. La segunda parte de la novela se ocupa casi exclusivamente de evidenciar los mecanismos que sirven al narrador para rememorar acontecimientos. Allí se presenta su «socio», el narrador comienza a ser otro, la voluntad de manejar los recuerdos y relaciones temporales desaparece y son controladas por ese otro «yo», representante del mundo. Pero el narrador puede también sospechar la cercanía del «socio», quien no siempre es hostil, y en ciertas ocasiones se presenta para advertir la presencia de un peligro. Pero el narrador no quiere siempre evitar ese peligro, y el remordimiento de ciertas acciones pasadas puede acercarlo a nuevas relaciones entre acontecimientos pasados, que a su vez lo instalen frente a nuevos *misterios*. Es entonces cuando huye hacia el centro de un bosque, presintiendo su inminente comparecencia, la del «socio». Es cuando emprende la última huida:

Yo volvía a emprender la fuga como si disparara más hacia el centro de mí mismo; me hacía más pequeño, me encogía y me apretaba hasta que fuera como un microbio perseguido por un sabio; pero bien sabía yo que mi socio me seguiría, que él también se transformaría en otro cuerpo microscópico y giraría a mi alrededor atraído hacia mi centro (CP, OC, 2, 47).

Sucede lo siguiente, y aquí me adelanto a un análisis que realizaré en páginas futuras y podrá entonces comprenderse mejor en qué consiste: Felisberto se enfrenta a misterios, a secretos, que pueden descubrirle algo que ciertamente no está del todo definido, secretos que él no comprendió de niño y es en la reminiscencia donde puede descubrir relaciones entre hechos que formaron parte de un mismo *destino*. Pero la *enfermedad* de Felisberto, agazapada en el misterio, puede amenazarlo, y en ese momento él se ve en la necesidad de actuar, de acometer algún acto contra el misterio, propiamente, como él lo llama, el «misterio negro». Allí se encuentra la locura, eso lo lleva a convertirse más en él mismo.

Pero este trabajo debe todavía avanzar algo más antes de poder plantear el motivo del desdoblamiento y del misterio en su correcta dimensión. Quería tan sólo adherirme a la posición de Díaz, según la cual la conferencia de Vaz Ferreira permite formar ciertas relaciones entre la obra de, en su momento, maestro y discípulo, e incluso insistir sobre el siguiente punto: no creo que deba seguirse incondicionalmente el programa de la *sinceridad literaria*. Sin embargo, algunos críticos han llamado la atención sobre la sinceridad en Felisberto. Así, por ejemplo, Antonio Pau (2005: 32-35) encuentra en la obra de Felisberto



signos evidentes de una preocupación por la autenticidad. La «explicación falsa», donde Felisberto expone el requisito de permitir que el cuento se desarrolle según sus propias necesidades, el hecho de que el autor se limite a narrar su propia biografía, lleva a Pau a encontrar la autenticidad «como certeza, como verdad», y esto se refuerza con la conexión existente entre su vida y su obra. Pau concluye que

aun en los relatos que pertenecen al primer grupo, los personajes coinciden esencialmente con Felisberto: viven en pensiones oscuras o en pequeños hoteles, tienen una angustiada situación económica, expresan las dificultades de la escritura, son seres extraños, tienen ideas extrañas, sufren avatares poco habituales (2005: 35).

Asimismo, Ana María Barrenechea sitúa la autenticidad como motor que impulsa a Felisberto a lograr las situaciones inusuales, punto capital en la obra del uruguayo. Dice Barrenechea: «lo inusual en la obra de Felisberto Hernández no se explica por la búsqueda de la sorpresa a la manera superrealista, sino por un afán de lograr la “autenticidad”» (1976: 312).

*Fermentario*, obra de madurez de Vaz Ferreira y frecuentemente citada, junto a *Lógica viva* y *Moral para intelectuales*, como depositaria de lo esencial del pensamiento vazferreiriano, está construido en parte con pequeñas máximas, aforismos u ocurrencias. Una de ellas, que se encuentra en el apartado «Pseudo humorismo» habla del ingenio de la prensa hidráulica, capaz de ofrecer grandes resultados aplicando una fuerza mínima, como podría ser la de un niño. Seguidamente continúa:

¿Quién no piensa en la otra prensa, en la que permite a cualquiera producir los más formidables efectos: levantar una reputación o triturarla? La analogía es notable; hasta por la homonimia, que me salió por casualidad. Hasta por lo de los niños (Vaz Ferreira, 1953: 180).

El desacuerdo que existió en la crítica literaria a la hora de considerar la estatura literaria de Felisberto ha sido objeto de algunos análisis. Nicasio Perera, por ejemplo, en el artículo que dedica a este asunto comienza observando, en consonancia con los formidables efectos de la «otra prensa» de Vaz Ferreira, lo perjudicial de ciertos modos de proceder comunes en la crítica latinoamericana. Según Perera, estos procederes «suelen afectar [...] el desarrollo de la carrera literaria de algunos autores y que, andando el tiempo, terminan por demostrar la miopía, cuando no la mala fe de los críticos en cuestión» (1998: 27). Si bien

la afirmación merece algún reparo, en tanto no estamos seguros de que estas prácticas se ciñan únicamente al ámbito de América Latina, el enfoque merece una valoración debido a que Felisberto ciertamente acusó, como muchos críticos se han encargado de señalar, los reiterados ataques a su obra, cuando no el silencio que su narrativa tuvo como respuesta, especialmente como respuesta a las *primeras invenciones*.

Recientemente, María del Carmen González (2011) publicó un monográfico dedicado a la recepción crítica de la obra de Felisberto entre los años 1942 —año en que aparece la primera reseña de una obra suya, *Por los tiempos de Clemente Colling*— a 1964, fecha de la muerte del escritor. No es sorprendente que siendo la gran mayoría estas reseñas o artículos, positivos, hayan sido los «aviesos ataques», según dice Perera, los que hayan merecido más comentario: «ni la amistad de Carlos Vaz Ferreira, ni los elogios de Jules Supervielle, ni los cabales juicios críticos de José Pedro Díaz o de Ángel Rama debieron mitigar siempre los aviesos ataques de otros» (Perera, 1998: 29). La lista de los «otros» podría resumirse en Ruben Cotelo y Rodríguez Monegal, principalmente este último. No sumaré aquí golpes a Monegal por este asunto, el castigo contra sus artículos adversos a la obra de Felisberto desborda tal vez lo merecido.

Antonio Pau, por ejemplo, después de dedicarle varios párrafos al asunto concluye que los reconocimientos han sido tan numerosos que «los juicios recalcitrantes de Monegal quedan como una anécdota marginal» (2005: 109). Dudo de la marginalidad de los comentarios de Monegal si, como puede comprobarse, una y otra vez —también en estas páginas sucede— vuelve a asomar la cabeza del crítico que más duramente tratara a Felisberto. La frase de Pau contiene, sin embargo, algo muy acertado que es la anécdota. Por alguna razón, tal vez la misma que lleva a nombrar al autor por su nombre de pila, la crítica felisbertiana insiste tenazmente en referir las anécdotas, escasas, que circulan en torno al escritor uruguayo. Gustavo Lespada, advierte en su artículo «La transgresión del relato» del abuso que se ha cometido al respecto:

Una de las desviaciones de la crítica sigue siendo la de establecer diferentes grados de correspondencia, más o menos mecanicista y reductora, entre la obra y la biografía del autor, al punto de continuar homologando la vida real de este último con la de sus personajes, como si este tipo de constataciones pudieran «explicar» el hecho literario (2009: 85).

La anécdota que puede suponer un juicio negativo, refuerza su importancia cuando se conoce las consecuencias que tuvieron sobre la personalidad del autor. Walter Rela, al relatar su relación personal con el escritor, dice: «también le conocí confidente y afligido ante la incompreensión por su obra, que ciertos jueces menores expresaban públicamente» (1979: 6). Pero inmediatamente —y téngase en cuenta que el libro de Rela es treinta años anterior al artículo de Lespada, con lo que se puede comprobar el alcance de este problema— llama la atención sobre la excesiva identificación entre su vida y su obra:

Desde hace algún tiempo, en varios artículos y ensayos se ha sostenido el paralelismo entre su narrativa y su vida, basándose en testimonios reales —pero fragmentarios— de sus muchas vicisitudes [...] creo que Felisberto Hernández fue un ser hiper-subjetivista, capaz de alterar el *modus vivendi* como ejercicio de defensa psicológica, pero que su narrativa contiene un poder de sugestión tan determinante, que lo aleja de cualquier semejanza con su vida real (1979: 6).

Haré un último apunte sobre la polémica de Monegal. Es evidente que sus comentarios son ofensivos, pero el fondo de sus observaciones —a saber, en grandes líneas: sintaxis descuidada, tendencia al infantilismo y moral censurable—, son aspectos en los que concuerdan muchos críticos. Sirvan como ejemplo algunas observaciones que Ángel Rama, uno de sus más lúcidos defensores, realiza sobre estos aspectos. Sobre su estilo, dice Rama: «las torpezas sintácticas de los primeros escritos de Hernández son notorias, como también que él supo enmendarlas progresivamente» (1968a: 21). Igualmente, Rama señala la pervivencia de un trasfondo infantil en Felisberto, en primer lugar para subrayar la afinidad de la narrativa del uruguayo con las prácticas del surrealismo. Esta conexión la «subraya el texto de Hernández al consignar los orígenes infantiles de su percepción y el modo como ha ido elaborándose en la mentalidad del niño» (Rama, 1982: 246)<sup>142</sup>. Veamos ahora el comentario que hace Rama acerca de sus perversiones<sup>143</sup>: «puede que externa-

<sup>142</sup> Agrego una frase de Washington Lockhart: «los locos, agreguemos, se parecen a los niños, y es a los niños y a los locos a quienes Felisberto quiere parecerse. Los niños, en efecto, no copian del natural, expresan libre y sinceramente sus imágenes mentales, por no disponer de respuestas activas impuestas por un sentido práctico adulto» (1991: 18).

<sup>143</sup> Washington Lockhart refiere una anécdota que demuestra hasta qué punto la *inmoralidad* de sus escritos supuso un rechazo proveniente hasta de aquellos que tenían en consideración su obra. Lockhart, junto con Humberto Peduzzi, funda en el año 1948 la revista *Asir*, y al parecer Felisberto era un autor estimado de quien esperaban recibir alguna colaboración. Cuando finalmente se produce, reciben el cuento «El árbol de mamá». Pues bien, la contribución de Felisberto resulta escandalosa para los editores, que deciden solicitar al escritor algún escrito menos provocador. Lockhart relata así su impresión inicial: «el cuento contenía

mente aparenten ser comunes y hasta vulgares, pero en un recinto interior, más secreto y privado que aquellas salas donde transcurrían las novelas, se entregan gozosamente a su extravío o a sus inclinaciones viciosas» (1968b: 462); y más adelante agrega: «podrá haber perversiones, pero no llegan a nosotros en su magnificencia o demonismo» (1968b: 463). Debería entonces aceptarse que si Monegal emprende una crítica formalmente dura contra Felisberto, el contenido último de sus objeciones era en cierta medida compartido por su adversario en este y otros asuntos, Ángel Rama.

#### IV.2. EL CONTEXTO DE FELISBERTO

El 9 de octubre de 1902, a escasos días del nacimiento de Felisberto Hernández, el poeta Alfredo Varzi dicta una conferencia en el Instituto Verdi —donde nuestro autor diera también algún concierto de piano años más tarde— titulada «El egoísmo en el arte uruguayo». En ella se observa el egoísmo como un mal que constantemente arremete contra las posibilidades de algunos de lo más notables creadores y, con precisión, ubica el lugar que durante décadas ocuparía Felisberto en las letras uruguayas:

Ese afán de hundimiento rápido y encarnizado, que atrofia la vida de una reputación, por sólida que esta sea, obliga al oriental que vale, que ha tenido la desgracia de recibir el óleo santo de las unciones intelectuales, a hacerse huraño, encerrándose en una obscuridad de anacoreta, en la única compañía de los hijos de su imaginación creadora, condenados a la misma suerte en aquella obligada prisión, estrecha y misteriosa (Varzi, 1902: 237).

Confiemos más o menos en la actividad destructora de cierta crítica, o de la envidia como agente destructor característico de una sociedad entera, es evidente que la literatura uruguaya se ha nutrido en gran parte gracias a la labor de escritores *raros*, cuya labor se mantiene en la oscuridad, siendo progresivamente descubierta y recolocada en el centro de

---

pasajes que hace treinta años tenían que ser considerados escabrosos, y parte importante de los suscriptores la componían jóvenes liceales de Mercedes, en donde, por lo demás, toda manifestación de esa clase suscitaba irreductibles resistencias» (1991: 85). Lockhart relata el hecho no sin arrepentimiento por haber mostrado esas reticencias hacia algo que, al fin y al cabo, «para el artista tiene un carácter necesario» (Lockhart, 1991: 87); pero la anécdota evidencia que las *perversiones* de Felisberto provocaban cierta desaprobación hasta en los críticos defensores de su obra.

la producción literaria nacional. Baste como ejemplo el libro que Ángel Rama dedicara a estos *raros*. En el prólogo de este libro, *Cien años de raros*, Rama habla de una corriente reservada dentro de la literatura uruguaya, una corriente que, «esporádica, ajena, indecisa en sus comienzos, progresivamente emerge a la luz [...] y en los últimos veinticinco años incorpora autores, estilos, búsquedas artísticas originales, hasta formar, si no una escuela, una tendencia de la literatura nacional» (1966: 30). Lo cierto es que de los autores allí incluidos, algunos ya formaban parte del canon, como es el caso de Horacio Quiroga, otros lo harían más tarde, como Felisberto Hernández, y otros dudosamente integren en algún momento una posición de relevancia, tal es la situación, por ejemplo, de Gley Eyherabide, cuya muerte en el año 2015 apenas si mereció comentario.

Cabe también destacar el número cinco de la revista *Cuadernos LIRICO*, dedicado a los «raros uruguayos», donde aparecen un par de estudios dedicados a Felisberto. En el prefacio se advierte que la utilización del término «raro» se hace no sin tener en cuenta la problematicidad de una noción que, tal y como se la utilizaba en los siglos XIX y XX «ha caducado como tal, entrando a formar parte del canon, y sin embargo este calificativo sigue siendo útil para referirnos ahora a una categoría de obra o de escritor que ya no es marginal, porque se ha democratizado» (Litvan y Uriarte, 2010: 11). Ahora, si esto es cierto para la comprensión de un término cuyo significado posiblemente haya abandonado la marginalidad, no hay que olvidar que la mayoría de los «raros» se mantienen perfectamente ajenos al tránsito hacia el centro experimentado por la noción que los definió. Estos personajes, visiblemente determinados por su condición de «raros», alimentan gran parte de la literatura uruguaya entre los siglos XIX y XX.

El diecinueve de enero de 1907, se publica un artículo firmado por Soiza Reilly en la revista *Caras y Caretas*, «Los martirios de un poeta aristócrata», que relata un encuentro con el poeta Julio Herrera y Reissig. El poeta recibe al cronista entre lamentos a causa de las contadas visitas que recibe en lo que fuera un centro de reunión para escritores montevideanos y extranjeros, la «Torre de los Panoramas». Soiza Reilly introduce la nota del siguiente modo:

Fui... Verdad. Ya nadie lo visita. ¿Ese abandono será un presagio de laureles futuros? ¡Quién sabe! Tal vez, sí. Quizá, no. Sin embargo, Verlaine nunca tuvo, en América, un hermano mejor, Baudelaire no ha podido dejar hijo más semejante. El diablo —pero el Satanás artístico de Bois— tiene en Herrera un devoto sincero. Ya veis... Entre tanto, el poeta más raro, el lírico más triste, el pecador

más esteta, el jilguero de sangre más azul, el loco más radiante, más fogoso, más bueno y más encantador que haya tenido el Plata, vive, solo, en su torre, allá, en Montevideo... (1907).

La *Torre* recibía a los visitantes con la siguiente inscripción: «está prohibida la entrada a los uruguayos». El poeta se fotografía fumando cigarrillos de opio «según los preceptos de Tomás de Quincey», inyectándose morfina o descansando bajo el sueño producido por las drogas —postura aparte. Dejando a un lado la anécdota, nos interesa el retrato de un bohemio a la manera parisina. Herrera y Reissig confiesa a Soiza Reilly: «soy un bohemio. Por eso todos los días, converso un cuarto de hora con la muerte» (1907).

En la actitud que Soiza Reilly plasma, hay un voluntario desarraigo de un grupo cuyas maneras refinadas, aristocráticas, explican también la desconexión de una realidad uruguaya en que se impone el combate interno; así lo explica Pablo Rocca:

los miembros de la Torre, sensitivos, bohemios sin fortuna pero cosmopolitas, pertenecían a una curiosa aristocracia de la inteligencia, exiliada en su propia tierra que no podía concertar sus relojes con los de la historia cotidiana de sangre y lucha en la que ardía el país entero (1992: 22, 23).

Fernando Aínsa define los tipos del dandi y el bohemio en el Uruguay finisecular —del XIX— del siguiente modo:

El primero, el dandi, se caracteriza por sus posturas irreverentes y provocadoras, proclamando con orgullo su diferencia. Con gesto impostado y a veces agresivo, se despoja de las máscaras de la burguesía convencional a la que generalmente pertenece por su origen de clase y busca una disonante originalidad que lo convierta en fabuloso espectáculo de sí mismo ante la sociedad a la que desprecia como pacata y prejuiciada. El segundo, el bohemio inadaptado, el abúlico del periodismo y las tertulias de los cafés de moda, generalmente ha abandonado sus estudios y se define con orgullo como autodidacta. En su inquietud se siente tentado por ideales sociales y políticos, inicialmente anarquistas y luego socialistas, que llegan a Montevideo desde Europa o a través de escritores y sindicalistas argentinos exiliados en Uruguay (2002: 56).

Existe un gesto común en ambos *tipos* que más adelante analizaré, y es el desarraigo, el voluntario desprendimiento de una sociedad gracias a la imposibilidad

mutua de comprensión. La crisis se produce a raíz de la incapacidad de comprender la función del artista, ni el artista puede hacerlo ni tampoco la sociedad.

El autodidactismo que Aínsa adjudica al bohemio fue no sólo propiedad de ese *grupo* sino, al parecer de Rodríguez Monegal, de la generación del 900 uruguaya en su totalidad:

Frente a la cultura universitaria floreció a fines del siglo, la cultura adquirida paciente o penosamente en el libro, con entusiasmo y distracción en la mesa de café y en el exaltado ambiente de los cenáculos. Los escritores del 900 fueron en realidad autodidactas (1950: 45).

La cultura de la tertulia aparece como alternativa a una agrupación sin espacio físico donde reunirse. Josefina Acevedo comenta la importancia de estas reuniones: «Montevideo era, como Madrid, una ciudad de círculos y tertulias [...] Aquellos eran círculos casi formales, a los que los contertulios asistían como si con ese acto cumplieran un deber» (2006: 62). De entre estas tertulias destaca una, a la que Aínsa hace mención: «la bohemia se acompaña del alcohol, de inevitables peñas y tertulias en los cafés donde se agrupan, especialmente el Polo Bamba, situado en pleno corazón de Montevideo» (2002: 62)<sup>144</sup>. Este será el lugar de encuentro de los *desterrados*: «en el Polo Bamba se reúnen los dramaturgos Florencio Sánchez, Ernesto Herrera, Roberto de las Carreras, Álvaro Vasseur, a veces Herrera y Reissig» (Aínsa, 2002: 62). Pereda Valdés hace también referencia a las tertulias del Polo Bamba:

Los contertulios de la peña del Café Polo Bamba y los de la revista Bohemia, imitaban la vestimenta y las «poses» antiburguesas de los personajes de la novela de Enrique Murger: Escenas de la vida bohemia. Usaban grandes melenas, sombreros aludos, corbatas sueltas de colores estridentes [...] Tal indumento caracterizaba a los poetas, editores, periodistas, y comerciantes con veleidades literarias (1974: 86).

Otro de los personajes de este Uruguay finisecular, que Pablo Rocca describiera como «el temible dandy del 900», fue Roberto de las Carreras, cabecilla de las reuniones en el café Moka. Zum Felde lo destaca como personaje singular más que como escritor: «es

---

<sup>144</sup> El agitado ambiente del Polo Bamba es también descrito por Josefina Acevedo: «el círculo del Polo Bamba era acaso el más famoso: diez, veinte mesas donde se hablaba casi sin escucharse, porque todos eran o se sentían ases allí y deseaban manifestar sus teorías. Cuando se pasaba por la Plaza Independencia, se veían figuras que se movían entre el humo y en medio de una batahola que en alguna ocasión era ensordecedora» (2006: 63).

ante todo su propia vida, su actuación en el ambiente intelectual y social de Montevideo, lo que le da perfiles singulares» (1930a: 324), y lo convierte en el prototipo de dandi que Aínsa perfila. Alberto Zum Felde proporciona un semblante muy ajustado e íntimo de su persona<sup>145</sup> en *Proceso intelectual del Uruguay*, pero pueden encontrarse en el pequeño artículo «Mitología del novecientos»<sup>146</sup>, las razones por las cuales este dandi del novecientos uruguayo causaba tanta impresión en sus contemporáneos:

En fin, lo que, en realidad, admirábamos y nos atraía en Roberto [De las Carreras], no era ni su donjuanismo (más teórico que práctico) ni su literatura erótica, sino su actitud de rebeldía y burla, el escándalo *épatant* de sus panfletos, la paradoja y la metáfora vivientes que eran él mismo, su figura y su leyenda de personaje dramático teatral, la aureola de satanismo que lo envolvía todo en medio a aquel “empedrado de trivialismo de provincia” (1971: 392).

Más me interesa señalar, en la línea del compromiso apuntada por Aínsa, una radical modificación en la persona de De las Carreras, causada de acuerdo a Zum Felde por una dramática experiencia personal<sup>147</sup>, y donde puede verse una traslación que sufrió en general el intelectual uruguayo, desde los motivos modernistas hacia una literatura profundamente metafísica: «lo cierto es que su culto de la voluptuosidad, dejó de tener aquella superficialidad galante de la primera época, para sumergirse en ciertas honduras trascendentes y abrirse a perspectivas idealizadoras» (Zum Felde, 1930a: 329).

Gadamer advierte que en el siglo XIX los artistas empezaron a encontrarse «más o menos desarraigados en una sociedad que se estaba industrializando y comercializando, con lo que el artista encontró confirmada en su propio destino bohemio la vieja reputación de vagabundos de los antiguos juglares» (1991: 37). Esta consciente marginación de los artistas, incluso considerando lo que en ella puede existir de pose o imitación, puede interpretarse como una «incipiente expresión de un proceso de profesionalización de escritor y de la aparición de una industria cultural» (Aínsa, 2002: 65)<sup>148</sup>. De hecho existen lazos

<sup>145</sup> Debemos considerar que Zum Felde compartió tertulias con De las Carreras en el café Moka según explica aquel en «Mitología del novecientos».

<sup>146</sup> El artículo lo escribe Zum Felde en respuesta a otro de Rodríguez Monegal, publicado en la revista *Número*, en mayo de 1964, y en el que Monegal retrata a Zum Felde como discípulo de Roberto de las Carreras.

<sup>147</sup> Un episodio de *amor cortés* desemboca en De las Carreras perseguido a balazos por el hermano de su amada. Recibió dos disparos y fue llevado moribundo al hospital. Ver Zum Felde (1930a: 328).

<sup>148</sup> Aínsa ve en la figura del bohemio la consecuencia de un profundo cambio en la cultura de masas, y no



profundos entre la voluntaria marginación y la idea de autocomprensión del artista que sugiere Gadamer (1991: 38). Al desaparecer la autocomprensión colectiva del artista, éste debe trasladar a la propia creación el carácter divino que la sociedad ya no le otorga, y esto deviene en una característica fundamental de la narrativa de vanguardia —como de gran parte del siglo XX—, y es la reflexión acerca de la tarea del propio escritor y su obra.

Esta conciencia de la propia creación y sus límites merece a Fernando Aínsa una reflexión particular en cuanto al ámbito uruguayo se refiere:

En el comportamiento disidente, cuando no abiertamente provocador, de dandis y bohemios se adivinan los indicios de lo que será la figura del intelectual uruguayo contemporáneo que emerge en los años veinte con el enraizado americanismo literario y sobre todo, en los treinta, cuando la lucha, primero contra la dictadura de Gabriel Terra y luego contra el fascismo y el nazismo dramáticamente vivido en la Guerra Civil Española conducen a otras urgencias y compromisos. Una condición germinal de responsabilidad cuyos signos subyacen en *Moral para intelectuales* que Carlos Vaz Ferreira ya adelanta en 1908 (2002: 55).

Lo que Aínsa propone, por tanto, es que en la condición del dandi y el bohemio existe el germen de lo que será el escritor dividido entre la influencia literaria europea y su propia condición social. Esa pose que en su inicio pretende imitar es «insatisfactoria para dar respuesta a los desafíos del “aquí y ahora” que se impondrá en forma ineludible en años sucesivos» (Aínsa, 2002: 55). Más adelante confirma que esta transformación no es tan solo un germen que heredarán generaciones posteriores, sino que tiene lugar en los propios escritores del novecientos: «la figura del intelectual moderno y del escritor profesional va surgiendo de esa bohemia, incluso entre los propios protagonistas del Novecientos» (Aínsa, 2002: 64).

Mi intención, finalmente, fue la de resaltar tres aspectos característicos de estos dos tipos finiseculares, que se relacionan directamente con el autor protagonista de este trabajo, y son: la marginalidad, el autodidactismo, y el compromiso del autor con su obra, en el sentido vazferreriano de sinceridad literaria. Estos términos resultan de especial importancia para entender la literatura de Felisberto Hernández, ya que participa de estas

---

un simple gesto extravagante: «en definitiva, la bohemia inconformista no es una “elección extravagante o un noviciado atemporal”, sino un reflejo de una realidad profundamente marcada por el cambio que se está dando en la producción cultural de masas y en la aparición del “intelectual crítico”» (2002: 64).

señas de identidad del dandi y bohemio, con seguridad más del segundo y, si se quiere, del progresivo despojamiento de esas vestiduras, tal como aquellos lo hicieran en su momento.

### IV.3. EL JUEGO VANGUARDISTA EN URUGUAY

En el primer capítulo de este trabajo destacué a Alfred Jarry como paradigma de la confusión de la vida del escritor y su obra, «uno de los principios rectores del arte moderno que definió la invención de la vanguardia de la primera postguerra mundial» (Rama, 1968: 20). Desde este supuesto, de que efectivamente existe un vínculo entre vida y obra en Felisberto, parte el análisis que Jason Wilson dedica al autor: «empezando desde una de las constantes de la vanguardia del siglo veinte —el deseo de confundir vida y arte— lo polarizaría y vería dónde me llevaría» (1977: 339).

Jarry, un pionero que supuso, en muchos sentidos, el germen de muchos de los fundamentos vanguardistas, aparece mencionado en un prólogo que Julio Cortázar escribió a una edición de *La casa inundada*, de Felisberto Hernández. Cortázar alude a la estadía de Felisberto en París al finalizar la década de 1940:

Es bueno recordar que Felisberto vino una vez a París, donde probablemente no vio a nadie; a mí me gusta pensar, con evidente transgresión de la cronología, que si le hubiera dado la gana de encontrarse con sus *semejantes*, no hubiera buscado la Iglesia del surrealismo sino a Jarry y a Raymond Roussel (2009: 415).

Existe una pequeña coincidencia, una casualidad con la figura de Jarry en la obra de Felisberto, y es que en el cuento «Las Hortensias», donde un hombre hace que le preparen escenas con muñecas en unas vitrinas de su casa. Una exposición de muñecas en la tienda «La Primavera», donde el protagonista del relato adquiere sus muñecas, presenta una escena en una playa, con muñecas en traje de baño, «una de ellas tenía dibujado, en el abdomen, circunferencias concéntricas como un tiro al blanco (las circunferencias era rojas)» (LH, OC 2, 230), detalle que recuerda a las circunferencias en el abdomen características del Père Ubu, personaje de Jarry.

No existe acuerdo en la crítica felisbertiana acerca de la posición de Felisberto Hernández respecto a las vanguardias. Ana María Barrenechea se inclina por ubicarlo cercano al surrealismo y especifica cuáles son los atributos de su literatura que lo unen y separan de dicha corriente de vanguardia:

El onirismo (pero no la escritura automática), la función autónoma de los objetos y sus inusitadas relaciones lo ligan al surrealismo. Lo separa, entre otras cosas, el moverse en ámbitos de pequeña burguesía pobre (casi bordeando con la indigencia que los precipitará en el lumpen) y de burguesía rica caracterizada con estereotipos pseudoprestigiosos (1982: 62).

Para poder alcanzar la medida en que la literatura felisbertiana puede moverse por los territorios vanguardistas, sería oportuno dar una ligera perspectiva de la profundidad que consiguió la vanguardia en Uruguay.

El posicionamiento crítico frente a las novedades literarias que aportaban los movimientos de vanguardia tuvo en la América Latina de los años veinte una dificultad particular: al tiempo que los nuevos *ismos* irrumpían con fuerza en los círculos intelectuales, los artistas procuraban armonizar esas nuevas formas con un pensamiento americano propio, independiente. Alfredo Bosi explica que si bien no puede distinguirse en las vanguardias latinoamericanas un «sistema coherente en el cual cada etapa refleja la estructura uniforme del conjunto» (1991: 15), existe sí una cuestión que atraviesa este movimiento y le otorga cierta unidad, la *condición colonial*, tiempo en el que conviven y se enfrentan «el prestigio de los modelos metropolitanos y la búsqueda tanteante de una identidad originaria y original» (1991: 15). Para describir este movimiento, que oscila entre una tradición ruralista y una vanguardia urbana y cosmopolita, Fernando Aínsa utiliza los términos de movimiento centrípeto y centrífugo. En lo que respecta al primero de ellos, «la autenticidad y las verdaderas raíces de la identidad se preservan en el interior secreto de América y en el pasado arcaico recordado con nostalgia, tal como sucede con las civilizaciones indígenas prehispánicas a las que se idealiza retroactivamente» (2002: 23); mientras tanto, para el movimiento centrífugo:

la identidad americana es el resultado de un juego inevitable de reflejos entre el Viejo Mundo y el Nuevo, espejos que se reenvían signos, imágenes, símbolos y mitos de todo tipo, como centro de aluviones inmigratorios, de un variado y profundo mestizaje y de una transculturación abierta a influencias y a culturas provenientes de todos los horizontes (2002: 23).

Claro que la complejidad del movimiento vanguardista no es sino una de las consecuencias de un cisma que comprende todos los estratos de la sociedad rioplatense. La tarea de ubicar estas dos vertientes dentro de un pensamiento conciliador, fue asumida por una

incipiente crítica literaria que daba a conocer sus ideas gracias a un formato de expresión relativamente nuevo para el continente como fueron las revistas literarias. En este período posmodernista, o vanguardista, la mayor influencia cultural la ejercieron en Uruguay *La Cruz del Sur* y *La Pluma*, y en menor medida, *Alfar* y *Cartel*. Entre las figuras críticas del momento, destaca la de Alberto Zum Felde, quien en el «Programa» de la revista *La Pluma*, subraya el posicionamiento de la revista frente a esta oposición:

La Pluma sostiene el principio de la autonomía intelectual de América, y cree que todo esfuerzo cultural debe propender, en nuestro medio, al desenvolvimiento de la personalidad propia [...] Pero entiende que la formación de esa personalidad ha de operarse en un proceso de asimilación y renovación de los elementos de la cultura occidental —así como nuestra población platense y nuestros caracteres se están formando por la fusión y renovación de los elementos inmigratorios (1927: 9).

A esta misma problemática hace referencia Beatriz Sarlo —al respecto de la sociedad argentina a comienzos del siglo XX— cuando plantea la declaración de intenciones que introduce su libro *Buenos Aires: una modernidad periférica*:

En efecto, la hipótesis que intentaré demostrar se refiere a la cultura argentina como cultura de mezcla, donde coexisten elementos defensivos y residuales junto a los programas renovadores; rasgos culturales de la formación criolla al mismo tiempo que un proceso descomunal de importación de bienes, discursos y prácticas simbólicas (2003: 28).

Aun teniendo en cuenta las diferentes posturas que se adoptaron frente a las novedosas corrientes artísticas aparecidas en los años 20, Uruguay fue un suelo poco fértil para estimular aquello que las vanguardias buscaban renovar. El «Programa» recién citado de *La Pluma* hace referencia a una tensión entre modernidad y vanguardia que ejemplifica la tendencia, en el ámbito montevideano, a presentar una renovación de carácter prudente, despojada de la provocación característica de la propaganda vanguardista. Según advierte Jorge Schwartz,

Las revistas de tendencia modernizante también se empeñan en la renovación del panorama local artístico aunque no se propongan transgredir las normas del establishment literario del lugar. Nada que pueda épater le bourgeois. Lo moderno en dosis moderadas, de buen comportamiento, lejos de la risa y del escándalo (1991: 37).

A pesar de que las vanguardias sean abordadas como un fenómeno universal, Espina advierte que «Uruguay es una de esas excepciones. No sólo careció de vanguardia(s), sino que además quienes arriesgaron actos subversivos fueron muy pocos y en su tiempo marginales» (2004: 428). Más adelante hace referencia al escaso margen de «novedad y disidencia» que permitió el modernismo de ideas positivistas encabezado por José Batlle y Ordoñez, figura prominente de la política uruguaya hasta su muerte en 1929. En un sentido similar, Carlos Machado<sup>149</sup> habla de los favores que la cultura batllista extendió a todos aquellos que se vincularon a ella<sup>150</sup>, y de qué manera esta práctica, sumada al generalizado «optimismo pequeño burgués» contuvo la posible rebeldía: «lo nuevo horrorizaba a los uruguayos. De allí que toda postura de vanguardia haya sido rechazada como una amenaza para el *status quo* de una sociedad seguidora por excelencia de los rituales de la tradición» (Machado, 2002). Hugo Verani destaca también la exigua tendencia a la novedad presente en las letras uruguayas de la década del veinte al afirmar que «los factores determinantes del país condicionan una literatura desprovista de espíritu innovador que no siente la urgencia de experimentación expresiva y formal —con raras excepciones» (1992: 782).

En su libro *El Uruguay feliz*, Daniel Loustaunau expone una serie de razones que pudieron contribuir a la representación tan satisfactoria que los uruguayos tenían de su situación en las primeras décadas del siglo XX. Pese a la complejidad de los procesos mediante los que se configura el imaginario social, y considerando que muchas de las razones que impulsaron su construcción deberían ser matizadas, Loustaunau (2012: 16-19) enumera una serie de motivos que ciertamente contribuyeron a elevar aquel optimismo. Entre ellos, se destaca el refinamiento del sistema democrático, la prosperidad ocasionada gracias al modelo industrial frigorífico y la demanda que la Guerra del 14 provocó, la aventajada legislación en materia social, la gran consideración que se tenía a los intelectuales de la Generación del 900, los diversos y relevantes proyectos arquitectónicos, la facilidad con que una dinámica clase media accedía a los avances tecnológicos, y finalmente, con especial significación para las décadas posteriores, los triunfos futbolísticos.

---

<sup>149</sup> El artículo se titula «El Uruguay de los tiempos de Felisberto Hernández», y formó parte del homenaje a Felisberto Hernández con motivo del centenario de su nacimiento, realizado en la Universidad Autónoma de México en octubre de 2002.

<sup>150</sup> En este artículo, Carlos Machado especifica estas subvenciones como «columnas en la prensa, cargos diplomáticos, becas bien dotadas, cátedras en la enseñanza, bancas parlamentarias o incluso ministerios» (2002). Entre los cercanos al gobierno menciona, entre otros —Fernández Ríos, Zavala Muniz, Juana de Ibarbourou—, al escritor José Pedro Bellán, quien fuera maestro de Felisberto y lo introdujera más tarde en el círculo del filósofo Carlos Vaz Ferreira.

Con respecto a estos últimos, las revistas literarias no fueron ajenas al progresivo avance que estas formas de cultura popular tenían entre la población uruguaya. Pablo Rocca señala que «los artistas lo observan cada vez con menor simpatía» (2004: 422). La revista *Cartel*, fundada por Alfredo Mario Ferreiro y Julio Sigüenza publicaba bajo el título «No hay que pisar la raya», ciertas objeciones a la creciente atención que el deporte captaba:

A *Cartel* le parece que nos estamos pasando de la raya en cuanto se refiere al *foot-ball* [...] El *foot-ball*, ajeno al profesionalismo, en cuanto a cultura física, nos parece aceptable. En cuanto intenta trasponer aquellos límites y representar nada menos que la encarnación de la patria, ya no lo aceptamos más que como un gran mal (Ferreiro y Sigüenza, 1930).

Dos tendencias dominan el acontecer literario de esta generación, si bien como veremos, una se impone sobre la otra. Por un lado, tenemos la modalidad del *nativismo*, donde se concentran los hechos literarios de esa generación, y por otro, una tímida exhibición de vanguardismo urbano que cuenta con las figuras de José Pedro Bellán, Alfredo Mario Ferreiro y Felisberto Hernández. Según comenta Nelson Osorio al referirse al vanguardismo literario hispanoamericano: «en la producción literaria de este período postmoderlista se encuentran tanto las obras del llamado Mundonovismo regionalista y rural como las más agresivas creaciones de un vanguardismo urbano y cosmopolita» (1981: 233). La realidad uruguaya de este período no difiere demasiado de lo expresado por Osorio, sin embargo, esas «agresivas creaciones» vanguardistas, no pasarán de ensayos ejecutados no sin vacilación. Pablo Rocca introduce las características del nativismo diciendo que se trata de autores que «apelando al repertorio técnico de la vanguardia se propusieron recrear los viejos tópicos de la pastoral, concebida como una esencia de la nacionalidad» (2004: 416); siendo los nombres más representantes del movimiento los de Fernán Silva Valdés y Pedro Leandro Ipuche. Dentro del vanguardismo urbano se destacan, como recién apunté, los nombres de Felisberto Hernández, Alfredo Mario Ferreiro, Parra del Riego —peruano que vivió largamente en la capital uruguaya—, y algunos pocos nombres más<sup>151</sup>.

---

<sup>151</sup> Verani (1992: 787) sugiere los de Ildelfonso Pereda Valdés, Luis Giordano, L.S. Garini y Griselda Zani. Espina, por su parte, considera que «en medio de esas experiencias extremas quedan algunos nombres que por su inconformismo deben rescatarse del tedio institucional y del anestesiado panorama que las letras uruguayas ofrecían en las tres primeras décadas del siglo: Roberto de las Carreras, Pablo Minelli González, Juan Parra del Riego y Alfredo Mario Ferreiro» (2004: 434).

Esta vanguardia uruguaya quedaría aún más reducida si de hecho se aparta de ella el nombre de Felisberto Hernández, como Osorio propone, al distanciar de tal modo regionalismo y vanguardia, que estos quedan constituidos como extremos de un puente en cuyo tránsito se ubican muchas de las manifestaciones literarias del momento, entre ellas la de Felisberto<sup>152</sup>. Osorio es de los pocos críticos que excluye las primeras obras de Felisberto, las *primeras invenciones*, de las vanguardias artísticas de comienzo de siglo. El carácter fragmentario y experimental de los primeros textos felisbertianos ha motivado su inclusión en, si bien no un «programa sistémico en forma de manifiesto o de teoría estética generalizada» (Espina, 2004: 430), sí en el grueso de la vanguardia latinoamericana. A modo de ejemplo citaré a Eduardo Espina, quien propone no sin cierta cautela a Herrera Reissig y a Felisberto Hernández, como comienzo y fin respectivamente de la experiencia vanguardista uruguaya:

Considerando el período de florecimiento y plenitud de las vanguardias aquel que comprende las tres primeras décadas del siglo veinte, puede afirmarse que en el Uruguay las exploraciones estéticas radicales fueron completamente subjetivas y desvinculadas de toda escuela que las patrocinara. [...] En una síntesis abreviada del período puede verse a Herrera y Reissig como el originador de la experiencia de vanguardia y a Hernández como el encargado (no manifiesto) de cerrar ese paréntesis de modernidad inaugurado por el «emperador Julio» (2004: 430).

Queda claro entonces que no se trata de adscribir a Felisberto ni a ninguno de los otros autores uruguayos citados, ni tampoco a un movimiento de vanguardia en concreto, sino de determinar en qué medida esa «narrativa imaginativa, de límites imprecisos entre lo real, lo surreal y lo fantástico» (Verani, 1992: 787), puede o no entenderse como un movimiento vanguardista. Uno de los procedimientos literarios de Felisberto que ha sido sugerido como vínculo con los movimientos de vanguardia, especialmente

---

<sup>152</sup> El artículo de Osorio nos lleva a la conclusión de que no podemos liquidar el examen de este período postmodernista atendiendo únicamente a las llamadas literaturas regionalistas y vanguardistas. Según este autor: «un examen del conjunto de la producción literaria de la primera etapa post-modernista, la que va aproximadamente de 1918 a 1930, nos muestra que paralelamente a las tendencias que se han llamado nativistas, regionalistas, criollistas o mundonovistas, aparecen y se desarrollan las variadas manifestaciones polémicas y experimentales de lo que se conoce como Vanguardismo artístico. Pero este mismo examen nos mostraría que estas dos tendencias no logran compartimentar la totalidad de la literatura que entonces se da —pensemos, a mero título de ejemplo, en la obra de Roberto Arlt, Felisberto Hernández, José Gorostiza, etc.—, por lo que más que agotar el panorama de conjunto pueden ser consideradas como los polos extremos entre los cuales se despliega el amplio abanico de la renovación artística» (1981: 240).

el surrealismo, es el de la personificación, y de modo más general el de las inusuales asociaciones entre elementos. De acuerdo a Noemí Ulla esta conducta se manifiesta cuando Felisberto exhibe la imposibilidad de precisar el nombre de las cosas; entonces, «el primer impulso es el de nombrar las cosas más próximas por sus asociaciones, pero en su manera de resolverlas, interviene la aparente libertad como suele darse en el surrealismo» (1990: 184)<sup>153</sup>. Sin embargo, no ha sido esa «libertad de asociación» el rasgo que predominantemente se destaque a la hora de ubicar a Felisberto dentro de alguna corriente de vanguardias; son en cambio las *primeras invenciones* las que con «esta voluntad lúdica, humorística, esta ruptura violenta con los esquemas o los moldes de los “géneros literarios”» (Rocca, 2004: 425), a las que se remite para señalar el vanguardismo de Felisberto. Rocca pondera la medida en que efectivamente esto se produce: «pocos advirtieron que había una búsqueda propia, una singular conciencia de la extrañeza que, a sabiendas o no entra en diálogo con las vanguardias latinoamericanas y, a la vez, resulta periférica a ellas» (2004: 425). Si bien desestima la posibilidad de influencias vanguardistas *directas*, Julio Prieto se inclina decididamente por incluir las *primeras invenciones* en el movimiento vanguardista: «los primeros “libros” de Felisberto Hernández no son ajenos al contexto cultural en que surgen, y presentan, en consecuencia, numerosos ideogramas y gestos vanguardistas» (2002: 265). Entiendo que la argumentación de Prieto a favor de esta inclusión es acertada, y comprende la matización que Rocca realiza al decir que Felisberto no participa activamente en las publicaciones que más se entregaban a la novedad de las vanguardias:

en el vector vanguardista de sus escrituras, Macedonio y Felisberto son a la vez más y menos vanguardistas que sus contemporáneos: más, en un sentido general o abstracto de la idea de vanguardia; menos, en un sentido particular o regional, porque no se identifican plenamente con el discurso del grupo que, a nivel local, se identifica y canoniza como «vanguardista y despliega una estrategia bélico-estética de asalto al *centro* del campo cultural» (2002: 25).

<sup>153</sup> La cuestión de la *libertad* que caracteriza las creaciones vanguardistas es apuntada por Alfredo Bosi: «la libertad estética constituye el *a priori* de todas las vanguardias literarias. El sentido de la libertad propicia, por un lado, la disposición para actuar lúdicamente en el momento de crear formas o de combinarlas; y por otro lado, amplía el territorio subjetivo, tanto en su conquista de un más alto grado de conciencia crítica, cuanto en la dirección, sólo aparentemente contraria, de abrir la escritura a las pulsiones afectivas que los patrones dominantes suelen censurar» (1991: 18).



Al analizar el relato «La cara de Ana», Prieto plantea cuál es el procedimiento que vincula a Felisberto con las vanguardias, procedimiento que nos devuelve a la asociación inusual: «un aspecto fundamental de la asimilación hernandiana del discurso vanguardista es su singular uso del principio estético de “dislocación”: la práctica del *collage*, de la yuxtaposición incongruente» (2002: 269). Y es precisamente el ahondamiento en la *dislocación* lo que, de acuerdo a Prieto, lo distancia progresivamente de la vanguardia: «Felisberto empieza a distanciarse de la vanguardia al convertir una práctica morfológica en un campo semántico indisociable de su escritura, que desarrolla toda una “fenomenología” y una “psicología” de la dislocación» (2002: 271).

Durante algún tiempo existió la predisposición a enmarcar los movimientos previos al *boom* de los años sesenta como estelas de sus correspondientes movimientos europeos, hecho que dificultó considerar lo que aquellos tuvieron de propios. A esta cuestión se refiere Osorio del siguiente modo:

No podrá apreciarse en su verdadera dimensión —las letras postmodernas latinoamericanas— mientras se continúe considerando implícitamente el Vanguardismo hispanoamericano como un hecho postizo, como un simple epifenómeno de los movimientos europeos, es decir, mientras sólo se consideren como «vanguardistas» aquellas manifestaciones que se correspondan con los «ismos» europeos de la época. Esta perspectiva hace que se pierda la posibilidad de ver lo que hay de hispanoamericano en nuestro Vanguardismo y sólo se pueda dar cuenta de lo que tenga de europeo (1981: 243).

Hoy podemos, sin embargo, afirmar los múltiples contactos, conscientes o no, que existieron entre los distintos movimientos de vanguardia. Y si bien es cierto que la vanguardia uruguaya careció de un punto de apoyo en una corriente específica, o una individualidad que sentara las bases de una corriente más o menos duradera, también lo es que el conocimiento de las manifestaciones de vanguardia tuvo una gran difusión a través de, por ejemplo, las revistas literarias que en Uruguay se editaron en las primeras décadas del siglo XX. Se destaca, dentro del pensamiento acerca de la necesaria renovación de la literatura hispanoamericana, y concretamente uruguaya, la figura de Zum Felde, quien desde sus columnas en el diario *El Día* y más adelante desde *La Pluma*,

Se preocupó de provocar a los poetas jóvenes, exhortándolos a reflexionar sobre su arte para superarse; saludar de forma positiva la poesía de Fernán Silva Valdés

y el nacimiento del nativismo; analizar y debatir la vigencia de las vanguardias; y opinar sobre revistas como *La Cruz del Sur*, *Teseo* y *Nueva Generación*, sobre el ambiente intelectual platense (Paolini y Lyonnet, 2006: 228).

No creo desacertado, incluso valorando la escasa colaboración de Felisberto con las revistas *innovadoras*, incluirlo dentro de la tímida vanguardia uruguaya de principios de siglo XX. Entiendo que debe prevalecer la valoración del gesto vanguardista que demuestran los procedimientos empleados en las *primeras invenciones*.

#### IV.4. LA PROPUESTA DE LAS PRIMERAS INVENCIONES

Los primeros cuatro libros de Felisberto se editan conjuntamente en el año 1969, en el que constituye el primer tomo de las obras completas editadas por Arca, tarea que había comenzado con la edición, en años consecutivos desde 1965 al 67, de *Tierras de la memoria*, *Las Hortensias y otros relatos*, y *Nadie encendía las lámparas*. Esos cuatro primeros libros de las *primeras invenciones* permanecieron prácticamente inaccesibles hasta la aparición de ese primer volumen de las obras completas, emprendimiento de José Pedro Díaz, Ángel Rama, y también Norah Giraldi. Enriqueta Morillas destaca lo pertinente del título dado a ese primer volumen debido al significado del término «invenciones» en música y retórica. En música, particularmente en el siglo XX, el término «invenciones» se utilizó para referirse a obras de naturaleza contrapuntística. El *Diccionario Oxford de la Música* cita a J. S. Bach, quien dice que las invenciones «instruyen en aprender a tocar diferenciadamente a dos voces... y además, no sólo en conseguir buenas ideas originales [*inventiones*], sino además desarrollarlas satisfactoriamente» (Bellingham, 2008: 789). Por su parte, en retórica, la *inventio*, «es encontrar lo que se debe decir para convencer y persuadir», apunta Morillas (1982: 259). Lo acertado del título vendría dado, explica, por la correspondencia entre estos primeros textos y aquello que define las *invenciones* en música y retórica. Dice Morillas:

Son pequeños fragmentos, casi curiosidades, en parte reflexiones y en parte narración de pequeños sucesos, en los que aparecen los motivos que irán consagrándose, de fragmento en fragmento, como las unidades que su ejercicio literario someterá al contrapunto melódico en su obra mayor (1982: 260).

Y continúa para referirse al vínculo con el significado en retórica:

En su afán de persuadir al público al que van dirigidos, ha de componer un discurso poco literario, reñido con la solemnidad de las academias, atento al habla de todos los días, a veces defectuoso, en el que las frases parecieran haber sido escritas para ser proferidas en voz alta (1982: 260).

La observación de Morillas es sugerente, e incluso creo que podría agregarse algún punto más acerca de la adecuación entre la *inventio* y las *primeras invenciones*. En primer lugar porque «el hallar qué decir», fórmula que condensa la tarea de la primera de las partes de la retórica, es una búsqueda que se realiza en la memoria. Como explica Helena Beristáin, la *inventio* «consiste en localizar en los compartimientos de la memoria los temas, asuntos, pensamientos, nociones generales allí clasificados y almacenados mediante constantes ejercicios» (1995: 266). Esto, que separa la *inventio* de la *creación*, supone un punto más de contacto con Felisberto si tenemos en cuenta que uno de los asuntos de mayor importancia en la obra felisbertiana, como ya se vislumbró páginas atrás, es la búsqueda en la memoria. En segundo lugar, porque el texto inaugural de *Fulano de tal*, primer libro de Felisberto, comienza justamente planteando la necesidad de *convencer*. El narrador refiere la existencia de un hombre loco que él cree inteligente; otro hombre, a su vez, conviene en la locura de ese hombre, no así en su inteligencia. Dice entonces el narrador: «yo tenía mucho interés en convencerle [...] Pero me ocurrió algo inesperado: leyendo repetidas veces lo que escribió el consagrado me convencí de que, en este caso, como en muchos, no tenía importancia convencer a un hombre» (FT, OC 1, 9). Esta frase ciertamente induce a vincularla con la propuesta de Vaz Ferreira sobre la *sinceridad literaria*: el acto de escribir debe realizarse atendiendo únicamente a la satisfacción del literato, y en ningún caso escribir para *convencer* a nadie. La denominación *primeras invenciones* sería ajustada si tenemos en cuenta las sugerencias de Morillas y la búsqueda en la memoria; pero al mismo tiempo sumamente inapropiada, en tanto el programa que Felisberto esboza en su primer cuento se ajusta a la sinceridad literaria, cuyo principio establece escapar de cualquier intento de convencer, y por tanto, de la *inventio*.

Más allá del recorrido que pueda trazarse mediante estas correspondencias, pretendo explicar que el programa de la sinceridad literaria está presente en un engranaje que las *primeras invenciones* hacen explícito, y se extenderá a las narraciones posteriores de Felisberto Hernández.

El primero de los textos de Felisberto se presenta como una serie de ideas de un hombre loco, introducidas brevemente por un narrador quien ofrece los textos, como vimos, *sin* la intención de persuadir a un tercer hombre acerca de la inteligencia del primero, sino como «testimonio de amistad» hacia las ideas del loco «consagrado». Estas ideas, que se introducen *in medias res*, tratan principalmente de la imposibilidad de *entretenerse*: «y me quedé loco de no importármeme el porqué de nada y de no poderme entretener; todos los demás se pueden entretener y no están locos» (FT, OC 1, 9). Aquí debe entenderse la correspondencia capital entre el entretenimiento y el juego: entretenerse es jugar, y podría decirse en un sentido más amplio, crear. Esto se evidencia en varios pasajes, pero baste mencionar que el loco estima que los niños se entretienen: «casi todos los niños se entretienen espontáneamente en trampas simples, y a medida que van siendo hombrecitos aumenta la complejidad» (FT, OC 1, 9). Podría sumarse a esto lo siguiente, el segundo de los textos que integran *Fulano de Tal* presenta, precisamente *juegos* de inteligentes<sup>154</sup>.

En los apartados siguientes intentaré dar una explicación del funcionamiento del juego en Felisberto, pero ahora quiero dejar constancia de cuál es la propuesta de las *primeras invenciones*, propuesta que se desprende del juego en tanto cumple con muchas de sus características. Concretamente tiene que ver con el *misterio*, término recurrente en Felisberto y que contiene una idea que aparecerá bajo muchas máscaras. Para introducir esta idea es necesario dirigirse al cuento «La cara de Ana», que da nombre a su tercer libro, del año 1930.

Este es un cuento significativo por muchas razones. Ya Ángel Rama (2004: 449) expresa que aquello que define la literatura de Felisberto queda expuesto por primera vez en «La cara de Ana». Rama apunta que allí el «tono se vuelve a sí mismo de modo reflexivo» (2004: 450). Asimismo, Giraldi entiende que este cuento «marca el punto de partida del sistema evocativo general» (1975: 56) que será el fundamento de las obras del «ciclo de la memoria»: *Por los tiempos de Clemente Colling*, *El caballo perdido* y *Tierras de la memoria*. Por su parte, Antonio Pau sugiere que *La cara de Ana* supone no ya la autorreflexión que Rama defiende, sino el comienzo de la autobiografía. En los libros anteriores ya existirían marcas de esa autorreflexión, pero *La cara de Ana* es «de especial significación porque es el primero en que evoca su niñez» (Pau, 2005: 45). De todas formas, la lista de motivos y re-

---

<sup>154</sup> Considérese el siguiente comentario de Enriqueta Morillas: «en el segundo de los textos, «Cosas para leer en el tranvía», serán “los inteligentes”, “los despejados”, “los teósofos”, “los eruditos” quienes *jueguen*. Es decir, los que se *entretengan* revistiendo de seriedad lo que no es más que aprovechamiento» (1982: 261).

cursos que se plasman allí por primera vez no se termina en la autobiografía. Pau añade en primer lugar el fraccionamiento: «la realidad aparece, a los ojos del narrador, como un mosaico en que cada tesela tiene su individualidad» (2005: 46). Y después explica lo siguiente:

En *La cara de Ana* están presentes también algunos rasgos que se acentuarán en las obras futuras: la angustia del autor por no encontrar un lugar en el mundo en que vive («El vapor», «El convento»), la disociación entre el deseo y la conducta, entre la acción y el sentimiento («Amalia»), y, sobre todo, la conciencia refleja del autor, que le lleva a analizar su pensamiento a la vez que relata lo que piensa (2005: 48).

Finalmente, Pau también accede a otorgar cierta importancia a la autorreflexión en este cuento<sup>155</sup>.

Pero tal vez sean las consideraciones hechas por Horacio Xaubet las que más se acerquen a la propuesta que me interesa reflejar aquí. Xaubet (1998: 101) entiende que una de las actitudes más singulares de un relato como *Por los tiempos de Clemente Colling* es que el narrador, lentamente, deja espacio para consideraciones marginales que se van convirtiendo en la materia sustancial del relato. Esto es palpable en «La cara de Ana», dice Xaubet, gracias a una serie de códigos que el autor propone:

En «La cara de Ana» (1930) la primera sección de un cuento más bien sencillo es de lectura muy difícil, y requiere, además, de atención a un desarreglo de códigos habituales por parte del lector. Es allí donde Felisberto nos propone significados diferentes —no del todo claros, por cierto— de palabras de uso diario, tales como «destino», «concepto», «comentario», «propósito» y «misterio», pero que dentro del contexto comienzan a funcionar con cierta precisión (1998: 101).

En esta orientación que Xaubet ofrece acerca del funcionamiento de un código particular de Felisberto, se encuentra el fundamento del desarrollo que aquí se propone; y no es solo que el código funcione dentro de ese relato en concreto, sino que el modo en que ese mecanismo opera ya había sido esbozado en relatos anteriores y servirá para comprender su

---

<sup>155</sup> Washington Lockhart también insiste en la tono autorreflexivo de estos relatos, como motivo esencial que más adelante se consolidará: «en esos “borradores”, en efecto, es posible reconocer y acompañar el surgimiento y la evolución de sus tendencias esenciales. La esforzada y prolija introspección con que fue desdoblado su conciencia, nos permite, por lo demás, una comprensión desde dentro del proceso. Al querer ir hasta el fondo de sí mismo, en una búsqueda que se le reveló interminable, debió ofrecernos efectivamente una versión total de lo que hacía» (1991: 37). Adviértase también la llamada a ese profundizamiento en sí mismo, que aquí se propuso como la locura por exageración de la propia personalidad.

literatura posterior. De los términos que Xaubet recoge, es «misterio» el que tiene mayor alcance ya que es en torno a él que se organiza un «modo de sentir» de Felisberto. La propuesta es, entonces, que «La cara de Ana» comienza con una metodización de lo que son las actitudes de Felisberto, quien, en su *sinceridad literaria*, nos da las claves que atraviesan toda su obra.

«La cara de Ana», al igual que muchos relatos de las *primeras invenciones*, comienza con una anticipación más bien teórica, una explicación de las ideas que más adelante desarrollará. Y si bien es cierto que es el primer cuento en que Felisberto se instala en el recuerdo, más sugerente resulta el primer apartado del relato donde confluyen los términos en que Xaubet reparaba. En el cuento, Felisberto nos informa de lo siguiente: él tiene dos maneras de sentir, una es «sentir como los demás», la otra, «sentir de mi manera especial». En la primera de esas formas de sentir, «las cosas, las personas, las ideas y los sentimientos se asociaban entre sí, tenían que ver unos con otros» (CA, OC 1, 52). Por tanto, la característica inicial es un principio de relación entre las cosas que, debemos entender, no actúa de ningún modo excepcional. Sobre todas estas cosas que se relacionan de acuerdo al «pensamiento asociativo»<sup>156</sup>, existe un *destino* indefinido, ignorado por todos y que tiene *propósito*; un propósito tan arbitrario que adivinarlo resulta imposible. Hay dos características más de este destino: tiene *movimiento* y también *comentario*. En el movimiento de este destino ignorado, las cosas quietas «eran un poco más humanas que objetos» (CA, OC 1, 52).

Felisberto dispone entonces cinco nociones para explicar las *maneras de sentir*: asociación de elementos, destino, propósito, movimiento, comentario, personificación/cosificación. Estas nociones funcionan de cierto modo como las reglas del juego íntimo que Felisberto mantiene con su entorno. Intentaré un exposición acerca de cómo funcionan estas nociones antes de pasar a la *manera de sentir especial*. La asociación y personificación tal vez sean las que menos explicación necesitan. En el sentir como los demás funciona una asociación clásica entre elementos, de manera que es posible rastrear las causas de dicha asociación, diremos entonces que la causalidad actúa de forma más evidente. En segundo lugar está la personificación: las cosas, ideas y sentimientos se comportan como si fueran cosas animadas. El resto de términos son de más difícil definición. En primer lugar diré que el *movimiento* está íntimamente ligado al proceso de personificación, es decir, en la asociación de elementos prima el movimiento del espíritu, aun de los objetos, ideas,

---

<sup>156</sup> Felisberto utiliza esta fórmula más adelante, al explicar su «manera de sentir especial».

sentimientos; pero a su vez, el movimiento tiene que ver con la expresión del comentario. El *comentario* es la respuesta ante un hecho cualquiera, respuesta que es acompañada por la exteriorización de esa emoción, entonces estamos ante un comentario que los demás asistentes a un *hecho* pueden corroborar y compartir. Felisberto emplea el ejemplo del comentario ante un suceso triste. Desde aquí es posible abordar el *destino*, que es finalmente hacia donde se dirige el comentario. La cuestión es la siguiente, en la relación de unos elementos con otros, en el movimiento que provocan, existe un destino hacia donde se encamina esa relación; y si bien se ignora si el destino es cruel o benévolo, triste o alegre, si bien la configuración es fantasmagórica, la unión de elementos apunta, por ejemplo, bien a la tristeza o a la alegría. Finalmente, el *propósito* debe ser identificado con la finalidad.

El desencadenante del *sentir especial* es la ausencia de comentario. Entonces sucede lo siguiente:

las cosas, las personas, las ideas y los sentimientos no tenían que ver unos con los otros y sobre ellos había un destino concreto. Este destino no era cruel, ni benévolo ni tenía propósito. Había en todo una emoción quieta, y las cosas humanas que eran movidas, eran un poco más objetos que humanas (CA, OC 1, 53).

Primeramente, la asociación entre elementos ya no aparece de forma evidente, ahora existe la posibilidad de relacionar una cosa con cualquier otra. Sin embargo, al mismo tiempo hay un rechazo de lo arbitrario. Felisberto no considera la fantasía como algo que puede regirse bajo una lógica imposible, sino que aun siendo más difícil establecer la lógica de las relaciones, estas no se rigen por una irracionalidad. Felisberto lo explica así: «y aunque estas cosas no tuvieran que ver unas con otras en el pensamiento asociativo, tenían que ver en la sensación disociativa, dislocada y absurda» (CA, OC 1, 53). No debe entenderse el absurdo como algo ilógico, sino que el movimiento de las cosas lleva a unir una tristeza junto a una alegría, o un objeto junto a algo animado. En segundo lugar, en la *manera especial de sentir* prevalece la cosificación, frente a la personificación del *sentir como los demás*. En lo que respecta al comentario, dije antes que es inexistente en esta *manera especial*, en cambio, Felisberto se entrega a la contemplación, a una «emoción quieta». Para finalizar, debemos atender al funcionamiento que ahora tienen el destino y el propósito. El destino es ahora preciso, sin embargo la «emoción quieta» impide ubicarlo junto a algo benigno o cruel, triste o alegre. El destino es aquí preciso en tanto las relaciones «absurdas» que Felisberto descubre, se dirigen al descubrimiento del significado de relaciones que el

autor no pudo desentrañar en el pasado, propio o ajeno. La inexistencia del propósito está asimismo ligada a un aspecto del juego que más adelante se desarrollará, y es que en la *manera especial de sentir*, Felisberto ya no tiene que actuar *como si* el movimiento tuviese una finalidad. Establecida esta organización del *sentir*, expuesta en «La cara de Ana», es posible dar el siguiente paso, que pretende establecer la constitución de otra noción clave en la literatura felisbertiana: el *misterio*. Para esto es necesario volverse hacia el libro que Felisberto publica un año antes de *La cara de Ana*, que es el *Libro sin tapas*, de 1929.

Vimos que dentro del *sentir*, Felisberto se ocupa de la relación del hombre con las cosas, sean objetos, sentimientos o ideas. La personificación de objetos, o si se quiere, la medida en que los objetos pueden relacionarse con las personas tiene su punto de partida en el cuento «La piedra filosofal», incluido en *Libro sin tapas*. Allí se plantea la oposición entre cosas duras y blandas, y la que se encarga de exponer esta dualidad es la piedra filosofal: «yo soy el otro extremo de las cosas. En este planeta hay un extremo de cosas blandas, y es el espíritu del hombre. Yo soy el extremo contrario: el de las cosas duras» (PF, OC 1, 27). Lo que sigue, la exposición de la piedra filosofal, es una teoría de la graduación. No existen únicamente cosas blandas y duras sino que hay grados entre esos extremos. La teoría se reduce en la siguiente fórmula: «cuanto más dureza más simplicidad y más salud, cuanto más blandura más complejidad y más enfermedad» (PF, OC 1, 29). Pero resulta que algo, digamos en el extremo opuesto al espíritu del hombre como es la piedra, también puede participar de lo blando y, en consecuencia, tener sentimientos. Con esto la personificación va más allá del hecho de que la piedra sea la que lleve adelante la narración, sino que efectivamente participa de la blandura característica de los hombres: «algunos tienen tanta abundancia o exuberancia de esto blando o enfermizo que lo derraman por encima de nosotras las piedras. Y zas, resulta de esa manera que nosotras tenemos sentimientos o intenciones» (PF, OC 1, 29). El discurso de la piedra finaliza con otra ley, donde surge un término recién comentado: «como ellos tienen propósito creen que el cosmos también tiene, pero el cosmos no tiene propósito, tiene inercia. Entonces surge otra ley: cuanto más blandura más propósito, cuanto más dureza más inercia» (PF, OC 1, 31). Esta teoría de la graduación admite establecer un primera correspondencia con el *sentir propio* de Felisberto. Adviértase que hay dos elementos de esta fórmula presentes en la otra teoría, la teoría del *sentir*. Por un lado, en el sentir como los demás hay propósito y las cosas quietas son más humanas, es decir, hay blandura y propósito; del otro lado, en el sentir las cosas de la manera especial, no hay propósito y domina la cosificación, las cosas humanas son más objetos, es decir, hay inercia y dureza.



La fijación de Felisberto con el espíritu de las cosas da comienzo plenamente en «Historia de un cigarrillo»<sup>157</sup>. Lo singular del relato es que allí Felisberto se queda explícitamente al borde de lo fantástico, consintiendo la duda de si nos enfrentamos o no ante algo *inusual*. Dice en el primer apartado del relato: «hacía mucho rato que pensaba en el espíritu en sí mismo; en el espíritu del hombre en relación a los demás hombres; en el espíritu del hombre en relación a las cosas, y no sabía si pensaría en el espíritu de las cosas en relación a los hombres» (HC, OC 1, 37). La «cosa» aquí es la caja de cigarrillos, y su espíritu se manifiesta a continuación, ya que el narrador sospecha que el espíritu de las cosas, de un cigarrillo, puede de alguna manera intervenir para someter su voluntad: «pero después pensaba que mientras yo estaba distraído, ellos podían haberme dominado un poquito, que de acuerdo con su poquita materia, tuvieran correlativamente un pequeño espíritu» (HC, OC 1, 37). Y es también notable que exista una relación que escapa a las que el narrador plantea al comienzo, y es la relación de las cosas entre sí. Esto sucede hacia el final del relato: «al día siguiente de mañana recordé que la noche anterior había puesto el cigarrillo roto en la mesa de luz. La mesa de luz me pareció distinta: tenía una alianza y una asociación extraña con el cigarrillo» (HC, OC 1, 38). Esta sociedad extraña entre «cosas» será la desencadenante de una reacción del protagonista y una obsesión dirigida al objeto, al cigarrillo, que finalmente termina en el suelo, absorbiendo agua del piso mojado y, esto es importante, se iba *ensombreciendo*.

En los cuentos anteriores se gestaba una relación del hombre con las cosas que en «La casa de Irene», penúltimo cuento de *Libro sin tapas*, aparece ya desarrollada y envuelta en un ambiente que será característico de los relatos venideros. Las «cosas» pasan ahora a ser «objetos» —término que dominará en su obra posterior—, y esos objetos serán descubiertos en espacios ajenos. Pero además «La casa de Irene» incorpora explícitamente el *misterio*. Aquí es donde quiero establecer una correspondencia con la *manera de sentir*, y es que el misterio, o concretamente los misterios, forman parte de la *manera especial de sentir*. El cuento comienza así:

Hoy fui a la casa de una joven que se llama Irene. Cuando la visita terminó me encontré con una nueva calidad de misterio. Siempre pensé que el misterio era negro. Hoy me encontré con un misterio blanco. Éste se diferenciaba del otro en que el

<sup>157</sup> Los cuentos que comentaré hasta el final de este apartado pertenecen todos a *Libro sin tapas*.

otro tentaba a destruirlo y éste no tentaba a nada: uno se encontraba envuelto en él y no le importaba nada más (CI, OC 1, 39).

Dejaré de lado, por el momento, el *misterio negro*. Simplemente cabe apuntar, antes de pasar al *misterio blanco*, que la razón es que el pasaje al misterio negro se produce por la necesidad de actuar frente al misterio blanco, o bien por la obsesión o la angustia que genera su aparición, tal como la dualidad aburrimiento/ajetreo favorecían el quiebre del ámbito lúdico, el misterio blanco se verá en ocasiones fracturado por la necesidad de, o bien intervenir en él, o bien de alcanzar un estadio similar al ajetreo o éxtasis a causa de la obsesión que provoca en el narrador. Piénsese en la obsesión que domina al narrador de «Historia de un cigarrillo» cuando el objeto cae al suelo, y posteriormente se revela el progresivo *ensombrecimiento* del objeto.

La cita que reproduce hace un momento, revela una de las características del misterio blanco que permiten acercarlo a la manera especial de sentir. Ocurre que el misterio blanco rodea al narrador pero no incita a emprender ninguna acción contra él. Del mismo modo, en la manera especial de sentir, el narrador adoptaba una actitud de contemplación y de «emoción quieta». Por tanto, puede afirmarse que el misterio blanco también promueve la pasividad de la observación.

El segundo paralelismo se explica gracias a la cosificación; tanto en el misterio blanco como en la manera especial de sentir, domina el espíritu de los objetos, que no el de las personas. Esto no quiere decir que las personas adquieran la cualidad de objetos en tanto cosa quieta, inerte. Como se mencionó al respecto del cuento «La piedra filosofal», la graduación entre cosas blandas y cosas duras no estipula que los objetos sean permanentemente cosas duras, y viceversa. Debe entenderse entonces que las «cosas humanas» en el misterio blanco tienen la propiedad de las cosas duras, la inercia. Nótese cómo funciona el propósito y el destino en el siguiente pasaje. El narrador llega por tercera vez a la casa de Irene y sospecha el amor de la joven, sospecha también el conocimiento que tiene de su amor por ella y su padecimiento por no revelarlo; entonces dice el narrador: «yo también tengo angustia por no decírselo, pero no puedo romper la inercia de este estado de cosas, Además ella es muy interesante sufriendo, y es también interesante esperar a ver qué pasa, y cómo será» (CI, OC 1, 41). Nos hallamos ante la inercia, no el propósito.

En tercer lugar, el misterio blanco también fomenta la asociación extraña entre las cosas, humanas y objetos. Existen sí relaciones entre cosas, pero no todas tienen que ver

entre sí, y algunas decididamente serán dislocaciones. Por ejemplo en «La casa de Irene», la joven tiene que ver con los objetos de su casa, pero no ocurre lo mismo con el narrador:

Y sin embargo, en su misma espontaneidad está el misterio blanco. Cuando toma en sus manos un objeto, lo hace con una espontaneidad tal, que parece que los objetos se entendieran con ella, que ella se entendiera con nosotros, pero que nosotros no nos podríamos entender con los objetos (CI, OC 1, 39).

Esta relación dislocada entre personas y objetos es también manifiesta en el cuento «La barba metafísica». Este breve relato observa el vínculo de un hombre y su barba. Se sucede entonces la unión y separación de una parte de ese hombre, que expresa su espíritu y forma parte de él, pero al tiempo la barba posee una voluntad propia que la aleja del hombre y su espíritu. Esta disociación entre cosas cuyo nexos aparece y desaparece, termina en misterio cuando se descubre que la barba persigue un destino propio y pertenece al hombre sin estar sometida a sus intenciones:

la barba tenía un fuerza subconsciente que él no había previsto y que no tenía nada que ver con él. Tenía más que ver con nosotros [...] A cada momento lo comparábamos con los demás hombres y la imaginación no se satisfacía en su manera de suponerlo sin barba. El espíritu quedaba en una inquietud constante, pero la barba insistía [...] Entonces seguí el misterio, y la constante inquietud del espíritu (BM, OC 1, 45).

La visión disociativa de las cosas supone la cualidad central del misterio blanco. Pero esa disociación no provoca una reacción, tan solo se contempla la manera dislocada que las cosas tienen de relacionarse. En cambio esto sí sucede, como Felisberto se encargó de explicar, cuando sobreviene el misterio negro<sup>158</sup>. Como apunté más arriba, el misterio

<sup>158</sup> En su libro *Felisberto Hernández y el pensamiento filosófico*, Julio Rosario-Andújar discurre acerca de la significación del misterio. Su exposición difiere notablemente de la interpretación que se ofrece aquí, fundamentalmente debido a su afirmación de que el misterio negro de Felisberto es el misterio que puede ser descifrado: «esta diferencia queda establecida en el texto cuando se nos indica que el “misterio negro” se dilucida, y que el “misterio blanco” no aclara el “misterio”, sino que “uno se encontraba envuelto en él”» (1999: 30). Francisco Lasarte se ocupa con detalle del tema del misterio en *Felisberto Hernández y la escritura de «lo otro»*, y si bien sus apreciaciones son adecuadas, en ningún momento se establece una contraposición entre misterio blanco y negro, y menos aún que se fundamente en la provocación de una acción o la profundización de la angustia: «el papel del sujeto ante la presencia de lo misterioso es, como se ha visto en los diversos pasajes citados hasta ahora, más que nada el de un observador pasivo [...] Sin embargo, la experiencia no es del todo pasiva, puesto que la percepción de “lo otro” se lleva a cabo gracias a cierta predisposición

negro aparece en «Historia de un cigarrillo», y esto porque hay un vínculo entre la obsesión del personaje, la oscuridad, el anochecer y el misterio negro. Tampoco pretendo dar a entender que el anochecer dé cabida siempre al misterio negro. De hecho la penumbra es una constante en la obra felisbertiana, que muchas veces provoca agrado al narrador. Digo que la insistencia de la penumbra, del anochecer, hace muchas veces que la obsesión del personaje se torne desagradable y acceda a la tentación de revelarse contra ella. Un ejemplo de esto se encuentra en «La cara de Ana». Allí dice Felisberto: «cuando fue un poco al atardecer me aumentó la angustia y me puse a llorar» (CA, OC 1, 56). Pero repito, la incomodidad no viene dada concretamente por el anochecer, que es también penumbra, sino por la inminencia de la oscuridad completa de la noche.

Un ejemplo de la reacción que provoca el misterio negro, reacción que pretende destruir ese misterio, lo encontramos en «La casa de Irene»:

En ese momento el misterio blanco de Irene parecía que decía: «Pero no le haga caso, es una pobre silla y nada más» y la silla en sus manos parecía avergonzada de verdad, pero ella sin embargo la perdonaba y la quería. Al rato de estar en la sala me quedé solo un momento y me pareció que a pesar de todo, las sillas entre ellas se entendían. Entonces *por reaccionar contra ellas y contra mí, me empecé a reír* (CI, OC 1, 42).

El misterio blanco es contemplación, emoción quieta, pero su presencia puede conducir al narrador a la obsesión, la angustia; y esa angustia lo incita a revelarse contra el misterio. Esto sucede en el cuento «El vapor», de *La cara de Ana*. El personaje, narrador de la historia, cae en la impersonalidad, siente que el cuerpo se le escapa por sus ojos y se pasea, volátil, por encima de todas las cosas. Hasta allí no hay obsesión:

pero de pronto la angustia me volvió a atacar y la sentí más precisa que nunca en su cruel ridiculez. La sentí como si dos avechuchos se me hubieran parado uno en cada hombro y se me hubieran encariñado (EV, OC 1, 66).

Sin embargo la angustia se acalla. El narrador comienza la historia diciendo «nada raro me ocurrió hasta que salí de allí», es decir, hasta salir de la ciudad a bordo del vapor. Está oscureciendo y el vapor sale. Paseando por cubierta es que aparece la reacción:

---

hacia lo absurdo ya innata en el narrador» (1981: 50, 51). No estoy seguro de que la predisposición a la recepción de «lo otro» justifique matizar la posición pasiva de Felisberto.

volví a pasear y tuve una impresión rara y desagradable de mi angustia ridícula: la idea de los avechuchos se me había endurecido sin que yo me diera cuenta y sin querer caminaba despacio y sin moverme mucho para que los avechuchos no se inquietaran. Tuve una reacción: me sacudí y hasta llegué a hacer mención de pasarme una mano por un hombro (EV, OC 1, 66).

Diré entonces que el *sentir* del misterio negro es tanto *especial* como raro y desagradable. El misterio blanco, el misterio que Felisberto aprovecha —más tarde se verá en qué consiste este aprovechar—, no le impulsa a actuar<sup>159</sup> contra él. Esto puede advertirse en la actitud que toma al desarrollar su actividad predilecta, que es recibir impresiones de los objetos ajenos. Sirva para comprobar esto un pasaje de «El convento»: «empecé a tantear todo con los ojos y con los oídos como cuando era niño, pero más que yo tantear las cosas, ellas pasaban por mi tacto» (ECV, OC 1, 62). Ahora, si el misterio describe cómo siente el personaje, el narrador felisbertiano, debemos transitar hacia el concepto que da un marco para entender de qué manera se relaciona el personaje con el medio que lo rodea. Esa relación se fundamenta en la actividad lúdica.

#### IV.5. EL JUEGO COMO LO SIENTEN LOS DEMÁS

La noción de juego, utilizada en mayor o menor medida como categoría teórica, aparece en multitud de ocasiones al repasar la literatura crítica hacia la obra de Felisberto. Procuraré entonces hacer un repaso de las menciones que la crítica ha efectuado acerca del carácter lúdico de la obra felisbertiana, no sin antes advertir que en la gran mayoría de los casos se trata de adjetivaciones a la obra de Felisberto con un alcance similar al que podría lograrse diciendo que su literatura es *juguetona*. Por tanto, mi intención es al tiempo evidenciar una base común en los críticos felisbertianos a la hora de emplear este término, juego, y aplicarlo a su obra; y por otra parte cimentar las diferencias a la hora de aplicar el juego como categoría y no, como ocurre en muchas ocasiones —sin duda empleando el término con la mejor intención— servirse de la noción de juego como sinónimo de distracción infantil o fórmulas similares.

<sup>159</sup> Sin la intención de marcar una correspondencia entre la vida y la obra, es proverbial la pereza de Felisberto Hernández. Sirva como ejemplo esta anotación de Reina Reyes: «era enormemente perezoso, de movimientos lentos y pesados, lenta también su creación» (Pallares y Reyes, 1983: 23).

Uno de los primeros críticos en utilizar el término fue la poeta y escritora uruguaya Paulina Medeiros, quien en 1943 —entonces Medeiros era pareja sentimental de Hernández— publica en la revista *Alfar* una de las primeras reseñas que se recogen sobre un libro de Felisberto, *Por los tiempos de Clemente Colling*. De manera muy acertada, Medeiros<sup>160</sup> hace una serie de apreciaciones que reproduzco a continuación:

Sin ilación aparente, vamos por un mundo irreal de sensaciones, sin tener nunca seguridad del destino cierto de nuestro viaje, pero es tanta la gracia y la potencia poéticas de este *nuevo orden de la imaginación*, que nuestro espíritu, sin cansancio, acompaña los flujos y reflujos a que nos obliga el creador, con las cabriolas de un niño, que eternamente busca su razón de ser, dentro del pozo de un juego (2011: 189).

La perspectiva de Medeiros acepta la visión del creador adulto, pero la discontinuidad en las relaciones las introduce ese narrador utilizando las piruetas propias del niño. El juego está identificado con una actitud infantil. Como ya se mencionó, Ángel Rama, haciendo una crítica velada a los comentarios de Monegal acerca del espíritu infantil de Felisberto, si bien censura el hecho de limitar su narrativa a la visión de un niño, al tiempo propone también la inclusión de cierta disposición infantil que se ve reflejada entre otros mecanismos, en el tono lúdico:

Se ha dicho que es el mundo de un niño, con lo cual no se explica nada, porque los rasgos infantiles que visiblemente atraviesan su obra, se expresan dentro de una realidad de hombre adulto. Del niño queda la general irresponsabilidad, el desmán irreverente, la dulce atracción del juego como forma de vida, pero todo ello funciona dentro de un universo de adultos, mezclando los impulsos infantiles a los valores y las realidades de la edad adulta (Rama, 1964: 30, 31).

La visión de este narrador queda, entonces, compuesta por un estímulo infantil cuyas maneras, si bien visibles, quedan filtradas por la actualidad del mundo adulto.

Alejadas de la oposición mundo infantil y mundo adulto, las consideraciones de Lockhart respecto a este asunto se dirigen a la oposición entre locura y razón, o más precisamente a la separación entre un mundo fantástico y uno cotidiano. El repudio hacia las

<sup>160</sup> En el mismo párrafo Medeiros hace una referencia a cierta cualidad mítica de la escritura de Felisberto: «otra diferencia es que la reviviscencia del pasado con sus mitos, esencialmente poética no queda desligada aquí del acto en que se creó, por lo que se transforma siempre, sin perderse la potencia original de creación» (2011: 189).

conductas ordinarias genera un mundo desprendido del cotidiano donde domina el *juego de la imaginación*<sup>161</sup>:

No puede parecer raro que ante el mundo rutinario del hábito y de la cordura, ese mundo imaginario —y Felisberto se apuró por confesarlo— no aparezca sino como «locura» [...] Ante la razón que todo lo generaliza y el acostumbramiento que todo lo disuelve, la reordenación que opone el juego total de la imaginación ya no puede convencer a los seres domesticados en lo cotidiano; ya no se trata de reflexión, sino de una intuición inaugural (Lockhart, 1991: 125).

La locura de Felisberto, de acuerdo a Lockhart, es entre otras cosas una «secreta ansiedad» que lo lleva a explorar los espacios ajenos en busca del misterio. El procedimiento extravagante de convertirse en un intruso lo lleva a utilizar la imaginación de modo que un ambiente extraño se encaja en uno *real*. Esto es lo que expone Lockhart al referirse al cuento «Menos Julia», al que más tarde me referiré en profundidad dada la cantidad de aspecto lúdicos que allí pueden analizarse. Sirva como adelanto esta reflexión de Lockhart sobre la configuración de ese ámbito extraño: «[Felisberto] consume así esta estafalaria fantasía con desafiante naturalidad, insertando en un ambiente real un ámbito extraño [...] Todo está dicho con aire de juego» (1991: 83, 84). Más reveladora es quizá la afirmación siguiente, cuando Lockhart pone un reparo al ambiente lúdico allí creado: «pero aparece trastornado con la conducta final del creador del túnel, quien obliga a evacuarlo a todos “menos Julia”» (1991: 84). Como luego se explicará, esa conducta final trastorna un juego particular, pero no elimina la posibilidad de continuar una actividad lúdica; esto es justamente una derivación de una de las actitudes más lúdicas de Felisberto.

Si estas consideraciones de Lockhart nos acercan propiamente a características de la categoría del juego, es del todo sugerente esta otra reflexión que el crítico uruguayo hace en el artículo «Arte y presencia en Felisberto»: «nos incitó a liberarnos, mostrándonos las ventajas incomparables del juego, de la creación lúdica y, por su intermedio, de un contacto más flexible con los individuos y las cosas, y de una contemplación más abierta de los procesos vitales» (1982: 128, 129). En una dirección similar argumenta la presencia de lo lúdico en Felisberto Kim Yúñez, una de las voces críticas que más explícitamente

<sup>161</sup> Lucien Mercier, otro de los primeros críticos en ocuparse de la obra de Felisberto, utiliza una fórmula similar en su artículo «Felisberto Hernández: El cuento y el cuerpo». Allí dice Mercier: «el cuento muestra lo que surge, no lo explica. Toda memoria es imaginaria, así como todo sueño es memoria. El cuento *juega el juego de lo imaginario*» (1975: 120, 121).

ha tratado el asunto del juego, utilizando la teoría de Huizinga en el momento de hacer una separación entre distintos *espacios* de actuación. La orientación de Yúnez respecto a la identificación de lo lúdico va encaminada, al igual que ocurre con Lockhart, a la distinción entre ambientes cotidianos y extraños. Yúnez distingue tres espacios, el estriado, el abierto —para esto se fundamenta en la definición que de estos hacen Guattari y Deleuze en *Mil Mesetas*—, y, finalmente, el lúdico. La explicación del espacio lúdico parte de la «virginidad» del espacio abierto, en tanto un espacio que, en potencia, ofrece «múltiples manifestaciones metafóricas» (Yúnez, 2000: 88); el narrador utilizaría distintos objetos —la muñeca, en el caso de «Las Hortensias», o los objetos colocados para ser descifrados en el túnel de «Menos Julia»— y también la naturaleza, para disponer los misterios en los que intenta adentrarse. A continuación explica Yúnez:

Por consiguiente, esta antropología primordial llega a ser una extensión visible de su creador, tal como un objeto refleja la personalidad de su dueño. Ese creador se instala y comienza a configurar su propia fantasía haciendo que ese espacio se transforme en espacio lúdico (2000: 88).

Yúnez reconoce que la separación del ámbito cotidiano se produce en ocasiones no ya como objeto donde depositar las propias fantasías sino de un modo mucho más explícito. Ejemplifica estas modalidades utilizando el relato *El caballo perdido*. Allí, tácitamente nos encontraríamos con el espacio lúdico en la casa de Celina, su profesora de piano, «porque el niño permanece dentro de la realidad circundante» (2000: 88). El modo expreso, dice Yúnez, estaría indicado en citas como esta, también de *El caballo perdido*: «yo estaba en un lugar y el mundo en otro. Entre el mundo y yo había un aire muy espeso; en los días muy claros yo podía ver el mundo a través de ese aire y también sufrir el ruido de la calle y el murmullo que hacen las personas cuando hablan» (CP, OC 2, 45).

Pero más pronunciada será la demarcación de espacios lúdicos en las narraciones correspondientes a su tercer etapa. En cuentos como «El acomodador», «La casa inundada», y los ya mencionados «Las Hortensias» y «Menos Julia», «el personaje rechaza cualquier contacto o comunicación con el exterior que podría estorbar su propósito de armar un juego autónomo que posibilita “movimiento, un ir y venir, un cambio, una seriación, enlace y desenlace”» (Yúnez, 2000: 91). Yúnez resalta ese aspecto del juego que es la ausencia de utilidad material —que a su vez permite vincularlo a la falta de *propósito* del *misterio blanco*. Hay otra ausencia de *propósito* señalada por Yúnez, según el cual Felisberto «no



pretende un acercamiento teleológico o un sentido final en lo que escribe» (2000: 105). A raíz de esta apreciación, Yúnez declara que «sus cuentos son “volubles” por el hecho de explorar libremente la realidad sin otra meta que su característico juego de interpenetraciones» (2000: 105).

Debo, a pesar de las oportunas reflexiones de Yúnez, hacer una objeción a su modo de entender al jugador felisbertiano como entregado a juegos donde domina el azar. Yúnez entiende que la obsesión por adentrarse en espacios ajenos donde un tercero se encarga de arreglar la estructura del juego, es sinónimo de consagrarse al azar:

Además, por su perpetuo deseo de entregarse al azar, el personaje-jugador prefiere que su mundo lúdico esté arreglado de antemano por los demás. En particular, se pueden identificar cuatro cuentos donde los protagonistas entran a un juego o azar que otros han arreglado (2000: 91, 92).

El inconveniente de esta afirmación es el siguiente: resulta cuanto menos enredado, confundir la entrega del personaje a misterios, juegos ajenos, con que el juego entre por completo en una categoría tan definida como es el juego de azar. Sin embargo, Yúnez aprecia la participación de otra de las categorías lúdicas en Felisberto. De los cuatro cuentos que menciona en la cita —a lo que hace un momento me referí como más propiamente lúdicos—, reconoce, por ejemplo, que es en «Las Hortensias» donde el espacio es más pronunciadamente teatral, con lo que estaríamos hablando de la participación de, al menos, dos categorías del juego: *alea* y *mimicry*.

Pero más peculiar es una consideración que Yúnez incluye hacia el final de sus conclusiones, acerca de las posibilidades del juego de abrir nuevos caminos:

En particular, los narradores de «Las Hortensias», «La casa inundada» y «Menos Julia» descubren en «el juego» un mecanismo que genera un sin fin de nuevas oportunidades y aventuras. La prolongación de estos juegos extraños mantienen su vigor y hacen posible una proliferación de experiencias que satisfacen sus deseos y anhelos (2000: 129).

Es necesario hacer algunas salvedades a esta afirmación. El juego en Felisberto, el juego que proponen los *dueños*, es un juego que lleva siempre a un término. Nunca se asoma la posibilidad de que el juego planteado, con sus reglas y su espacio, se prolongue más allá del relato. Sin embargo —y ahora me adhiero a lo dicho por Yúnez—, el planteamiento de

este trabajo es que la acción del *trickster*, en la mayoría de las ocasiones el propio narrador, no aspira a destruir el ámbito lúdico, sino que proyecta una continuidad, solo que el juego será otro. Por tanto, creo que no es contradictorio afirmar que se aspira a continuar con lo lúdico, pero en ningún caso bajo la forma del juego que originalmente se plantea, ese juego queda parcialmente destruido o sustancialmente modificado.

«Las Hortensias» es uno de los cuentos donde con mayor facilidad pueden distinguirse elementos lúdicos, fundamentalmente a causa de la gran disposición espectacular de elementos que Horacio diseña. Es, sin embargo, una apreciación que tan solo tangencialmente se dirige a este asunto la que me interesa apuntar aquí. Y se refiere a las ceremonias de las vitrinas y las bromas entre Horacio y su mujer María —María Hortensia— como recurso que permite a Horacio despegarse del «tiempo cíclico». Quien propone esta comprensión del ritual de «Las Hortensias» es Jacinto Fombona quien lo expresa de este modo:

Horacio es agente de una serie de acuñaciones que hablan de la escritura y de la lectura [...] acuñaciones que despliegan filigranas del deseo y sus objetos en un jugar continuo. Es importante recalcar la pasión por el juego en este cuento. El juego le permite a Horacio extraerse del tiempo cíclico y olvidarlo. Si recordamos el aspecto sagrado del matrimonio y la relación entre el tiempo cíclico y el rito, podemos afirmar que el juego es para los personajes centrales de «Las Hortensias» una forma de olvido, donde lo sagrado y lo temporal de la vida en pareja se desligan (2000: 28).

Veremos, en el capítulo dedicado al mito en Felisberto, de qué manera es posible entender la relación del ritual y el tiempo de acuerdo a las reflexiones de Agamben explicadas en el primer capítulo de este trabajo.

Por lo demás, diré que abundan los comentarios que advierten sobre el tono lúdico de Felisberto de un modo general, como afirmaba al comenzar este apartado. Analía Melhberg, al estudiar las *primeras invenciones*, comenta el aspecto lúdico presente en esos escritos, y continúa: «esa experimentación no es arbitraria, hay detrás de ella un trabajo de pensamiento sobre la escritura y un desarrollo de procedimientos que darán el modo con el cual se desplegará su obra» (2009: 21). Con lo que, entiende, se equipara lo lúdico con una experimentación que no tiene sin embargo nada de caprichosa.

Ana María Barrenechea alude al juego para describir el desajuste de los personajes felisbertianos con las *reglas* que normalizan los espacios cotidianos:

Felisberto Hernández juega en un espacio de desajustes y torpezas «ingenuas» de sus actantes en el manejo de las reglas (reglas sociales, estéticas, éticas) [...] Pero a menudo la ambigüedad deja abierta al lector la interpretación y la elección del juicio. Se diría que este otro juego alternativo de subrayar o de borrar las pistas es uno de los rasgos más característicos del discurso hernandiano (1982: 60)<sup>162</sup>.

Horacio Xaubet comenta este pasaje de Barrenechea, defendiendo al mismo tiempo el juego de Felisberto como un juego que no busca interactuar con el lector. Supongo aquí que Xaubet entiende primeramente el juego como algo que *enreda* al lector. Dice Xaubet: «el juego en Felisberto no debe entenderse como praxis consciente y deliberada [...] Felisberto no intenta confundir a nadie, no intenta hacer “víctima” al lector» (1995: 71). Si bien me interesa dejar constancia de estas valoraciones acerca del juego, es cierto que esta última consideración escapa por completo a la noción de juego tal como aquí se plantea.

Para cerrar este apartado —y uniendo también con el asunto del apartado siguiente—, abordaré el sentido principal que Ángel Rama concede al juego, al menos en Felisberto, que es el de la descarga humorística. La visión de Rama —que ahora veremos extraída de un artículo suyo titulado convenientemente «Humorismo y fantasía»— según la cual juego y humorismo tienen varios puntos en contacto está sin duda emparentada con la experiencia de la vanguardia histórica. El «jubiloso afán de juego» que imperó con el arribo del ultraísmo, si bien seña de al menos una mitad de los que se adscribieron al movimiento vanguardista, es, según Rama, indicio de levedad y humorismo: «otros buscarán a través de la levedad y el juego la develación de la realidad. Estos habían conquistado el derecho del escritor al humorismo, incluyendo el humor loco» (1968a: 18). Para estos escritores, dirá Rama a continuación, la utilización del humor no debe percibirse como herramienta de autores inferiores, por el contrario, se corresponde con una función creadora

---

<sup>162</sup> Más adelante Barrenechea continúa desarrollando esta idea, que explica una suerte de vaivén en el comportamiento del narrador felisbertiano entre una posición liminar y una más cercana al *sentir de los demás*: «el narrador=personaje (=“escritor”) insiste en presentarse como marginal, con sentimientos marginales, con imaginaciones marginales. Juega entre fingirse parecido y no serlo: juega con comportarse en forma diferente o dejarse arrastrar por los demás con ingenuidad, con sorna, o con falsía, con tempos diversos y encontrados. Como en otros textos jugará paralelamente con escribir fingiendo luchar entre lo convencional, y lo auténtico, misterioso o raro» (1982: 61, 62). Podría, creo, establecerse un paralelismo entre lo expuesto aquí por Barrenechea y la teoría del sentir como los demás y de su manera especial, sin perder tampoco de vista la equivalencia entre lo auténtico a que alude Barrenechea y la *sinceridad literaria* que se planteó en este trabajo.

de las más superiores. Rama brinda otra explicación de la actitud lúdica de Felisberto en el artículo «Otra imagen del país»:

Dentro de la tónica general lúdica de nuestro vanguardismo, —juguetón desenfadado que delataba un origen social y la comodidad de un país turbulento y alegre— hay todavía una zona más centradamente humorística, que quiere ser filosófica, y manejar con dislocamiento repentista, donde está Hernández (1960: 22).

Además de una actitud vanguardista, el juego de Felisberto implica también algo de notoria importancia para estas páginas, y es la fracturación de la solemnidad. Aquí es donde, siguiendo una reflexión sobre el mito de Johan Huizinga que se citó páginas atrás, es donde juego y mito tienen su primer punto de contacto. Huizinga definía el mito como una necesidad de explicar lo terreno, donde un espíritu inventivo juega al borde de la seriedad y la broma. Tal es la función del humorismo de acuerdo a Rama. Su posición marginal se debe en primera instancia a la imposibilidad de aceptar plenamente la solemnidad, o la niñez, o la edad adulta:

Esa atención repentina para lo marginal es el camino preferido de su humorismo: jamás se deja apresar por el camino central que le ofrece un relato, y siempre está dispuesto a burlar la seriedad de lo que trata con una acotación marginal —un gesto ridículo, una frase infeliz— que rompen la ceremonia con ayuda de una imprevista carcajada. Es en este juego donde se sitúa la confluencia más definitiva de su estilo (Rama, 1964: 31).

El vaivén entre la situación grave y la ridícula aparece con especial claridad cuando Felisberto expone una situación erótica. Dice Rama: «pero en el momento en que parece entregarse al delirio de la imaginación erótica, chirría el espíritu humorístico, la situación se torna cotidiana, absurda, mínimamente ridícula» (1968*b*: 463). Ese quiebre con el ambiente sexualizado es descrito por Rama en otro artículo: «pero otro elemento, poco habitual de los surrealistas —el humorismo—, le permite hacer explotar las situaciones dramáticas mostrándonos su envés ridículo y al quebrar el rompecabezas de cosas sexualizadas, pone todo en libertad jubilosamente» (1968*a*: 28).

También Morillas entiende el afán lúdico de Felisberto como una necesidad por desarmar la gravedad de una situación. A esto apunta en su artículo sobre las *primeras invenciones*: «en su búsqueda del lector, el afán lúdico de Felisberto Hernández quiere

descargar de solemnidad los textos que, leídos con atención, nos descubren una sostenida reflexión sobre la naturaleza del lenguaje» (Morillas, 1982: 274).

En los orígenes de Felisberto está el juego, dice Rama, «sostenido por una gratuidad y una sólo en apariencia falta de compromiso con la realidad; adelanta mentiras de las que él se burla y las que han ido transformándosele en verdades» (1960: 22). Aquí se muestra marcadamente el vaivén lúdico en las narraciones felisbertianas, cuando lentamente el juego, sin dejar de mantener una distancia irónica, se va haciendo más serio, y la burla cruel autoriza a mantenerse en ese filo, creyendo en el juego más que ningún otro, pero sabiendo que su destino es romperlo para ver que hay dentro, y comenzar de nuevo. Por eso es que el juego se va haciendo más serio. Rama sugiere que esto sucede cuando el escape a través de la gracia deja de funcionar. Para explicar esto hace referencia a la realidad a la que apunta Hernández, esa de la que falsamente se escapa, porque los estrafalarios de Hernández «son siempre reales», y dice: «a veces de una realidad esquemática tan brutal que cuando falla el sistema humorístico que la redime nos golpea su humanidad intolerable» (1960: 22). Desde aquí, un paso separa la literatura carente de «estructura causal», juego libre, que deja de ser «chisporroteo humorístico», para perfilar un trasfondo más oscuro, al que dice Rama, Felisberto parece dirigirse. Entonces «el juego se hace serio, carne propia y auténtica, y entonces el misterio es angustioso y se abalanza sobre su burlón contemplador» (1960: 22).

Pero veremos antes de describir esos *juegos serios*, qué características presenta para la crítica felisbertiana el humor en su obra.

#### IV.6. EL HUMOR COMO PARTE DE LA DISLOCACIÓN

El crítico y ensayista uruguayo Alberto Zum Felde publicaba en 1948, en la revista *Asir* —entonces dirigida por Washington Lockhart—, un artículo sobre Felisberto titulado «La “cuarta dimensión” en la actual narrativa uruguaya». Allí se destaca la novedad que supuso para las letras uruguayas la publicación un año antes de *Nadie encendía las lámparas*, en tanto la práctica realista se relega para ir en busca del absurdo oculto en el reverso de los hechos. Zum Felde inscribe los cuentos de ese volumen dentro del surrealismo y el psicoanálisis, si bien advierte que no se trata de una exposición de teorías dentro las narraciones, ni tampoco es «reflejo y sugestión de literatura foráneas» (1948: 251). El proceso

que desemboca en esa modalidad de Felisberto está marcado por el absurdo que «lleva en él al humorismo, siendo éste como una resultante lógica del absurdo» (1948: 252), al que agrega Zum Felde: «en cierto modo puede decirse también que Hernández es un humorista». Ahora, de manera similar al absurdo presente en el reverso de los hechos, «no ha de olvidarse el posible sedimento de amargura que hay en el fondo de todo humorismo».

Esta modalidad humorística de Felisberto, es expuesta también por Zum Felde en la nota al escritor incluida en la tercera edición, de 1967, de *Proceso Intelectual del Uruguay*. Zum Felde argumenta que al desviarse de la sustancia autobiográfica de sus dos primeros libros<sup>163</sup> y atender únicamente a lo imaginario, el carácter humorístico se vuelve preponderante. Pero el humor no forma parte del programa de Felisberto:

Su humorismo no es, empero, su finalidad, sino su consecuencia, aun cuando esta sea la característica que más inmediatamente percibe el lector en sus relatos. Al entrar en el terreno de lo fantástico, que casi equivale a decir, en su caso, en el de lo absurdo, el humorismo se convierte en el sentido mismo del relato. Lo absurdo y lo humorístico son —estética y filosóficamente— inseparables; ya sea éste el efecto de aquél, ya sea aquél la condición de éste (1970: 20).

La coordinación de amargura y comicidad que Felisberto alcanza es también resaltada por Hugo Riva en un extenso artículo dedicado al autor y, principalmente, a su libro *Por los tiempos de Clemente Colling*. Riva destaca que sobre el humor de Felisberto planea siempre un fondo de nostalgia que neutraliza la hilaridad, «y ello surge sin duda de que sucesos y personajes están teñidos siempre de una nostalgia evocadora y por el cariño sincero hacia quienes no se deja hacer caer en lo ridículo y lo triste» (1970: 69). Es así que el humorismo de Felisberto reúne la faceta cómica y trágica de sus personajes. Asimismo, John Englekirk (1979: 87), encuentra el fondo amargo de su humor en la despreocupación ante la censura moral que los actos o situaciones de índole sexual podrían ocasionar.

Saúl Yurkievich, algo más condescendiente con Felisberto, pone su atención en los procesos disociativos entre elementos. El hecho de que unas cosas no tengan que ver con otras, que señalé como programático en la actitud del narrador-autor, es descrito por Yurkievich como una «humorada»:

---

<sup>163</sup> Aquí se obvian las *primeras invenciones*. Los dos primeros libros serían entonces *Por los tiempos de Clemente Colling* y *El caballo perdido*.

En Felisberto estas cuatro instancias —yo, cuerpo, lenguaje, cosas— no están acordadas previamente, no se integra en un continuo ni fáctico ni lógico, no se implican mutuamente en una trama de relaciones conexas, no se subordinan del todo a la coherencia discursiva. Tienden a la disociación, a convertirse en devenires autónomos. Dicho de otra manera, el impasible continuo discurso de Felisberto para narrar esa eventualidad disímil y errática es una de sus *humoradas* (1977: 367).

Efectivamente, esas cuatro instancias no parecen inclinarse por la fusión, ni siquiera muchas otras instancias parecen gustar de la unión; por otra parte algo que el narrador aplica congruentemente en el «continuo discurso».

De cualquier modo, es evidente que la dislocación del discurso es una de las fuentes que impulsan los resortes humorísticos. Rocío Antúnez se refiere a dos relatos de la etapa de las *primeras invenciones*, que aquí se han comentado anteriormente, el «Prólogo» de *Fulano de Tal* y «La piedra filosofal», de *Libro sin tapas*. En ambos, la palabra es cedida por el narrador a un segundo locutor que, en palabras de Antúnez, «más que un narrador, es un ideólogo» (1982: 295). En la disimilitud entre el discurso racional y un locutor que no lo es, se encontraría el fundamento del tono humorístico:

La presencia de dos locutores subraya el estatuto lingüístico de los enunciados del segundo, su espesor racional teñido, sin embargo, de humorismo. El tono humorístico proviene del contraste entre la «verdad» racional y su adjudicación a seres irracionales, y del hieratismo en el enfrentamiento de los discursos (Antúnez, 1982: 295).

Otra de las cuestiones que se han tratado es diferenciar si el tono de Felisberto tiende en mayor medida al humor o a la ironía. Giraldi, por ejemplo, observa la presencia de ambas vertientes y, utilizando el ensayo de Bergson para argumentarlo, abre la posibilidad de que el recurso se desprenda muchas veces de la disparidad existente entre lo que las cosas son y lo que deberían ser. Para ejemplificar utiliza el cuento «El cocodrilo», cuento que, curiosamente, ha sido repetidamente destacado como uno de los que más popularidad alcanzó. Allí, un vendedor de medias frustrado, de medias *Ilusión*, comienza a utilizar el llanto como recurso para atraer compradores. Giraldi alude al eslogan del vendedor como recurso cómico: «¿quién no acaricia hoy, una media *Ilusión*?»; y la ironía la encuentra en la equiparación del protagonista a un cocodrilo, a causa de sus lágrimas falsas. El cuento es también utilizado por Paul Verdevoye para describir el «humorismo triste» de Felisber-

to. El crítico francés explica que en los desdoblamientos de Felisberto, tal como sucede en «El cocodrilo», confluyen dos vertientes, la de la alegría y la tristeza: «ahí tenemos una situación que responde a la definición que se diera del humorismo, comparado a un dios Jano de dos caras, de las que una se ríe de las lágrimas de la otra» (Verdevoye, 1980: 293).

Xaubet decididamente descarta la posibilidad de que la literatura de Hernández sea humorística, siquiera parcialmente. En cambio, sí ubica elementos que la situarían más cerca de la ironía; toma entonces Xaubet como acertada la calificación de Rama según la cual Felisberto era un burlón:

El yo/autor tiende trampas inofensivas, plantea pequeños misterios en el texto, pero por lo general tiende a resolverlos. Su burla no es malintencionada; es cuestión de método, simplemente; y es que Felisberto no tenía nada de «naíf»<sup>164</sup> (1995: 131).

El «método» que señala Xaubet es el de efectuar un distanciamiento. De modo que el humor de Felisberto tiene esa función que Blumenberg reclamaba para el mito. Ahora bien, el humor ciertamente no logra ocultar la tragedia de los personajes, acaso es un método que en el intento por evitar el hundimiento en la tragedia, exhiba, siquiera veladamente, aspectos de esa profundidad que de otro modo permanecerían ocultos.

Carol Prunhuber entiende, contrariamente, que los momentos decisivos del hundimiento son matizados por el humor: «en estos momentos críticos, o viene la caída o el narrador se aferra al humor para minimizar la experiencia» (1986: 154). No creo que sea esta una función específica del humorismo. Mejor sería, siguiendo aquello que propone la función del distanciamiento, que ya la narración es minimizar la experiencia. Pero luego de ese nombrar no hay otra cosa detrás que nos está velado conocer. Podría sugerirse lo mismo de la metáfora, y decir que evita un hundimiento que se esconde tras ese nuevo nombrar. Pero ocurre que no hay nada tras el humor. No se está ocultando una experiencia más profunda, es el mismo humor la experiencia de mayor intensidad que puede producirse.

Washington Lockhart dice respecto al humor en Felisberto que «es en efecto un disolvente general a través del cual, no obstante, se trasluce la penuria intrínseca de la condición humana» (1991: 27). Y en efecto se ofrecen algunos matices de la penuria mediante el humor; ahora, no es fácil entender qué es lo que se está disolviendo. Tómese como

---

<sup>164</sup> Alude, con esa expresión, al artículo que Onetti dedicó al escritor, titulado «Felisberto, el naíf».



ejemplo un cuento marcadamente humorístico como «El cocodrilo»; donde un vendedor imita la estrategia infantil del llanto para conseguir resultados, atención o algún otro efecto. ¿Cuál es la experiencia profunda que disuelve aquí el humor? Sospecho que se quiere hacer llorar al personaje por otros motivos, entonces se dirá que el procedimiento mediante el cual llega al llanto no es lo suficientemente terrible. Pero aquí se está haciendo otro cuento, no «El cocodrilo». Francisco Lasarte, contrario a esta postura según la cual el humor mitiga una situación traumática, acerca el humorismo de Felisberto a la teoría de la degradación cuando dice: «el humorismo de los relatos, siempre a expensas de la *persona*, no logra disipar la tensión angustiada que los domina. A veces sucede todo lo contrario: la risa acentúa la humillación del personaje» (1981: 12).

Entiendo acertada una apreciación del médico Alfredo Cáceres —pareja de la doctora y escritora Esther de Cáceres, pareja que tanto frecuentó a Felisberto e impulsó su labor—, quien incluye el humorismo entre otras formas que buscan revelar algo del destino:

[Felisberto] realiza el milagro de la creación artística, no porque nos presente cosas raras sino por la rara ordenación de las cosas sencillas, solo por el ritmo con que va creando misteriosas relaciones y por ese presentarse continuo y nuevo de silencios y espacios, nos da Hernández, la poesía, el humorismo, la trágica verdad de los destinos y el símbolo secreto de las correspondencias naturales (Cáceres, 2011: 200).

#### IV.7. ASPECTOS DEL JUEGO EN FELISBERTO

En páginas anteriores intenté ofrecer algunos motivos lúdicos presentes en los «cuentos intelectuales», según llamaba a los suyos Vaz Ferreira, de las *primeras invenciones*. Sin embargo, la tarea se enfocó en determinar la manera en que funciona el *misterio felisbertiano*; misterio que permitirá ahora mostrar la labor de aguafiestas de Felisberto, esto es, cuando el misterio blanco dirija al protagonista a sufrir una de las polarizaciones aburrimiento/ajetreo —o placer/dolor—, de manera que se vea impelido a actuar sobre el juego. Sucede que, al igual que el entretenimiento en Felisberto se corresponde con el juego —me refiero al entretenimiento expuesto en *Fulano de tal*—, el dolor afecta en primer lugar al aburrimiento, el abandono, o la pereza; términos que pertenecen a un polo de la dualidad que tanto Huizinga como Agamben señalaban

como susceptible de concluir el juego, siendo el otro polo el ajetreo, el éxtasis o, más simplemente, el placer. Y si bien la polarización de uno de los términos de la dualidad finiquita el juego, es evidente que es necesaria su participación y, aún más, el vaivén entre ellos, para que el ambiente lúdico prospere. Felisberto percibe en el entretenimiento algo muy similar. Su exposición es la siguiente: los *locos* no pueden entretenerse, cosa que sí hacen los *genios*, ejerciendo en su tarea un papel estético, que a su vez está determinado por las leyes biológicas de cada uno. Pues bien, «la combinación primordial en las leyes biológicas no la entienden los cuerdos: el placer y el dolor, con gran predominio de dolor —acaso dolor solamente. Y esta combinación es la gran base del entretenimiento humano» (FT, OC 1, 10).

El dualismo en el entretenimiento vuelve a aparecer en *Libro sin tapas*, concretamente en el primer cuento del libro, encabezado por la palabra «Prólogo»<sup>165</sup>. Allí se narra el surgimiento de una nueva religión, cuya tarea inicial y más importante es el castigo. El primero en someterse al castigo había cometido la falta del egoísmo, y la pena consiste en una saturación de la falta: debe permanecer colgado al anillo de Saturno con tal poder de visión e inteligencia que es capaz de ver lo que ocurre en la Tierra, de modo que puede interesarse por todo cuanto allí ocurre, pero si piensa en sí mismo las manos no podrían asirse del anillo y se desprendería. Pues bien, la pesadumbre del hombre no proviene solo del cuidado en no pensar en sí mismo sino del *dolor de aburrimiento*. Dolor y placer es entonces una mezcla cuya compensación aparece fatalmente en el hombre. El «acaso dolor solamente» se modifica ahora por un equilibrio entre estos dos estados. Durante su castigo, el hombre progresa, y ese progreso le acumula *porqués*, que son los que finalmente lo salvan del dolor. Más tarde advierte que los hombres de la tierra, al igual que él, progresaban, y el porqué del progreso era librarse del dolor, «pero en seguida cayó en la duda más dudosa, compleja y emocionante» (LST, OC 1, 19):

podía ser que si el dolor fuera menos, también fuera menos el placer; que la reacción natural de cada organismo diera un porcentaje mayor o menor de sistema nervioso, pero que eso no tuviera nada que ver con la compensación: que no cambiara el promedio de placer y dolor (LST, OC 1, 20).

<sup>165</sup> Esto mismo sucede en el texto siguiente, titulado «Acunamiento», que finaliza con un «Epílogo». Debe suponerse entonces que el primero de los cuentos lleva el título que da nombre al libro.

Este cuento tiene también una curiosa correspondencia con algo que antes se mencionó, y es el comentario de Baudelaire acerca de cómo los niños rompen el juguete para ver su alma, cómo en esa acción se concentra el vértigo del juego. Cuando el protagonista de la narración ve interrumpida la búsqueda de interrogantes, aquello que aumenta la complejidad y por tanto suprime el dolor, encuentra la Tierra como un «juguete ingeniosísimo». Surge entonces una nueva curiosidad, quiere saber si los hombres tienen acción a causa del movimiento de la Tierra, pero no puede saberlo: «hubiera deseado, igual que los niños, romperlo, ver cómo era interiormente y romperle el porqué» (LST, OC 1, 21).

El movimiento de vaivén y vértigo de estos «cuentos intelectuales» es, sin embargo, una mínima expresión del ambiente lúdico que, si bien posee su relevancia —y más adelante se verán más ejemplos de este movimiento consustancial a lo lúdico—, da paso al juego propiamente de Felisberto tal como asoma por primera vez en el cuento «El vestido blanco» de *Libro sin tapas*. Es necesario dejar constancia de este asunto: si «La casa de Irene» y todavía más, «La cara de Ana», anticipan los procedimientos que se desarrollan más tarde en CC, CP y TM; «El vestido blanco» anticipa el juego de las narraciones de su tercera etapa, es decir, fundamentalmente de *Nadie encendía las lámparas* y *Las Hortensias*.

«El vestido blanco» comienza delimitando el ambiente propio del juego, señalando cuáles son los participantes e insinuando el funcionamiento de las reglas: «yo estaba del lado de afuera del balcón. Del lado de adentro estaban abiertas las dos hojas de la ventana y coincidían muy enfrente una de la otra. Marisa estaba parada con la espalda casi tocando una de las hojas» (EVB, OC 1, 31, 32). Hasta aquí la especificación del ambiente donde se desarrolla la acción lúdica: el balcón, y el breve catálogo de los participantes: el narrador, Marisa y las hojas de la ventana. Hay que observar que, si bien incide en el juego de las ventanas, Marisa no participa conscientemente en él. Ella no se incluye ni en la convencionalidad ni en la iniciación de las reglas. El narrador manifiesta expresamente lo prescindible de su permanencia en el espacio lúdico: «al Marisa salirse, no sentí el vacío de ella en la ventana. Al contrario. Sentí como que las hojas se habían estado mirando frente a frente y que ella había estado de más» (EVB, OC 1, 32). Aquí ya se plantea cuál es la pauta que rige el juego: la posición de las hojas. Y sucede al mismo tiempo, que si bien Marisa no participa del juego, es ella quien influye en que la posición de las hojas varíe. Significativamente, las hojas resultan en dos posiciones que son las del vaivén que fue antes mencionado: el placer y el dolor:

Al poco tiempo yo ya había descubierto lo más primordial y casi lo único en el sentido de las dos hojas: las posiciones, el placer de posiciones determinadas y el dolor de violarlas. Las posiciones de placer eran solamente dos: cuando las hojas estaban enfrentadas simétricamente y se miraban fijo, y cuando estaban totalmente cerradas y estaban juntas (EVB, OC 1, 32).

El resultado de la posición de dolor es que el narrador y Marisa sean víctimas de un «odio silencioso» cuyas consecuencias son imprevisibles. Pero el narrador permanece pasivo ante la eventual posición de dolor de las hojas. La responsabilidad de que estas se ubiquen de tal o cual manera la tiene Marisa, quien, como ya apunté, no tiene conocimiento del juego que el narrador plantea; él se mantiene cautivo del azar que aporte el proceder de Marisa.

El momento de infracción más violento es cuando el cierre de las hojas por parte de Marisa parece inminente, y sin embargo se prolonga la posición de dolor. Entonces Felisberto insinúa el castigo de las hojas: «en el espacio oscuro que aún quedaba entre las hojas calzaba justo la cabeza de Marisa» (EVB, OC 1, 33). Esta amenaza remite a un motivo que Felisberto utilizará en repetidas ocasiones: la cabeza desprendida del cuerpo. La actitud de Marisa al postergar el cierre de las hojas, «inconsciente e ingenua», que ni siquiera es Marisa, sino una cosa que percibe en la cara, contrasta con es otra cosa «dura y amenazantemente imprecisa» que es el castigo de las hojas.

Hay una intimidación más en el cuento. Al encontrarse un día en el balcón, el narrador siente la presencia de las ventanas, que lo amedrentan, entonces siente «que nos habían sepultado entre el balcón y ellas. Pensé en saltar el balcón y sacar a Marisa de allí» (EVB, OC 1, 33).

El final del cuento propone otra vez la amenaza de la desmembración de Marisa. Ocurre sin embargo con otras *hojas*, las hojas de un ropero. Y aquí Marisa no se encuentra, es el narrador el que promueve la situación y es víctima de una nueva provocación, ahora sin la actuación de Marisa de por medio. Al abrir las hojas del ropero se queda paralizado, su cabeza se queda quieta, «igual que las cosas que habían en el ropero, y que un vestido blanco de Marisa que parecía Marisa sin cabeza, ni brazos, ni piernas» (EVB, OC 1, 33). En este desenlace aparece otro motivo recurrente, el de la duplicación de la mujer mediante una muñeca, escultura o vestido. Avanzando las páginas se apreciará que Felisberto utiliza los dobles de las mujeres para ejercer sobre ellas algún acto prohibido o de moral censurable.

Ya que juego y mito comparten aspectos definitorios de las respectivas categorías, especialmente el aislamiento de la realidad, de la vida corriente, y la repetición, abordaré

estos puntos cuando se analice el mito en Felisberto. Enfocaré ahora la tarea en determinar la manera en que se establecen las reglas y la conformación del espacio y el tiempo donde se juega.

Con toda seguridad, «Menos Julia» sea el caso paradigmático de instalación de un ambiente lúdico en la obra de Felisberto. El cuento presenta el encuentro fortuito entre dos conocidos de la infancia, el narrador y su amigo, que avanzará hacia el descubrimiento de un juego/ritual que el último de ellos practica semanalmente en un túnel y del cual hace partícipe al narrador. La presentación del amigo siendo niño con que comienza el cuento, remite al motivo de la cabeza desprendida que antes apuntaba: «en mi último año de escuela veía yo siempre una gran cabeza negra apoyada sobre una pared pintada al óleo. El pelo crespo de ese niño no era muy largo; pero le había invadido la cabeza como si fuera una enredadera» (MJ, OC 2, 92). Y todavía un avance de algo que más adelante desarrollaré, si la negrura de la cabeza orienta a la oscuridad que inquieta a Felisberto, el color verde de la pared produce justamente el sentimiento contrario, el verde será siempre el color de la comunión con los objetos y el sosiego de la agitación. Por tanto, teniendo en cuenta la contraposición de los colores, podría interpretarse esto como un contraste entre la afabilidad de la infancia, de la escuela, con la oscuridad intrínseca del amigo.

El lugar del encuentro fortuito es un bazar del que el amigo es dueño. Enseguida se relata la aproximación desde el fondo del bazar de una muchacha que traía algo en las manos. Nuevamente Felisberto recurre a la anticipación de los motivos del relato que tanto utiliza en las *primeras invenciones*: el camino que se pierde al fondo del bazar es el túnel de la quinta donde se desarrollan las actividades lúdicas; y la insinuación de una muchacha que trae un objeto en sus manos, pero sin especificar cuál es ese objeto, remite justamente a la esencia del juego que tiene lugar en el túnel: descifrar mediante el tacto qué objetos se ubican allí.

Durante el viaje hacia la quinta donde está ubicado el túnel se delimitan las coordenadas espaciales y temporales en que transcurrirá el «ritual de las manos» y, más importante, las reglas que lo ordenan:

ese túnel está en mi quinta y nosotros entraremos en él a pie. Será para cuando llegue la noche. Las muchachas estarán esperándonos dentro, hincadas en reclinatorios a lo largo de la pared de la izquierda y tendrán puesto en la cabeza un paño oscuro. A la derecha habrá objetos sobre un largo y viejo mostrador. Yo tocaré los

objetos y trataré de adivinarlos. También tocaré las caras de las muchachas y pensaré que no las conozco (MJ, OC 2, 94).

La iniciación en las reglas comprende también el momento del día en que debe llevarse a cabo el juego. Es indispensable que la luz esté ausente para que pueda llevarse a cabo el ritual y el misterio pueda expresarse debidamente. El dueño del túnel, al explicar el tiempo que dura el ritual, se lamenta: «ahora me cuesta hablar de eso. Esta luz fuerte me daña la idea del túnel [...] Y en el momento del túnel me hace mal hasta el recuerdo de la luz fuerte» (MJ, OC 2, 96). Hecha esta observación, sucede aquí también lo que mencioné acerca de lo favorable de la penumbra. El día en que el narrador entra por primera vez al túnel, él y los demás participantes dan un paseo después de comer, hasta que comienza a oscurecer, y dice el narrador: «ahora la luz era débil y los objetos luchaban con ella. La noche iba a ser muy oscura; mi amigo ya tanteaba los árboles y las plantas y pronto entraríamos al túnel con el recuerdo de todo lo que la luz había confundido antes de irse» (MJ, OC 2, 98).

En lo que respecta a las reglas, puede medirse la precisión de su sistema en los avisos que el dueño da al narrador justo antes de entrar: «por ahora tú no tocarás las caras de las muchachas: ellas te conocen poco. Tocarás nada más que lo que esté a tu derecha y sobre el mostrador» (MJ, OC 2, 98); y más adelante agrega: «no debes perder en ningún momento tu colocación, que será entre Alejandro y yo» (MJ, OC 2, 99). Si bien los actores cumplen labores distintas, existe convención en cuanto a las reglas del juego. Todos ellos son conocedores de los límites de sus funciones. Por ejemplo, la tarea de disponer los objetos en el túnel corresponde a Alejandro, él es quien entra y organiza los elementos a ser indagados, labor que no puede ser acometida por ninguno de los otros participantes:

—¿Qué es esto? ¿Una cabeza de muñeca?... ¿un perro?... ¿una gallina?

—No —le contestaron; es una de aquellas flores amarillas que...

Él la interrumpió:

—¿Ya no les he dicho que no traigan nada?... (MJ, OC 2, 105).

Tampoco el «compositor» del túnel, Alejandro, se salva de la censura cuando en el ambiente lúdico se introduce algún elemento inesperado, que escapa a la convencionalidad del juego:

Lo curioso era que oíamos el viento pero no lo sentíamos en las manos ni en la cara. Entonces Alejandro dijo:

—Es una máquina para imitar el viento que me prestó el utilero de un teatro.

—Muy bien —dijo mi amigo—, pero eso no es para las manos... (MJ, OC 2, 106).

Estas correcciones del dueño del túnel son en cierto modo insignificantes si las comparamos con aquellas que conducen al desenlace del cuento. En primer lugar la risa de los participantes, excepto del «dueño», provocadas por unos quejidos que se escuchan en el túnel. Como consecuencia, el dueño ordena la salida de todos los participantes, «menos Julia». La risa intimida al dueño —y más adelante veremos, al autor—, la percibe como una burla a su persona<sup>166</sup>, y lo violenta. Después sucede la traición del narrador, pero esto se analizará en su debido momento.

La vulnerabilidad experimentada por el «dueño» a causa de la burla aparece también en el cuento «Las Hortensias», donde asimismo se desarrolla un juego, ahora más *espectacular*, en el sentido de las representaciones que allí tienen lugar. «Las Hortensias» tiene algunas similitudes y peculiaridades con lo expuesto hasta ahora que es preciso anotar.

El cuento gira una vez más en torno a las excentricidades de un dueño de casa. El dueño —en esta ocasión tenemos el nombre, Horacio— tiene también orquestadores que preparan una serie de escenas con el objetivo de que él descifre el *lema* que se desprende de ellas. El juego teatral nuevamente se desarrolla en la oscuridad, esta vez es la noche la que lo facilita: «no pudo abandonar la idea de lo que esperaba ver esa noche» (LH, OC 2, 178). El rechazo por la luz fuerte, ahora artificial, de la casa, se enseña al comienzo del relato: «una noche de otoño, al abrir la puerta y entornar los ojos para evitar la luz fuerte del hall...» (LH, OC 2, 176).

Las reglas de la exposición de las muñecas son detalladas por un narrador en tercera persona que, raramente en la obra de Felisberto, no interviene en la historia:

Coleccionaba muñecas un poco más altas que las mujeres normales. En un gran salón había hecho construir tres habitaciones de vidrio; en la más amplia estaban todas las muñecas que esperaban el instante de ser elegidas para tomar parte en escenas que componían en las otras habitaciones. Esa tarea estaba a cargo de muchas personas: en primer término, autores de leyenda (en pocas palabras debía expresar la situación en que se encontraban las muñecas que aparecían en cada

<sup>166</sup> Al quedar «a solas» con Julia en el túnel, el «dueño» le refiere una historia que involucra a una mujer que lo intimida del mismo modo: «Julia le preguntó: —Usted dijo hace unos instantes que esa señora, al principio, tenía para usted una risa burlona. ¿Y después? Mi amigo empezó a incomodarse: —No era burlona solamente conmigo; ¡yo no dije eso!» (MJ, OC 2, 109).

habitación); otros artistas se ocupaban de la escenografía, de los vestidos, de la música, etc. (LH, OC 2, 178).

Aún falta otro artista que acompaña la muestra teatral, un pianista —ese que muchas veces supo ser Felisberto, y no me refiero solo a su vida, sino también a sus cuentos— que «de espaldas a él y en el fondo del salón, ejecutaría las obras programadas». Vemos las similitudes que tiene aquí el desarrollo del juego con lo que sucede en «Menos Julia». En ambos relatos el participante asiste, sin involucrarse en su elaboración, a la distinta disposición de determinados elementos cuyas características él debe descifrar.

A medida que avanza el cuento, el narrador nos va iniciando en los pormenores de esas reglas, que asimismo requieren de la convencionalidad, recurrencia e iniciación que antes se apuntaron en «Menos Julia». En referencia a la ubicación y conducción del pianista dice Horacio:

—Dile a Walter que vaya al piano. En el momento en que yo entre al salón, él no debe hablarme. ¿El piano, está lejos de las vitrinas?

— Sí señor, está en el otro extremo del salón.

—Bueno, dile a Walter que se siente dándome la espalda, que empiece a tocar la primera obra del programa y que la repita sin interrupción hasta que yo le haga la señal de la luz (LH, OC 2, 179).

La meticulosidad con que se disponen las reglas del juego, no debe sin embargo ocultar su desarrollo en parte azaroso. Sucede que el control obsesivo de los detalles que preparan y rodean el desarrollo de la actividad lúdica, tanto de Horacio como del «dueño», parecen estar dirigidos a contrarrestar una voluntad secreta de los objetos que disparan los pensamientos del participante. Aquí radica un punto decisivo de la obra de Felisberto, no se trata tanto de que el personaje encuentre un objeto o una escena —sí, fundamentalmente cosas inanimadas, como también son las personas más cosas que personas en el *misterio blanco*—, y este ofrezca algo al protagonista en tanto se derive de la relación entre el objeto mismo y el sujeto, quiero decir, su pasado o alguna relación nueva. La clave está en aquello que aporta el objeto, no por su condición, sino por haber recibido de otras personas o situaciones que lo acompañaron, una parte de ellas. Eso es lo que estos *jugadores* quieren recibir de los objetos. Puede aquí someterse a los objetos que intervienen en el juego a la misma función que tiene la tablilla partida del *symbolon*. No es que el objeto en sí aporte una cualidad necesaria para el reconocimiento, pero sucede al mismo tiempo que aquellos



que se reconocen a través del objeto, dejan en él aquello que puede contribuir en algo al reconocimiento. El objeto conserva entonces algo de la persona que lo guarda.

Esto bien puede observarse en las dos narraciones que se están analizando. Pero adviértase cómo funciona en «Las Hortensias»:

De cualquier manera, las muñecas tenían sus secretos; si bien el vidrierista sabía acomodarlas y sacar partido de las condiciones de cada una, ellas, a último momento, siempre agregaban algo por su cuenta. Fue entonces cuando Horacio empezó a pensar que las muñecas estaban llenas de presagios. Ellas recibían día y noche, cantidades inmensas de miradas codiciosas; y esas miradas hacían nidos e incubaban en el aire; a veces se posaban en las caras de las muñecas como las nubes que se detienen en los paisajes, y al cambiarles la luz confundían las expresiones; otras veces los presagios volaban hacia las caras de mujeres inocentes y las contagiaban de aquella primera codicia (LH, OC 2, 187).

El narrador distingue aquello que aportan los artistas que disponen las escenas, de lo que las propias muñecas aportan, no a causa de una voluntad propia, un pensamiento autónomo, sino por conservar en ellas actitudes de otros seres que las rodearon. Sin embargo, es cierto que las muñecas de Horacio exceden las capacidades del *symbolon* y se les otorgan otras verdaderamente extraordinarias: «Horacio llegó a la conclusión de que Hortensia era una de esas muñecas sobre la que se podía pensar cualquier cosa; ella también podía transmitir presagios o recibir avisos de otras muñecas» (LH, OC 2, 187). La mediación que suponen las muñecas, mediación entre Horacio y los pensamientos —recuerdos— de terceros es manifestada explícitamente por Horacio en un pasaje que revela además en qué consiste su propia intervención en las escenas de las muñecas:

Cuando miro una escena me parece que descubro un recuerdo que ha tenido una mujer en un momento importante de su vida; es algo así —perdonen la manera de decirlo— como si le abriera una rendija en la cabeza. Entonces me quedo con ese recuerdo como si le robara una prenda íntima; con ella imagino y deduzco muchas cosas y hasta podría decir que al revisarla tengo la impresión de violar algo sagrado (LH, OC 2, 198).

La idea de profanar un ambiente, de actuar como una especie de saqueador en medio de objetos y recuerdos ajenos, había sido ya expresada durante la primera sesión de las *representaciones*; sucede al revisar el lema de la segunda de las escenas que preparan sus «orques-

tadores». La «leyenda» de la escena, es decir, aquello que define la situación de acuerdo a lo dispuesto por los artistas, explica que se trata de una mujer que espera un hijo ilegítimo, fruto de un amorío con un marinero; entonces para reservarse del enjuiciamiento del mundo decide retirarse a vivir en un faro. En ese momento el narrador explica: «entonces se levantó, abrió la puerta de vidrio y miró lentamente los objetos; le pareció que estaba violando algo tan serio como la muerte» (LH, OC 2, 183).

Pero si en Horacio puede presumirse la acción de un *trickster*, ladrón mediante la astucia, otro tanto puede decirse de María, la mujer de Horacio, a cuya imagen se crea la muñeca Hortensia —el nombre de la mujer es María Hortensia. Avanzado el trabajo se verá hasta qué punto la acción de María profana el espectáculo del que Horacio participa, pero valga por el momento dejar constancia de su proceder. La primera «broma» de María de la que se deja constancia en el relato tiene lugar durante la primera sesión, en la contemplación de la primera vitrina, la vitrina de la «novia envenenada». Horacio lee la leyenda, pero antes de introducirse en la escena para observar sus detalles siente, entre el ruido de las máquinas y la música, una puerta que se cierra con violencia. Horacio encuentra un pedazo del vestido de su mujer, María, sujeto a la puerta que daba a la sala contigua. Al abrir la puerta el cuerpo de ella se le viene encima, pero su ligereza le sugiere que no se trata de María sino de Hortensia. María permanecía escondida detrás de un sillón: «—Yo también quise prepararte una sorpresa; apenas tuve tiempo de ponerle mi vestido» (LH, OC 2, 181). El narrador aclara que las bromas de María no son tomadas de forma negativa por Horacio: «no quería desanimarla, pues a él le gustaban las bromas que ella le daba con Hortensia. Sin embargo esta vez había sentido malestar» (LH, OC 2, 181). No obstante, ese malestar continuará aumentando hasta convertirse en el motivo del desenlace del cuento y, en el agravio que supone la profanación por parte de María de las escenas, ella se convierte en la *tramposa* del juego.

En «Menos Julia», el «espectáculo táctil» de los objetos funciona de un modo muy similar. En un primer nivel se entiende que el juego consiste en adivinar cuál es el objeto que se toca en el túnel. El «dueño» explica así el trabajo de Alejandro como orquestador del túnel y su relación con los objetos: «antes yo derrochaba mucho su trabajo, porque cuando no adivinaba una cosa se la preguntaba; y él se deshacía todo para conseguir otras nuevas» (MJ, OC 2, 97). Sin embargo, existe un segundo nivel, donde lo importante no es identificar un objeto sino la reflexión acerca de los recuerdos que ha motivado. Así, el juego del túnel no finaliza en el ritual de las manos, sino que el dueño disfruta de otra

instancia complementaria: «pero después yo me tiro en un diván y empiezo a evocar lo que he recordado o lo que ha ocurrido allí» (MJ, OC 2, 96). Pero nótese esta explicación de algo que sucede en el túnel acerca de los recuerdos ajenos:

—Cuando estoy allí, siento que rozan ideas que van a otra parte.

El disco terminó y él siguió diciendo:

—Yo he vivido cerca de otras personas y me he guardado en la memoria recuerdos que no me pertenecen (MJ, OC 2, 102).

El procedimiento que hace del juego algo cuya función es hacerse con recuerdos contenidos en los objetos, se ritualiza todavía más en «La casa inundada». Aquí Felisberto retoma una trama que, a modo general, gobierna gran parte de su literatura. Y es cuando el narrador, gracias a sus habilidades artísticas, es invitado o admitido en casas ajenas. En «La casa inundada», el narrador es convocado a la casa de Margarita por su condición de escritor. Margarita es una «atolondrada generosa» —esta frase se pone en boca de un amigo del narrador— que puede ayudarlo económicamente. Así, Felisberto se pasea por una casa literalmente inundada, donde la circulación debe realizarse en botes o balsas, aguardando que Margarita le confiese su historia. El narrador manifiesta una duda al comienzo del cuento: el paradero del esposo de Margarita. Hay sospechas de que perdió al marido en un viaje por Italia, pero el narrador supone inicialmente que el esposo está enterrado en una pequeña isla en el «jardín» de la casa. La historia de Margarita finalmente no explica la suerte del esposo, sino que trata de su relación con el agua, es decir, dónde y cómo es que comienza «la religión del agua». Sucede que durante aquel viaje por Italia, Margarita advierte, al contemplar una fuente, que el agua la observaba y alguien quería comunicarse con ella. De lo que se trata entonces la devoción por el agua es de que en ella se pueden *cultivar* los recuerdos: «entonces supe, por primera vez, que hay que cultivar los recuerdos en el agua, que el agua elabora lo que en ella se refleja y que percibe el pensamiento» (LCI, OC 2, 249). El agua es por tanto un objeto más, capaz de conservar misterios que luego pueden ser descubiertos en el juego, o en el ritual. En «La casa inundada» el ritual mediante el que se descubren los secretos ajenos no forma parte de la estructura central del relato, no giran en torno a él todos los acontecimientos, sino que es hacia el final del relato, donde el procedimiento es revelado. El narrador es requerido en unas habitaciones donde cae «agua sobre agua». Después de atravesar algunas habitaciones, llega a la cama junto a Margarita:

Entre aquel ruido de gruta, atracamos junto a la cama; sus largas patas de vidrio la hacían sobresalir bastante del agua. La señora Margarita se quitó los zapatos y me dijo que yo hiciera lo mismo; subió a la cama, que era muy grande, y se dirigió a la pared de la cabecera, donde había un cuadro enorme como un chivo blanco de barba parado sobre sus patas traseras. Tomó el marco, abrió el cuadro como si fuera una puerta y apareció un cuarto de baño. Para entrar dio un paso sobre las almohadas, que le servían de escalón, y a los pocos instantes volvió trayendo dos budineras redondas con velas pegadas en el fondo (LCI, OC 2, 259).

Las budineras —veintiocho, se detalla— son arrojadas al agua en calma; permanecen inmóviles hasta que los motores que controlan el flujo de agua se ponen en marcha, entonces «la corriente llegó hasta nosotros, hizo chocar las budineras, unas contra otras [...] Se volcó una y en seguida otras: las velas al apagarse, echaban un poco de humo» (LCI, OC 2, 260). Rápidamente, dando vueltas, las budineras en naufragio se dirigen «por la puerta del zaguán en dirección al patio». En este momento es que se produce el comentario del narrador que constata que el ritual del «homenaje al agua» tiene como motivo adentrarse en secretos escondidos: «al dar vuelta en la puerta del zaguán miré hacia atrás y vi a la señora Margarita con los ojos clavados en mí como si yo hubiera sido una budinera más que le diera la esperanza de revelarle algún secreto» (LCI, OC 2, 261).

Roberto Echavarren ha realizado algunas apreciaciones muy justas acerca de la dificultad de interpretación de este relato. Y esto es así, entre otras cosas, por los sucesivos filtros que el texto presenta. En primer lugar, se entiende que Margarita traslada en narración cómo es que se originó su experiencia ritual con el agua; pero más todavía, existe una nueva *transcripción* de esos hechos, cuando el narrador finalmente literaturiza la historia de Margarita. Echavarren lo explica del siguiente modo: «la señora traduce su experiencia en su historia. Pero el relato como producto que se lee ha sido escrito supuestamente por el narrador que, remando, escucha la historia de labios de la señora» (1981: 187). Por esta razón es que Echavarren concluye que «la historia de la señora, considerada como tal sería ininteligible, ilegible» (1981: 187).

Arriesgaré una interpretación sobre este ritual del agua. Es evidente que el marido de Margarita, como figura ausente, sobrevuela como estímulo a las acciones que emprende Margarita. La primera suposición del narrador, que el marido se encuentra enterrado en una isla de la casa inundada, es rechazada por él mismo al recordar que Alcides, novio de la sobrina de Margarita, le había contado que ella lo perdió en un precipicio en Suiza. De hecho, la historia de Margarita, la historia de su comunicación con el agua comienza jus-

tamente cuando ella abandona Suiza en tren y se detiene en una ciudad de Italia. El final del relato, donde Margarita se despidе del narrador por medio de una carta, gira también en torno a la figura del marido. La carta termina con un pedido: que la historia, si es que el narrador finalmente la escribiera, finalice de este modo: «esta es la historia que Margarita le dedica a José. Esté vivo o esté muerto» (LCI, OC 2, 263). El desconocimiento acerca de la fortuna del marido se revela en otro hecho, que puede también poner en duda la veracidad de la versión de Alcides, según la cual el marido se «perdió» en un precipicio. Y es que María, la criada de Margarita, confunde el «homenaje al agua» con un velorio. Esto es desmentido durante el propio «homenaje» cuando Margarita solicita al narrador que ubique las budineras en el agua mientras ella las trae del cuarto de baño. Entonces Margarita le advierte: «Por favor, no las ponga así que parece un velorio» (LCI, OC 2, 259). Téngase presente que el cuarto de baño se esconde tras el cuadro del chivo blanco con barba, que bien podría sugerir la figura del amante. Pues bien, la interpretación es la siguiente: el «homenaje al agua» intentaría descubrir el secreto de la desaparición del marido en un naufragio. Margarita pretende provocar una situación parecida a la del naufragio: el agua turbulenta que hunde las budineras, y encontrar allí la comunicación que revele la fortuna del marido ausente.

El balanceo del agua, que sacude las budineras y ocasiona su hundimiento, tiene su reflejo en el mecimiento de Margarita: «Aquí detuvo el relato y yo me di cuenta que ella se balanceaba como un barco» (LCI, OC 2, 257). Pero más aún en el vaivén que la figura de Margarita representa para Felisberto, que, finalmente, es la manifestación de un vaivén que se extiende a lo largo de su obra y que adquiere muchas formas y significados. La atracción que Margarita ejerce sobre el narrador comienza a evidenciarse tras la primera jornada en que Margarita relata parte de su historia; y es un vaivén relacionado primeramente con los pensamientos «culpables» de Felisberto hacia Margarita. Cuando su relato comienza a tomar forma, el narrador advierte que ella pertenece al marido. Allí es cuando Margarita se divide en dos, correspondiente una a la primera Margarita, sin marido; y esta segunda, prisionera de su relación amorosa anterior. Los pensamientos culpables habían comenzado justamente con un vaivén: «habían empezado en una de las primeras tardes, cuando sospechaba que la señora Margarita me atraería como una gran ola; no me dejaría hacer pie y mi pereza me quitaría fuerzas para defenderme» (LCI, OC 2, 253). El narrador actúa frente a la presión que ejerce sobre él esta mujer, pero no es capaz de detener la oscilación: «entonces tuve una reacción y quise irme de aquella casa; pero eso fue como si al despertar

hiciera un movimiento con la intención de levantarme y sin darme cuenta me acomodara para seguir durmiendo» (LCI, OC 2, 253). Felisberto imagina entonces una situación en que conviviera con Margarita<sup>167</sup>, y esto, el matrimonio con la segunda Margarita, desencadena el movimiento de oscilación de forma más patente:

Esta señora Margarita me atraía con una fuerza que parecía ejercer a gran distancia, como si yo fuera un satélite, y al mismo tiempo que se me aparecía lejana y ajena, estaba llena de una sublimidad extraña. Pero mis fieles me reclamaban a la primera señora Margarita, aquella desconocida más sencilla, sin marido, y en la que mi imaginación podía intervenir más libremente (LCI, OC 2, 254).

Pero el vaivén de Felisberto se manifiesta de múltiples maneras. Una de las ocasiones iniciales en que el autor deja ver este movimiento es en «La barba metafísica». Aquí el vaivén es de unión y separación de un elemento del cuerpo, que fluctúa entre la pertenencia al todo del cuerpo y la desunión, el desacoplamiento del resto y una voluntad que hace a la «barba» tener que ver con otras cosas que no son el cuerpo al que está pegada:

lo que más llamaba la atención era la barba [...] Al principio deba la impresión que sacándole todo eso quedaba un hombre como todos los demás. Después se pensaba que todo eso no era tan despegable [...] Todo eso era la continuación del espíritu de él [...] Después se pensaba otra cosa: a pesar de que todo eso era de él; él lo había hecho con un fin determinado. Él sabía que esa idea de él influiría de una manera especial en el ánimo de los demás [...] Entonces nuestra imaginación volvía a despegarle la barba (BM, OC 1, 44).

Como se señaló anteriormente, este vaivén donde las cosas se relacionan de una manera «especial» aparece vinculado directamente al misterio, donde la unidad pierde fuerza frente a la libertad que cualquier elemento tiene de separarse de esa unidad y establecer una relación con cualquier otro elemento.

La misma noción de movimiento frente a inmovilidad, el vaivén de sentimientos, aparecen directamente relacionados con el misterio blanco al no provocar «comentario»

---

<sup>167</sup> Apuntaré brevemente que la fantasía del matrimonio con Margarita está acompañada de una presunción acerca de cómo sería la reacción de sus antiguas novias ante el hecho; y nuevamente aparece la burla de sus parejas pretéritas: «a mí no me importaba lo que dijeran los amigos ni las burlas de las novias de antes» (LCI, OC 2, 253).

## SALA DE ARTE "LA GIRALDA"

**Artistas nacionales que han expuesto obras en la Sala de Arte:** José L. Zorrilla de San Martín, Rosé, Cúneo, Michelena, Barbieri, Moller del Berg, Figari, Belloni, D. Veraciero, Barradas, Blanes Viale, G. Rodríguez, Cozzolino, Mendez Magariños, Rossi Magliano, R. Pereyra, Daniello, Frangella, Furets Muñoz, Urta, Manuel de Castro, Esperanza, Lanau, Muñoz Montoro, Bazzurro, C. Castellanos, Aguerre, Beretta, Pena, De Simone, Puig. Mad. Danchemain, C. Gatto, Rama, Berta Riestra, Pesce Castro, Arzadam, Emilio Mas.

**Artistas extranjeros:** Picasso, Carpot, Mestrovich, Corot, Hnos. Arrue, Gemito, Rosso, Pradilla, Albertazzi, Mancini, Van Ghot, Mir, Salinas y otros.

**Homenajes efectuados:** A Eduardo Fabini, Carlos A. Castellanos, Silvia Guericó, Alicia Porro Freire, Elbio Pruncell Alzaibar, C. de Arzadam, H. Zarrilli, Manuel de Castro.

### CONCIERTOS DE MUSICA CLÁSICA A CARGO DE:

Felisberto Hernandez, piano; Miguel Angel Pritsch, violín;  
Miguel Arnico, violoncello.

**18 DE JULIO 880-82**

### INVENTARIO DEL SABER HUMANO

## Diccionario Salvat

ENCICLOPÉDICO POPULAR ILUSTRADO

Esta obra será un cooperador eficaz en la marcha de sus estudios

Mediante el desembolso de **\$ 5.00** podrá Vd. disfrutar de las enormes ventajas que representa poseer esta grandiosa enciclopedia. Pida Vd. datos hoy mismo a sus agentes en el Uruguay.

### Oferta excepcional!

**REGALAMOS** a los primeros compradores de esta estupenda obra y en número muy limitado, una elegante biblioteca para colocarla. No pierda tiempo. Aproveche la oportunidad.

**La obra completa consta de once tomos regiamente encuadernados**  
Pida folleto explicativo **GRATIS**

**CASA A. BARREIRO Y RAMOS S. A.**

Capital autorizado \$ 1.000.000

25 de Mayo esq. J. C. Gómez

MONTEVIDEO

18 de Julio, 941



Sala La Giralda anuncia conciertos de Felisberto Hernández,  
revista *La Pluma*, 1 de junio de 1929

y suscitar en Felisberto una actitud pasiva de contemplación. Recuérdese el pasaje de «La cara de Ana» donde se explica este movimiento:

Una idea al lado de la otra, un dolor al lado de una alegría y una quieta al lado de una movida no me sugerían comentario: yo tenía una actitud de contemplación y de emoción quieta ante el matiz que ofrecía la posición de todo eso (CA, OC 1, 53).

El vaivén entre sentimientos de dolor y alegría es abiertamente señalado en apartados siguientes del mismo cuento. El segundo apartado concluye con un vaivén de tristeza/ alegría entre el narrador y Ana, a quien el narrador conoce por ser hija de una amiga de su madre: «a ella, la madre le dio un pellizcón; pero me empecé a tentar yo. Cuando la volví a mirar ella estaba llorando, y cuando ella me volvió a mirar a mí, los dos soltamos la risa» (CA, OC 1, 54). Este movimiento enlaza con uno semejante que inicia el tercer apartado del relato: «a los pocos días hizo una mañana muy linda y era día de fiesta. Por la vereda de mi casa pasaba muy alegre la gente que subía al cerro. Pero en mi casa había mucha tristeza: se había muerto mi abuelo» (CA, OC 1, 54). El movimiento alegría/tristeza supone el motivo para destacar la actitud disonante de Ana, esa actitud disonante que Jarry reclamaba como base de la belleza y la risa. Y es que la actitud de Ana hace frágil el vaivén. Si este permanece inalterable en la actitud pasiva de Felisberto, Ana desbarata el misterio blanco cuando actúa sobre el vaivén: «en una de las veces me encontré con la mirada de Ana y con su risa, pero, ya sabía yo cómo se reía ella, cómo le gustaba violar el silencio que tenía mi abuelo y el silencio que hacían los demás» (CA, OC 1, 55).

También *Por los tiempos de Clemente Colling*, primera de las narraciones que componen el «ciclo de la memoria», recoge el vaivén alegría/tristeza, y esto lo provoca la figura del pianista ciego Clemente Colling. El relato es, primeramente, una búsqueda entre los recuerdos de ese maestro de piano de Felisberto, de la búsqueda del *misterio* de Colling. Un hombre memorioso y descuidado, de pobres ingresos económicos e incierto pasado. Felisberto lo describe antes que nada como su maestro de armonía; y las primeras evocaciones, las de su encuentro, las del descubrimiento de sus notables capacidades, reflejan su admiración por el maestro ciego. Al avanzar sobre el misterio de Colling aparece sin embargo algo que ya había sido apuntado en las primeras páginas del relato: la angustia y la tristeza.



Antes señalé que algunos de los críticos que han dedicado estudios a este *ciclo de la memoria* ven allí una mirada infantil del mundo. Y que aquello que sucede realmente es la reminiscencia del Felisberto adulto sobre algunos secretos que de niño no pudo comprender y pensaba que estaban reservados para «adultos inteligentes». Ahora, esos secretos que el adulto vislumbra están cifrados por la angustia: «deseaba ser mayor para comprenderlo: aspiraba a comprender lo que ya empezaba a sentir con perezosa y oscura angustia» (CC, OC 1, 140). Esa angustia se dejará ver en forma de tristeza cuando ciertas cualidades de Colling, como su desprolijidad o abandono, ya no sean entendidas como marca de la originalidad y profundidad de la persona, sino como una debilidad. Felisberto ve por primera vez a Colling en un concierto que este dio en el Instituto Verdi —donde también Felisberto tocara más tarde; y donde Alfredo Varzi pronunció la conferencia sobre el egoísmo en el arte uruguayo—; más adelante tiene lugar la presentación en la casa de «El nene», el cieguito —también pianista, sobrino de las tres «longevas», a su vez conocidas de su madre—, donde da comienzo la instrucción de Colling a Felisberto. Ese momento es de emoción hacia la figura de Colling: «sentía que iba a conocer de cerca, que se me iba a producir una amistad, un extraño intercambio, con un personaje excepcional, que además era ciego» (CC, OC 1, 162). Y si ciertas actitudes de Colling le hacen moderar la exaltación de su sabiduría, existe un legado de envergadura que es la introducción a ciertos *misterios*: «yo empezaba a internarme en muchos misterios que me empezaron conociendo su persona» (CC, OC 1, 162). La desilusión que provocan ciertas actitudes, el orgullo ingenuo de Colling, que «no sólo le perdonaba sino que hasta me encantaba», deja paso a la contemplación de una «realidad amarga»; y esto viene provocado en primera instancia al referirse Colling a su madre con desprecio, entonces «aparecía una sobrecarga de una realidad amarga, que no sólo no se justificaba, sino que perdía originalidad» (CC, OC 1, 171). Surge entonces un vaivén entre unión y desunión que es síntoma de la desilusión hacia el maestro:

Pero cuando Colling proyectaba algún haz de luz cruda, vulgar, hiriente, no sólo descubría que todos sus matices no eran bellamente plásticos, que no se prestaban a reunirse cuando eran llamados para aquella totalidad misteriosa, sino que se desunían, desvalorizaban y disgregaban vergonzosamente, mostrando formas como de cacharros heterogéneos, inexpresivos, de esos que ensucian los paisajes y que los pintores suprimen (CC, OC 1, 172).

A partir de un pasaje posterior, puede distinguirse en Felisberto lo que es el movimiento de los *misterios* y el movimiento de las *angustias*. Los primeros vienen motivados por la acción de ciertos hechos que llegan «inesperados y sorprendivos» y ante los que Felisberto reacciona «espontánea y alegremente»; pero luego sucede que alguno de estos eventos acechan al personaje: «yo no sabía ni pensaba que después volverían y empezarán a merodear; ni cuáles de ellos serían los que me volverían, los que se me habrían quedado pegados con angustia» (CC, OC 1, 184). La angustia debe identificarse más bien con el misterio negro, ya que no conlleva la pasiva contemplación de los hechos, sino que provoca en Felisberto una reacción hacia ellos: «y al recordarlos, de pronto, hacía inevitablemente una contracción de todos los músculos» (CC, OC 1, 185).

Ahora bien, mi intención aquí es dirigirme hacia la tristeza, o hacia el vaivén tristeza/alegría, que comienza a vislumbrarse en estas últimas citas. Como antes se señaló, hay que relacionar la tristeza que Colling provoca en Felisberto con el «orgullo ingenuo» de aquel; y es que Felisberto rastrea cuál puede ser el germen del abandono de Colling, lo que le lleva a conjeturar que su orgullo de ser un gran músico se habría desplegado a los demás aspectos de su vida. Entonces aparecería el anhelo de enseñar en esos otros aspectos la misma «dignidad estética» que reside en la música; es a partir de allí que «deben haber ido acentuándose las tendencias a dejarse ir, a emplear menos preocupación por todo lo que no fuera música; y a justificar su abandono con cierto concepto de fatalidad ya tan hecho en tantos espíritus» (CC, OC 1, 188). Me interesa mencionar una exposición de este movimiento, donde la tristeza que provoca Colling revela los aspectos más duros hacia la figura del músico en tanto tal, en tanto se dirigen hacia su actividad de artista, aquella que lo llena de «orgullo ingenuo». Ocurre una tarde, u «otra muy parecida a esa», en que analizan pasajes del *Carnaval* de Schumann. Entonces Colling le enseña los «modos chinos» y le muestra una composición propia de acuerdo a estas escalas y reglas rítmicas, llamada *Manchuriana*. La impresión que esta obra deja en Felisberto es una prueba más del desencanto no sólo hacia ciertas actitudes descuidadas del maestro sino a lo más esencial de su persona:

Aquella tarde, yo estaba triste. Al principio, la composición de Colling me dio una alegría de regalo infantil. Pero después fui sintiendo tristeza. Y me di cuenta que en la alegría que había tenido antes, ya venía empezada la tristeza. Era como una tristeza que dan algunos juguetes ajenos después del primer instante; cuando uno siente que no son lindos y que el otro los ama mucho (CC, OC 1, 189).

Los sentimientos que provocan la composición de Colling operan bajo el mismo mecanismo que antes señalé para los hechos inesperados, que tras suscitar una alegría inicial, lo que permanece de ellos es la angustia que llevaban y se queda adherida al narrador.

Me interesa, sin embargo, hacer otro apunte a raíz de esta cita. Es sugerente que la desilusión con que se recibe la composición de Colling se ilustre con una metáfora que involucra el juguete infantil. Antes reseñaba que el tránsito del juego infantil al arte se identificaba con la dicotomía entre lo que debe ser y lo que es; y Felisberto apunta directamente a ese otro desengaño infantil. Tal vez debiera sospecharse que esa reflexión es uno de otros tantos misterios a los que el autor accede gracias a la reminiscencia; es entonces cuando entiende que la tristeza que acompaña la escena del niño entusiasmado con un juguete *feo*, se debe a que el juguete debería ser otra cosa. Y aquí sí estamos ante un juicio hecho por un narrador infantil, o que está recién llegado del recuerdo de la infancia. Claro que lo que plantea la dicotomía *es/debería ser* es justamente el arte mismo, la esencia del arte. Pero Felisberto, en el momento de desencantarse de la música de Colling, utiliza una metáfora que se ubica justamente en el inicio de ese tránsito del juguete infantil al arte. Es en este sentido que pueden entenderse como *infantiles* algunos planteamientos de Felisberto.

Por otra parte, el desengaño con el juguete está explícitamente tratado en el cuento «La pelota», cuyo argumento recuerda en parte al ensayo de Baudelaire sobre los juguetes del bazar. La desilusión viene de confrontar el deseo del niño, una pelota de varios colores que está en un almacén, con una pelota de trapo que le hace la abuela. Lo que más exaspera a Felisberto es la promesa de una superioridad de la pelota de trapo: «lo malo era que ella me decía que la de trapo sería más linda; era eso lo que me hacía rabiar» (LP, OC 1, 114). El cuento expone la fatalidad del aburrimiento con esa pelota de trapo, pero no sin antes someterla a una variedad de posibilidades imposibles de alcanzar con la pelota del almacén: «después de haberle dado las más furiosas “patadas” me encontré con que la pelota hacía movimientos por su cuenta: tomaba direcciones e iba a lugares que no era los que yo imaginaba» (LP, OC 1, 115). Luego se suceden rechazos y deseos hacia la pelota de trapo: «yo empecé de nuevo a desear la pelota que mi abuela me había quitado; pero cuando me la dio y jugué de nuevo me aburrí muy pronto» (LP, OC 1, 115, 116). En la conclusión del relato la pelota pierde su principal cualidad y pasa a ser empleada, imaginación mediante, con otros fines lúdicos:

Esperé sentado encima de ella. No pasó nadie. Al rato me paré para seguir jugando y al mirarla la encontré más ridícula que nunca; había quedado chata como una torta. Al principio me hizo gracia y me la ponía en la cabeza, la tiraba al suelo para sentir el ruido sordo que hacía al caer contra el piso de tierra y por último la hacía correr de costado como si fuera una rueda (LP, OC 1, 116).

La pelota es irrecuperable, y el niño insiste en su deseo por tener la del almacén; pero en su rechazo final, la risa de la abuela hace «saltar su gran barriga», entonces tiene lugar una última imitación: «yo puse mi cabeza en su abdomen [...] La barriga era como una gran pelota caliente que subía y bajaba con la respiración» (LP, OC 1, 116). Cuando el aburrimiento llega a la cima y la pelota de trapo no puede mudar su figura en ninguna otra forma, es cuando el proceso se invierte y son el resto de elementos los que deben imitar a la pelota.

Debe advertirse que en el personaje de la abuela funciona, de manera mucho más velada que en otros cuentos, la figura del aguafiestas. Si bien dejaré el análisis de esta figura para el capítulo dedicado al mito en Felisberto, es pertinente señalar que el personaje, bajo los distintos apelativos con que se le designa —aguafiestas, negador, tramposo, *trickster*—, posee siempre la capacidad de perpetuar el juego. La dinámica de imaginación imitativa que impulsa la abuela al negar la pelota del almacén y, en cambio, ofrecer la pelota de trapo, tiene un equivalente en la negación —burla— última, donde ofrece la barriga como sustituto del juguete. Pero no podríamos situar a la abuela en la categoría del *negador*, ya que no eliminan la posibilidad de cualquier juego, sino que su figura, mediante un engaño, es la que verdaderamente impulsa el vaivén de aburrimiento y ajetreo que experimenta sucesivamente el niño con su pelota/torta/rueda. Claro que la abuela procede, como por lo general debe hacerlo la figura del *trickster*, permaneciendo en el margen del ámbito lúdico. Su figura es realmente necesaria para la evolución del juego hacia otra forma, pero no necesariamente para su desarrollo ordinario; como también ocurre con María, en «Las Hortensias».

Este proceder, según el cual el desarrollo del juego está marcado por un quebramiento del orden normal de los hechos, es el mismo que opera en «El vestido blanco». Según esta suposición, la importancia de que un sujeto participe de las reglas del juego de forma consciente o no, es reducida. Por lo tanto debería matizarse el rasgo de convencionalidad que poseen las reglas del juego. Esta participación de un tercer sujeto que actúa sobre el ámbito lúdico de manera inconsciente, inclina al juego a las formas del azar. El

narrador de «El vestido blanco» no puede conocer la posición de placer o dolor que adoptarán las hojas de la ventana, eso queda en manos del azar. Y sin embargo es una actuación concreta de un personaje la que estipula que el juego avance hacia ese momento de dolor insoportable de las hojas.

Vimos anteriormente que una de las conexiones que mantienen azar y juego es la de que aquel se manifieste como una ordenación simulada de los hechos ulteriores. En Felisberto es importante determinar de qué manera considera este el futuro, ya que su obra parece cifrada por el tiempo contrario, bien los recuerdos sean propios —como sucede en las obras del *ciclo de la memoria*—, bien se trate de la búsqueda de recuerdos ajenos característica de su tercer etapa —*Nadie encendía las lámparas* y *Las Hortensias*—; Felisberto parece dirigir su mirada hacia hechos pretéritos. Sin embargo, existe un conflicto por «vivir hacia adelante». Una reflexión en este sentido aparece en *Por los tiempos de Clemente Colling*. En uno de los momentos en que el autor discurre no tanto sobre los recuerdos sino sobre el yo que recuerda, dice:

En este tiempo presente en que ahora vivo aquellos recuerdos, todas las mañanas son imprevisibles en su manera de ser distintas. Sin embargo, lo que es más distinto, el ánimo con que las vivo [...] todo eso se me olvida. Únicamente quedan los objetos que me rodean y que sé que son los mismos. Todas las noches, antes de dormirme tengo no sólo curiosidad por saber cómo será la mañana siguiente, sino cómo veré o cómo serán los recuerdos de aquellos tiempos [...] yo me echo vorazmente sobre el pasado pensando en el futuro, en cómo será la forma de estos recuerdos (CC, OC 1, 172).

Acaso esto sea una muestra de que la búsqueda en el pasado se hace no para instalarse en ese tiempo, sino para proyectarse hacia el futuro; y todavía, que esa proyección es en cierto modo azarosa. El narrador presente desconoce el aspecto que esos recuerdos adoptarán cada día, «qué secretos se han juntado, sin que yo sepa, un poco antes del sueño, o debajo de él» (CC, OC 1, 173).

La contingencia que parece reinar en el surgimiento de los recuerdos había sido ya explicada al comienzo del relato; una suerte de justificación de los hechos que, a pesar de la voluntad del autor, pretenden formar parte de la historia que cuenta. Se explica entonces el movimiento de los recuerdos, la comunicación que posiblemente mantengan entre ellos y modifiquen su relación y significado. Pero además, los recuerdos se revelan contra las intenciones del narrador: «algunos, parece que protestaran contra la selección que de ellos

pretende hacer la inteligencia. Y entonces reaparecen sorpresivamente, como pidiendo significaciones nuevas, o haciendo nuevas y fugaces burlas» (CC, OC 1, 138).

La presencia azarosa del recuerdo, e incluso lo amenazador y peligroso que resulta de la reminiscencia, adquiere una nueva dimensión en *El caballo perdido*, segundo de los relatos del *ciclo de la memoria*. A efectos de enseñar de qué manera la reminiscencia se torna una práctica peligrosa, comenzaré por dividir en dos el relato —división que el relato hace explícita. La primera parte describe las sesiones de Felisberto con su primera maestra de piano, Celina. A la vuelta de una de esas clases comienza la tristeza, y con ella el movimiento de los recuerdos del día: «fue una de esas noches en que yo estaba triste, y ya me había acostado y las cosas que pensaba se iban acercando al sueño, cuando empecé a sentir la presencia de las personas como muebles que cambiaran de posición» (CP, OC 2, 28). Primero quiero advertir acerca del *misterio blanco* que se manifiesta en que las personas sean más bien objetos; la sorpresa del movimiento por mandato del propio recuerdo no siempre es desagradable. La tristeza en Felisberto no tiene siempre el atributo negativo, incluso podría afirmarse lo contrario. Adviértase que el piano, como mueble del recuerdo, «era una buena persona», y al momento de acercarse a él y presionar sus dedos con los suyos, «los dos nos poníamos tristes» (CP, OC 2, 28). Sin embargo, el segundo punto que quiero destacar es una matización del primero: si la tristeza del misterio blanco, de la reminiscencia, no aparece como algo perjudicial, es cierto que la perseverancia en ese misterio blanco da casi siempre paso al otro misterio, al negro, que sí representa una amenaza. Asimismo, esta evolución desde el misterio blanco al negro es paralela a la conversión desde el jugador tramposo, aguafiestas o *trickster*, al negador del juego. El misterio negro es tan amenazador que el jugador se ve en la necesidad de interrumpir el juego.

La evolución hacia el misterio negro se produce inmediatamente después de estas noches de sueño. El narrador ha tenido que suspender el relato a causa de otra interrupción, la de la proyección azarosa de los recuerdos hacia el porvenir:

No sólo no puedo escribir, sino que tengo que hacer un gran esfuerzo para poder vivir en este tiempo de ahora, para poder vivir hacia adelante. Sin querer había empezado a vivir hacia atrás y llegó un momento en que ni siquiera podía vivir muchos acontecimientos de aquel tiempo [...] Al final había perdido hasta el deseo de escribir. Y ésta era precisamente, la última amarra con el presente (CP, OC 2, 29).

El narrador comienza a vivir el paso de la tristeza a la angustia, cuyo siguiente escalón, el avance de la *enfermedad* de Felisberto, lo marca una presencia extraña que acompaña el trabajo de la reminiscencia: «y fue una noche en que me desperté angustiado cuando me di cuenta de que no estaba solo en mi pieza: el otro sería un amigo. Tal vez no fuera exactamente un amigo: bien podía ser un socio» (CP, OC 2, 31). Las relaciones entre los recuerdos del tiempo de las clases de Celina con otros posteriores llegan a oscurecerse de tal modo que el narrador ubica en otro *yo* a aquel que recuerda, aquel que comprende sus propios recuerdos: «había sido él, mi socio, quien se había entendido por encima de mi hombro con mis propios recuerdos y pretendía especular con ellos: fue él quien escribió la narración» (CP, OC 2, 31). Felisberto debe guardarse de que el socio no se apodere de sus recuerdos, y para esto realiza una operación que recuerda al castigo de la nueva religión del *Libro sin tapas*: debe pensar siempre en el socio; «he tenido que hacer guardia alrededor de mí mismo para que él, mi socio, no entre en el instante de los recuerdos» (CP, OC 2, 35).

Ocurre sin embargo, en la última dislocación de Felisberto, que su enfermedad avanza de tal manera que sobreviene la locura, ya no de desdoblarse conservando algo de su personalidad, sino de ser él completamente otro. El antecedente de esta locura es —y esto avala la argumentación que niega una supuesta arbitrariedad absoluta de Felisberto— que los elementos ya no poseen ningún tipo de relación que los una: «las partes han perdido la misteriosa relación que las une; pierden su equilibrio, se separan y se detiene el espontáneo juego de sus proporciones» (CP, OC 2, 36). La escisión completa de Felisberto se consuma en horas del anochecer —nuevamente la penumbra propicia la trama del misterio—, cuando siente que los hechos ya no tienen causa ninguna; entonces aparece la locura: «no era el caso que yo sintiera cerca de mí un socio: durante unas horas, yo, completamente yo, fui otra persona: la enfermedad traía consigo la condición de cambiarme» (CP, OC 2, 37). Ahora la proyección hacia el futuro de Felisberto no se verifica en sus recuerdos sino en su persona. Los recuerdos permanecerán como único nexo entre la persona que fue y la que sería.

La modificación de su *yo* en otra persona viene acompañada de algunas apreciaciones que adquieren especial relevancia ya que de algún modo anuncian otra variación, esta vez relacionada con los métodos de su narrativa. Esto sucede mientras la transformación hacia esa otra persona no está acabada, es decir, la enfermedad no se ha apoderado completamente del narrador. Sucede que Felisberto advierte que la esencia de sus recuerdos no será la misma cuando él sea completamente otra persona, si bien permanecerá cierta forma común de las imágenes y su organización:

Al tipo que yo sería se le empezaba a insinuar una sonrisa de prestamista, ante la valoración que hace de los recuerdos quien los lleva a empeñar. Las manos del prestamista de los recuerdos pesaban otra cualidad de ellos: no el pasado personal, cargado de sentimientos íntimos y particulares, sino el peso del valor intrínseco (CP, OC 2, 38).

El figura del prestamista perfila un yo futuro cuya principal cualidad proviene de una suerte de engaño propio de la usura: los recuerdos no los estima teniendo en cuenta el valor subjetivo del narrador: «las manos del prestamista de los recuerdos pesaban otra cualidad de ellos: no el pasado personal, cargado de sentimientos íntimos y particulares, sino el peso de valor intrínseco» (CP, OC 2, 38). Lo notable de este tránsito de un narrador comprometido íntimamente con su biografía, a un prestamista a quien no le afecta el interés subjetivo del recuerdo, es que revela el paralelismo que se produce en la obra del propio Felisberto. El paso del *ciclo de la memoria* a las narraciones de *Nadie encendía las lámparas* y *Las Hortensias* es asimismo el movimiento de la exposición de la propia biografía a la búsqueda del valor intrínseco de los recuerdos ajenos.

Quedan otras dos etapas en la enfermedad de Felisberto. Sucede que el prestamista descubre amargamente que los recuerdos usurpados carecen de provecho. Pero todavía otra más grave en la que, conforme a la categoría del juego, el prestamista adoptará las maneras del *negador* al mostrar total apatía por las acciones emprendidas: «la sonrisa se borró y él llegó a ser quien estaba llamado a ser: un desinteresado, un vagón desenganchado de la vida» (CP, OC 2, 38). Es evidente que si esta figura dominara su persona, Felisberto ya no jugaría. Por eso el extremo de la enfermedad, su condición de *negador*, es apenas atisbada como una posible configuración futura de su persona a la que nunca accederemos porque allí deja también de haber literatura. Mi interés es sugerir que la existencia de un movimiento hacia esa otra personalidad, tal vez un poco más irónica, distante, lo lleva a no estar implicado biográficamente en sus narraciones. Los relatos de la tercera etapa son justamente los rituales y ceremonias mediante los que accede a los recuerdos ajenos, instando a terceros a extraer de su memoria aquello que a él pueda serle de valor.

Los rituales ajenos serán analizados en el tercer capítulo de esta segunda parte, ya que está más cercano a aquello que es mi intención determinar como lo mítico en Felisberto. El siguiente capítulo abordará lo relativo a la imaginación, ya que, continuando la argumentación que hasta hace un momento se persiguió, juego e imaginación se enlazan en el azar. Hay un pasaje de *El caballo perdido* que orienta justamente en este sentido:



Ahora han pasado unos instantes en que la imaginación, como un insecto de la noche, ha salido de la sala para recordar los gustos del verano y ha volado distancias que ni el vértigo ni la noche conocen. Pero la imaginación tampoco sabe quién es la noche, quién elige dentro de ella lugares del paisaje, donde un cavador da vuelta la tierra de la memoria y la siembra de nuevo (CP, OC 2, 33).

La imaginación, en el recorrido algo azaroso que emprende cuando se dejan libres sus capacidades, desconoce la existencia de otro movimiento contingente, que es el movimiento de quien por un instante detiene la corriente y aparta una escena que la imaginación deberá cargar en su viaje de vuelta. Por tanto, se estudiarán las imágenes, símbolos y metáforas que cercan a Felisberto en orden de sentar las bases del movimiento último, el movimiento mítico.



Universitat d'Alacant  
Universidad de Alicante



Las coincidencias, de las que en el fondo es pueril asombrarse, son así testimonios sumamente parciales, revelaciones infinitesimales de esta interdependencia múltiple y subterránea.

Roger Caillois, «El equívoco surrealista»

Y bien: la Literatura, es un arte de la palabra. El escritor debiera utilizarla siempre como baño revelador de la realidad. La misión específica del escritor es esa: revelar las realidades oscuras como se revela una placa fotográfica.

Desentrañar imágenes donde no se las advertía.

Wimpi, «Responsabilidad del escritor»



**CAPÍTULO V**  
**INTENCIONES SIMBÓLICAS DEL**  
**IMAGINARIO FELISBERTIANO**

### V.1. EL TEJIDO METAFÓRICO

Hacia el final del capítulo anterior se intentaron analizar las maneras en que el azar determina lo lúdico en Felisberto. El rastreo en los espacios de la memoria se configura en un parcial desconocimiento de los frutos que esa búsqueda producirá. Si es cierto que imaginación y juego encuentran proximidad en el azar, la confesión de Felisberto según la cual el narrador espera con sorpresa la forma que adoptarán los recuerdos a la mañana siguiente, es un testimonio de cómo experimenta la fortuna en su propio trayecto imaginativo.

En orden de adentrarnos en el imaginario felisbertiano para, finalmente, dar paso al mito en el conocimiento del trayecto antropológico que lo fundamenta, será necesario hacer un recorrido que examine la variedad de imágenes que Felisberto utiliza para moldear con ella metáforas, símbolos y, en último término, mitos. Sucede que el narrador uruguayo ha desarrollado a lo largo de su obra lo que algunos críticos han entendido como una «larga metáfora»<sup>168</sup>. Especialmente Norah Giraldi, quien en su artículo «Felisberto Hernández y la música» propone, partiendo de algunas consideraciones hechas por ponentes del Seminario sobre Felisberto Hernández en la Universidad de Poitiers de 1973 y 1974<sup>169</sup>, que: «en la obra de Felisberto Hernández existe la creación de una sola gran metáfora, de la cual drena el *misterio*» (Giraldi, 1982: 318). A decir verdad, todo el artículo de Giraldi se cifra en la declaración de intenciones que se encuentra al comienzo, y en la cual *denuncia*, haciendo referencia a la crítica felisbertiana, una especialización minuciosa en el estudio de sus partes que hace mermar el conocimiento del *todo* que su obra persigue. Y es que a pesar del detenimiento en detalles minúsculos que el propio Felisberto emplea en su obra, se olvida la especial relevancia de «la creación de un espacio literario de tal fluidez, de tal soltura, que se lleguen a percibir más las relaciones entre sus elementos

---

<sup>168</sup> Ver Barrenechea (1976: 312).

<sup>169</sup> Giraldi reafirma sus argumentos con la intervención en dicho Seminario de Claude Fell (1977), y algunas de las aportaciones de Saad (1977), Perera San Martín (1977) y Renaud (1977).

componentes» (Giraldi, 1982: 313). De modo similar se expresa Noemí Ulla al advertir acerca de las relaciones que se establecen en la trama metafórica de Felisberto; trama que, a su vez, lograría la creación de nuevos significados: «en Hernández predomina lo que Harald Weinrich ha distinguido como metáfora contextual, allí donde una red de sentidos se entrecruzan diseminándose y constituyendo una cohesión contextual que produce a su vez nuevas metáforas» (1990: 211).

Un llamamiento en la misma dirección realiza Washington Lockhart en su *Biografía literaria* de Hernández. Lockhart, quien hace apreciaciones de verdadera importancia en el capítulo titulado «El sentido de la imagen», parte del entendimiento del narrador felisbertiano como una figura con dos características que he intentado también subrayar en páginas previas: la angustia y la marginalidad. A partir de allí, apunta Lockhart, Felisberto debe sobrepasar ese aislamiento para dirigirse al misterio, entendido como una «promesa inescrutable». El matiz importante de esta interpretación es que el narrador «debe sacar fuerzas para salir», para *mostrarse*, y es que Felisberto se mueve también en el vaivén pereza/acción. La locura, la enfermedad de Felisberto, que es finalmente lo que lo impulsa a abandonar la pereza, es impulsora no sólo de su propio movimiento, sino del movimiento de las imágenes, «de ahí que para FH la imagen no debe ser contundente, algo estable y acabado, sino el papirotazo que abre una perspectiva, para después descubrir otras, sin meta definida» (Lockhart, 1991: 123).

En la interpretación de Lockhart se distingue otra propiedad fundamental, y es que en la narrativa de Felisberto abundan imágenes ocasionales que no funcionarían tanto como metáforas sino como «notas dentro de la melodía del estilo» (1991: 130). La metáfora se aprecia, siempre según este autor, si consideramos algunas de las narraciones de Felisberto en su conjunto. Lockhart lo explica de este modo:

Si seguimos hablando en su caso de metáforas, admítase el término como una comodidad expositiva. Cuando dice que el vino «salpicaba el cristal con lágrimas negras», lo importante, dentro del contexto, no es la metáfora en tanto significativa, así como tampoco es descriptiva ni decorativa; su propósito no es remitir a otra cosa ni introducir alguna alusión dominante o placentera; es solamente el oportuno desvío exigido por el tono y la melodía de lo que le está pasando al personaje (1991: 129).

A mi entender, lo que pierde de vista Lockhart en su consideración de la metáfora es el carácter tautegórico que posee, y que su repetición nos sitúa ineludiblemente en el símbolo.

Por eso, cuando el crítico advierte que «la obra de FH consiste en su actitud misma, en ese espacio intermedio en donde la metáfora ya no alude ni apunta a algo sino que se afirma en sí misma» (1991: 132), no se considera que esas metáforas funcionan como símbolos que se repiten a lo largo de su obra. Y es justamente el trayecto de los símbolos lo que permite distinguir el mito en su obra literaria. Por tanto, cuando Lockhart dice que la «intención metafórica se advierte en el desarrollo total de varios de los cuentos más representativos de Felisberto como “El acomodador”, “Las Hortensias”, “Nadie encendía las lámparas”» (1991: 130) entre otros relatos, lo que ocurre es que precisamente las singularidades de Felisberto apuntadas por Lockhart, misterio y marginalidad, favorecen que los símbolos describan, en el desarrollo de la narración cerrada, completa, un movimiento mítico.

En un sentido semejante se expresa Juan José Saer en su artículo dedicado a *Tierras de la memoria*. Refiriéndose a un pasaje de ese relato explica que allí la metáfora funciona de modo que desborda la extensión que normalmente adjudicaríamos a tal categoría: «la metáfora excede cuantitativamente el tamaño de una oración o de un miembro de oración, y tiende a generalizarse, a alcanzar la extensión de un párrafo o de varios párrafos, o incluso de páginas enteras» (1977: 310). Saer llama a estas metáforas, «metáforas narrativas». En la discusión que sigue a la ponencia de Saer, también del Seminario de la Universidad de Poitiers, Alain Sicard hace una observación que dirige la atención sobre el comportamiento simbólico de la metáfora. Dice Sicard que en Felisberto «la metáfora tiene un funcionamiento menos poético, en el sentido tradicional de la palabra, que simbólico en el sentido psicoanalítico. O sea: la metáfora no adorna, sino que revela» (Saer, 1977: 325).

Claude Fell apunta, en su intervención en el mismo Seminario, que «en Felisberto Hernández, la metáfora no es ni descriptiva ni significativa ni decorativa: es fundamentalmente agente de lo insólito, actúa para trivializar el discurso y revelar la abundancia desordenada del mundo narrativo del escritor» (1977: 106). Incluso en la discusión de la ponencia se manifiesta que lo propio de las metáforas felisbertianas, como pueden ser las muñecas o la casa inundada, es que se trata de metáforas destinadas a producir metáforas. Las características de la metáfora felisbertiana están definidas por la necesidad de efectuar el avance hacia un «allá», que es el ambiente del misterio. Fell indica que en Felisberto existe un «allá», que aquí se ha caracterizado como la zona donde actúa propiamente lo lúdico y el misterio, que se resiste a una determinación de sus propiedades y es donde actúa la metáfora, en ese «mundo cerrado» que es el «allá». La metáfora, agrega Fell, desempeña más la tarea de desplazarnos hacia ese otro mundo, que el de aproximar uno y otro, es decir,

el mundo del misterio y el cotidiano. Aquí es donde es necesario introducir una matización, ya que si bien puede que algunos referentes de las metáforas trabajen mayormente en el ambiente del misterio, no considero acertada la propuesta de limitar el funcionamiento de la metáfora en general a este ambiente. Entiendo que la propia definición de Felisberto de los ambientes, cuando habla del sentir como los demás y sentir de su manera, está claramente definiendo esos dos mundos a los que se refiere Fell, y las metáforas «ordinarias» participan tanto en uno como en otro. Y justamente cuando se trata de las grandes metáforas, símbolos realmente, como los señalados en la discusión —es decir, muñecas, la casa inundada, etc.—, es cuando, ateniéndome a la peculiaridad del símbolo que aquí se ha explicado, es cuando mayores posibilidades tiene de desarrollarse en los márgenes de uno y otro *mundo*, a la vez uniendo y separando. Por tanto, hay que rechazar la idea de que esas metáforas, o más ajustadamente, símbolos, trabajen únicamente en uno de esos ámbitos; contrariamente, funcionan dando más posibilidades a ese pulso que Felisberto mantiene entre el misterio y lo cotidiano.

La metáfora aparece estrechamente vinculada por el propio Felisberto al misterio y también al recuerdo en su poética de la metáfora que es «El taxi», relato publicado por Felisberto en la época de las *primeras invenciones* si bien no apareció incluido en ningún volumen de cuentos<sup>170</sup>. Allí Felisberto entiende la metáfora como una manera de conducirse hacia otros espacios, es decir, «tiene la ventaja de la síntesis del tiempo» (ET, OC 1, 99), pero también, sorprendentemente, la metáfora posee la capacidad de provocar recuerdos. Sin embargo esa misma propiedad de reducción del tiempo es lo que molesta al narrador: la metáfora provoca, con su marcha veloz, que los paisajes que visita se esfumen. En «La envenenada», cuento que pone título al libro de 1931, existe un pasaje que enseña con claridad la fugacidad con que Felisberto experimenta las posibilidades de la metáfora. El

---

<sup>170</sup> No se conoce la fecha en que aparece por primera vez este relato, que está realmente dividido en dos partes, una de ellas es «El taxi. Del próximo libro: Filosofía del gángster» y después «Filosofía del gángster»; el que nos interesa aquí es el primero de ellos. El motivo del desconocimiento es que si bien Walter Rela propone que su primera aparición es en el número 38 de la revista *Hiperión* de Montevideo, la revista no está fechada en ninguno de sus números. Sí se conoce la fecha de publicación del segundo de los textos, que aparece en *El País* de Montevideo el 25 de septiembre de 1939. Sin embargo, es posible rastrear la fecha aproximada de publicación de «El taxi». *Hiperión* fue una revista mensual que publicó 172 números entre 1935 y 1950, por lo que se deduce que mantuvo la periodicidad mensual durante todo ese tiempo. En el número 43 de la revista aparece con la fecha de 1939 el ensayo «El ser de las analogías», de Emilio Oribe. Por estos motivos — y considerando que durante los años 1936 a 1938 se debieron publicar 36 números— es admisible que el número de *Hiperión* que contiene «El taxi», el 38, haya sido publicado a comienzos de 1939 o, más probablemente, a fines de 1938.



cuento trata del espectáculo de una mujer envenenada con el que se enfrenta un «literato» que no tiene «asunto» para escribir. En uno de los momentos en que el literato contempla el cuerpo de la joven, dice:

Cuando el literato tenía bastante relleno su cuento de cosas tan atrevidas como las que he citado, se encontró con que no se le ocurría una metáfora interesante para el brazo que había quedado parado como un pararrayo; pero cuando vino una brisa que hizo flamear el pañuelito que salía de los dedos crispados y juntos de la envenenada, se le ocurrió pensar que el brazo era un asta, y el pañuelito la bandera de la muerte. También le surgió esta pregunta: ¿qué vale más? o ¿qué es más importante? ¿el asta o la banderita? (LE, OC 1, 76).

La metáfora permite entonces la reducción del tiempo y situarse vertiginosamente ante otro escenario, pero la contemplación del cuadro es fugaz y Felisberto ve de inmediato modificados los valores que antes tenían los elementos de la escena.

De cualquier manera, me interesa suscribir la génesis de la reflexión de Lockhart, de acuerdo a la cual «toda su obra nos llegaría entonces como una larga metáfora, aun así inconclusa» (1991: 132). Pero al mismo tiempo, sugerir que el desbordamiento de la metáfora en cuanto a sus manifestaciones particulares, que lleva tanto a Lockhart como a Giraldi a plantear el «todo metafórico», se trata en verdad de un *todo mítico*; simplemente porque la metáfora tautegórica y repetida se vuelve símbolo, que a su vez, escoltado por una serie de características que el desarrollo narrativo aporta, se ve convertido en mito.

A pesar de la distancia que provoca la distinción entre estas categorías —y no quiero minimizar la importancia de esos desacuerdos, ya que serán los que finalmente permitan descubrir el funcionamiento de lo mítico—, estas citas permiten tomar como evidencia la repetición de ciertas imágenes que se traduce en una unidad representativa a lo largo de toda la obra de Felisberto. Horacio Xaubet es uno de los críticos que ha hecho hincapié en lo significativo de este aspecto:

Su producto artístico tiene una unidad asombrosa, evidente en el uso repetido de escasos recursos estilísticos, en el retorno obsesivo de algunos temas, en la constante reiteración de algunos motivos, en la insistencia de un discurso básicamente introspectivo, en la preferencia por una forma que se amolda perfectamente a una indagación desordenada, cuyos objetivos se van planteando con cierta inseguridad, pero también con cierta urgencia (1995: 162).

El estudio de Xaubet, dedicado a las narraciones del *ciclo de la memoria*, ubica finalmente a la metáfora como espacio marginal donde se realiza el vaivén entre el nombrar y desconocer la identidad de los objetos, ideas, etc. Este vaivén expone una manera de plantear la metáfora que, en su andar vacilante, acepta la multiplicidad de sentidos propio del movimiento simbólico y no teme caer en contradicciones al ser justamente la paradoja o el absurdo uno de los efectos más palpables de quien se mueve ateniéndose a semejantes principios. Sin embargo, debería también reconocerse la evidencia de la afirmación de Maryse Renaud acerca de una «tupida y coherente red metafórica» (1998: 64) en Felisberto. La argumentación de Renaud parte de cierto antagonismo entre la narrativa de Juan Carlos Onetti —concretamente se refiere a *Para una tumba sin nombre*— y el cuento «El acomodador» de Felisberto; en el primer caso, «la multiplicación de versiones distintas, cuando no encontradas, produce una relativización generalizada de toda afirmación y una natural desconfianza del lector» (1998: 64); contrariamente, en «El acomodador» el lector «se encuentra como abrumado por una masa de informaciones convergentes» (1998: 64). De todas maneras, se hará bien en separar la homogeneidad de motivos, temas e imágenes, producto en gran parte de la *sinceridad literaria* del autor, con la multiplicidad de sentidos que pueden adjudicarse a tales imágenes.

Decía que aquí se verá la actuación del símbolo en tanto elemento *marginal* que interviene decisivamente en ese vaivén, el de lo lúdico y lo cotidiano, o el del misterio y lo cotidiano. Ana María Barrenechea trata el asunto del vaivén entre la unión y fragmentación, tan crucial para determinar el ámbito de actuación del símbolo. Se fija para esto en el pasaje final de «La cara de Ana». Allí el narrador expone cómo comienza a sentir, reunidos en el cuarto Ana, su hermano y él, el destino de su *manera especial*, o el *misterio blanco*. La clave de este descubrimiento está en que las relaciones entre objetos y personas no se resuelven como lo hacen en el ambiente cotidiano: «había cuatro cosas que formaban un acorde, dos figuras paradas: el perchero y Ana, y dos acostadas: mi hermano y yo. El perchero parecía estar meditabundo y no tenía nada que ver con nosotros a pesar de estar allí» (CA, OC 1, 67). El diálogo inusual entre los elementos reunidos en la habitación, dice Barrenechea, «refuerza el juego de fragmentación y unificación que es el sello de su escritura» (1982: 68). De modo tal que las cosas y personas presentes quedan a la vez fragmentados al poseer un misterio individual indescifrable, y a la vez unidos en la «simultaneidad rara» que el narrador experimenta.

Este juego de unión y fragmentación da pie a Barrenechea para plantear dos líneas que, de cierto modo, encuentran una correspondencia con la figura del *trompo dormido*, que

páginas atrás propuse como metáfora del narrador felisbertiano. Esas líneas, que dilucidan el funcionamiento del vaivén, las explica así Barrenechea:

En la línea eufórica (en esa parte —«parte de mí»— que no es pensamiento pero que hace pensar y que dice no tener propósito ni comentario) triunfa la visión de la unidad en la armónica concordancia de la diversidad, de la plenitud en el reconocimiento de un orden que supera las amenazas de un destino caótico contaminado de lo físico y de lo humano. La línea disfórica en que predomina la angustia se despeña en la discordancia, la disyunción, el fragmentarismo que concluye con la desintegración (1982: 68).

Sorprendentemente, Barrenechea no sitúa la superación del fragmentarismo, es decir, la unificación de los elementos, en la propia obra de Hernández sino que hace que el vaivén encuentre uno de sus polos en la *vida* del autor: «estas vertientes confluyen neutralizándose porque la concordancia y la unidad la alcanza el individuo que se retira de la sociedad [...] y obtiene la superación del fragmentarismo por su visión particular que es su particular modo de escritura» (1982: 68). Es cierto que la unidad es uno de los polos que integran la relación del narrador con el ambiente que lo rodea, pero no estoy seguro de la aportación que puede realizarse situando ese polo en la biografía de Felisberto. La unificación, si podemos decir que existe, se realiza en el «sentir como los demás» o en un caso extremo del misterio, que es el misterio negro. Allí está también presente la unificación, o al menos la persecución tortuosa de ella, en la obra.

Estas razones impulsan a reconocer de mayor fortuna una fórmula similar a la que hace un momento señalaba de pereza/acción, y es la que propone Edmundo Gómez Mango: una «pereza que trabaja». La pereza es lo que comparten los dos yoes que aparecen en el cuento «La mujer parecida a mí». Allí aparece un narrador que describe cómo por la noche, cuando el cuerpo de hombre descansa, comienza a andar su cuerpo de caballo. Dice entonces Gómez Mango:

lo abandonado del hombre y lo encontrado en el animal es la «gran pereza», el continente, la condición misma del «trabajo» de los recuerdos. Esta coincidencia extraña, la de una pereza que trabaja, es una buena aprehensión, casi una exacta configuración, de la «poética» de la prosa de Hernández (1998: 80).

El contraste se establece entre la pereza y la acción de los dos cuerpos, el de hombre y el de caballo, que a su vez es cuerpo-recuerdo. Para que el recuerdo trabaje sobre la pereza es necesaria una acción, la de caminar:

Había encontrado en el caballo algo muy parecido a lo que había dejado hacía poco en el hombre: una gran pereza; en ella podían trabajar a gusto los recuerdos. Además, yo había descubierto que para que los recuerdos anduvieran, tenía que darles cuerda caminando (MPM, OC 2, 111).

Esa pereza es también la que genera la fragmentación de las partes de su cuerpo. El narrador-caballo debe *engañar* a las partes del cuerpo que, aquejadas de dolencias o necesidades, se niegan a ser uno y dar entidad a la acción que busca la voluntad:

Mi cuerpo no sólo se había vuelto pesado sino que todas sus partes querían vivir una vida independiente y no realizar ningún esfuerzo [...] El hambre tenía mucha astucia para reunir las partes; pero lo que más pronto las ponía de acuerdo era el miedo de la persecución [...] Apenas empecé a andar de nuevo me sentí más liviano. Tuve la idea de que algunas partes de mi cuerpo se habrían quedado o andarían perdidas en la noche [...] Poco a poco me fui dando cuenta que ninguna de mis partes había desertado. Me venían alcanzando una por una; la que no tenía hambre tenía cansancio [...] Yo ya no sabía cómo engañarlas; les mostraba el recuerdo del dueño [...] Era a ese hombre a quien yo debía haber matado cuando era potro, cuando mis partes no estaban divididas, cuando yo, mi furia y mi voluntad éramos una sola cosa (MPM, OC 2, 114).

La mirada que Felisberto dirige al pasado tiene la intención de provocar la unión de unas *partes* que una vez estuvieron cohesionadas; y no sólo las partes de su cuerpo, sino que la misma voluntad que ahora trabaja sobre el recuerdo, también se mantuvo anteriormente en unión con el resto de las cosas. Si la memoria es el sitio donde más profusamente trabaja la imaginación es porque allí Felisberto encuentra las pistas que pueden dar consistencia al presente desde el cual narra. Pero, paradójicamente, el recuerdo aporta al mismo tiempo múltiples e inconexas relaciones que solo pueden enlazarse gracias a experiencias posteriores.

Por tanto, la revelación que el narrador obtiene del recuerdo es también que las relaciones del pasado no eran completas. Carol Prunhuber distingue de manera similar esta doble significación del recuerdo cuando dice: «la experiencia pasada le da coherencia

al presente y le abre las puertas a una proyección futura. El recorrido por la memoria no aglutina al ser sin antes revelarle que es otro, que su cuerpo le es ajeno al igual que su recuerdo» (1986: 63). Pero la extrañeza que puede sentir el narrador hacia su cuerpo o sus recuerdos, no se justifica únicamente por la mediación temporal entre los acontecimientos. Es decir, no es tan solo que el *yo* de antes haya sufrido determinadas modificaciones para transformarse en el *yo* que narra, sino que este último encuentra determinadas relaciones en los acontecimientos pasados o presentes que modifican el recuerdo. Felisberto, llegado a un punto en esa búsqueda en la memoria, comprende que su *yo* pasado y su recuerdo le son ajenos, pero no es a partir de ese descubrimiento que su ser puede aglutinarse, sino que la unificación sería posible si encontrara en el pasado determinadas relaciones que su *yo* de antes no comprendió. La expresión del recuerdo ajeno solo puede interpretarse plenamente cuando se reconoce que Felisberto está buscando en el pasado, o en ambientes ajenos, objetos —y cuando digo objetos me refiero también a objetos-persona— una correspondencia cuya significación pueda devolverle la unidad gracias a completar determinadas relaciones que a causa de su incompreensión pasada, se encontraban fragmentadas.

## V.2. EL RECUERDO, PROMOTOR DE LOS MISTERIOS

La primera descripción de los objetos que el recuerdo devuelve tiene lugar en «La casa de Irene», el mismo cuento que introduce la cualidad de los *misterios*. El cuento narra distintos encuentros con «una joven que se llama Irene», que son verdaderamente distintas descripciones de eso que el autor llama «misterio blanco». Como ya mencioné, el narrador adopta una actitud pasiva ante el misterio blanco, de contemplación. Curiosamente, la primera aparición del recuerdo sucede inmediatamente después de que el narrador realizara «una impresión como para que la recibieran los demás» (CI, OC 1, 43). Podría interpretarse a raíz de esta acción que el narrador se aburre del misterio blanco y debe reaccionar contra él. La acción es significativamente una ruptura de las reglas que sometían la relación entre ambos personajes; tan sólo el tomar de las manos a Irene se presenta como un gesto de «violencia absurda, inesperada, increíble» (CI, OC 1, 42). Es este sencillo gesto el que motiva la búsqueda en la memoria por parte de Felisberto; y aquello que el recuerdo devuelve es el color y la forma de las manos en aquel gesto. Pero hay un detalle que motiva a identificar su acción con el misterio negro, y es el contraste

que existe entre las manos de los personajes. Irene es, sin duda, la inspiradora del misterio blanco: «y sin embargo, en su misma espontaneidad está el misterio blanco. Cuando toma en sus manos un objeto, lo hace con una espontaneidad tal, que parece que los objetos se entendieran con ella» (CI, OC 1, 39). Y el recuerdo, con cierta imperfección, también devuelve la blancura de las manos de Irene: «al querer imaginarme las de ella, su blancura no era igual, era de un blanco exagerado e incluso como el del papel» (CI, OC 1, 43). Ahora tiene lugar la aclaración que determina el contraste entre el misterio blanco y el negro; la búsqueda en la memoria devuelve ese contraste entre las manos blancas de Irene y las manos oscuras del propio narrador: «respecto a las mías tampoco podía precisarlas [...] Las había encontrado nudosas y negras y ahora pensaba que tomando las ella, tendrían un contraste de color y de salvajismo que me enorgullecía» (CI, OC 1, 43). El mecanismo de la reminiscencia devuelve entonces, en su primera actuación en la obra de Felisberto, no solo la imprecisión y dificultad por fijar los elementos que allí se encuentran, sino más importante, devuelve bajo la forma de nuevas relaciones las cualidades de los personajes: en el color de esos objetos quedan también expresadas las cualidades que demostraron en el relato, el misterio blanco que impulsó Irene contrasta con el misterio negro que supone la reacción del narrador.

El tratamiento del recuerdo en «La casa de Irene» presenta algunas similitudes con su funcionamiento en «Menos Julia»; y la razón de esto es que el personaje que ejecuta una acción, sea el narrador de «La casa de Irene» tomando las manos de la joven, o el dueño del bazar en «Menos Julia» recibiendo el espectáculo táctil de los objetos del túnel, dedica posteriormente momentos de soledad a registrar su memoria en orden de obtener alguna noticia adicional de lo recién ocurrido. Es cierto que en «Menos Julia» el lector no llega a conocer el modo en que el dueño del bazar indaga en lo sucedido; pero la revelación de que esa actividad se produce nos informa a su vez de una instancia valiosa en la relación del personaje con los objetos. Y es que no basta con la impresión que de ellos se obtiene inmediatamente, es decir, los recuerdos que aporten o las relaciones que despierten en el momento de la interacción, sino que hace falta un momento ulterior donde trenzar lo obtenido de los objetos con los recuerdos propios del personaje, allí es donde la trama se completa.

Ocurre también —y esto sucede mayormente en los cuentos donde Felisberto está instalado plenamente en su biografía—, que no es tan solo el recuerdo de los hechos lo que dispara las zonas de misterio. Para que tenga lugar el adentramiento en el sentir de

*manera especial*, debe también agregarse la imaginación dentro del propio recuerdo, o el desdoblamiento del personaje que supone la introducción de una voluntad ajena que maneja la presencia o no de determinados recuerdos. Entonces estaríamos también ante un caso similar de apropiamiento del recuerdo por parte de la imaginación.

En «La cara de Ana», cuento donde tiene lugar la explicación de los distintos *senti-res* del narrador, el disparador del misterio, del sentir *especial*, es la risa de Ana —recuérdese también que muchas veces la risa del personaje femenino es percibida por Felisberto como algo intimidatorio. Pero la primera vez que el narrador siente las cosas de su manera especial, ocurre al imaginarse cómo sería la sonrisa de Ana simultáneamente con otros hechos del recuerdo. Ocurre durante el velorio del abuelo del narrador, cuando empieza a sentir las cosas con «una simultaneidad extraña»:

En otra de las veces sentí el destino de mi manera especial: yo estaba parado en el zaguán; en la pieza de la derecha los de mi familia lloraban y nombraban a Dios [...] en la pieza de la izquierda estaba mi abuelo que no se le importaba nada de los demás; por la vereda pasaba la gente muy alegre y no se le importaba nada de lo de adentro; y por alguna otra parte debía estar Ana riéndose del silencio de los demás y del silencio que tenía mi abuelo por la muerte. Entonces sentí todo con una simultaneidad extraña: en un pieza el movimiento de los comentarios y los llantos, en la otra el silencio quieto de mi abuelo y de los candelabros, [...] el ruido y la alegría en la vereda y la risa que me imaginaba que tendría Ana en alguna parte (CA, OC 1, 55).

Se entiende que el misterio, derivación de la «simultaneidad rara», no surge únicamente del recuerdo, sino que es necesario el aporte de la imaginación dentro del recuerdo. De manera que la risa de Ana excede la forma almacenada en la memoria y se vuelve una imagen que destaca por sobre los hechos que el narrador recuerda.

El siguiente episodio que provoca el sentir de la manera especial también es provocado por la sonrisa de Ana. Ahora el personaje se enfrenta al recuerdo de la propia sonrisa, y primeramente intenta emular el gesto de Ana: «a su insistente sonrisa de loca se le agregaban las sombras que la luz de la vela le hacían en la cara; entonces en el primer momento tuve el comentario pronto y sentí el destino como los demás» (CA, OC 1, 58). Es evidente que hay algo que produce agitación por parte de la «insistente sonrisa de loca»; sin embargo, en su primer reacción, al narrador le surge el *comentario*, que es la imitación de la forma que la cara de Ana adquiere en el baile de sombras: «tuve la necesidad de corresponder a

su sonrisa y debo haber hecho una mueca parecida a la de ella» (CA, OC 1, 58). Felisberto entiende, al prolongar la copia de la sonrisa de Ana, que también se demora la resolución entre «quedarme completamente como ella o quedarme tranquilamente como yo» (CA, OC 1, 58). Del comentario trágico de este vaivén se desprende el comenzar a sentir el destino de la manera especial. Es por tanto la sonrisa de Ana la que provoca la sensación de extrañeza, en primer lugar gracias a la imagen de la sonrisa que el recuerdo evoca. Sucede de igual manera en el párrafo que cierra el relato, donde la sonrisa evocada origina la simultaneidad extraña:

Cuando Ana se fue y el cuarto quedó oscuro, me quedó en la memoria la cara de ella con la sonrisa y los reflejos de la luz de la vela, pero entonces, no la sentía asociada al destino de los demás ni tampoco al mío (CA, OC 1, 59).

El recuerdo provoca también el pasaje hacia el misterio en el cuento «El vapor», incluido también en *La cara de Ana*. Es el recuerdo el que incita al narrador a advertir el desacuerdo entre un yo que condiciona su actuar al sentir de los demás y la impersonalidad que sobreviene cuando experimenta cierto aislamiento. «El vapor» comienza situándonos en un pasado incierto. El narrador abandona una ciudad donde ofreció un concierto. Nada «raro» ocurre hasta que se marcha de allí. El recuerdo aparece en el muelle, un margen entre la ciudad, donde «sintió como los demás», y el vapor: «cuando caminaba por el muelle recordaba los momentos de actor que había representado en esa ciudad: en los conciertos, en las calles, en los cafés y en las visitas» (EV, OC 1, 65). El recuerdo trae entonces las «poses» que el narrador había adoptado en la ciudad; sin embargo —y aquí surge el contraste que deriva en la impersonalidad— la situación es distinta en el muelle: allí hay muy poca gente, y de la que encuentra, nadie parece reconocerlo. En ese momento es cuando asoma la angustia: «entonces tuve una angustia parecida a la de los niños mimados cuando han vuelto de pasear y les sacan el traje nuevo» (EV, OC 1, 65). A partir de entonces, como se indicó en páginas anteriores, se suceden la impersonalidad, los avechuchos que acechan su cuerpo —y «llegaban hasta donde iba mi imaginación»—, y la reacción contra el misterio. Ese desdoblamiento, entiendo que provocado por el antagonismo entre el recuerdo de un yo que participa forzosa y *espectacularmente* de las convenciones, y otro que se hace cada vez más yo —el cada vez más uno mismo de la locura vazferreiriana— en la soledad; ese desdoblamiento digo, nos dirigirá hacia otro asunto que en su momento será analizado, que es la separación de los ambientes donde esa otra personalidad, sumida en el misterio, se profundiza.



Ahora bien, es indudable que Felisberto ahonda en todas las posibilidades del recuerdo en los relatos que se suceden después de las *primeras invenciones*, en los tres del *ciclo de la memoria*. El comienzo de *Por los tiempos de Clemente Colling* confiere al recuerdo unas cualidades muy similares a las que antes habían sido atribuidas a la metáfora. El procedimiento con que se introduce el relato de Colling se asemeja notablemente al comienzo de algunas narraciones de las *primeras invenciones*. Sucede que el narrador no entra inmediatamente en la materia del relato —bien podría decirse que sí entra en el *asunto*, al ser la materia del relato el propio recuerdo, el modo en que trabaja la reminiscencia, y no lo recordado—, sino que primeramente adelanta el proyecto del relato, expone *teóricamente* el funcionamiento de las categorías que intervendrán a continuación.

Decía que CC presenta unos preliminares donde se observa un gran paralelismo entre el modo de aparición del recuerdo y el modo en que se conduce la metáfora. Principalmente son dos aspectos los que se señalan: la escasa conexión de unos recuerdos con otros, y su ágil movimiento. La falta de conexión la atribuye el narrador a la propia voluntad de los recuerdos, pero nos interesa más la fugacidad que estos poseen: «los recuerdos vienen, pero no se quedan quietos» (CC, OC 1, 138). Y es nuevamente el transporte, como el taxi en la metáfora, lo que impulsa el movimiento de los recuerdos. En este caso el narrador se sube a un tranvía:

Los tranvías que van por la calle Suárez —y que tan pronto los veo yendo sentado en sus asientos de paja como mirándolos desde la vereda— son rojos y blancos, con un blanco amarillento. Hace poco volví a pasar por aquellos lugares. Antes de llegar a la curva que hace el 42 cuando va por Asencio y da vuelta para tomar Suárez, vi brillar al sol, como antes, los rieles (CC, OC 1, 139).

Los primeros sitios que la memoria de Felisberto evoca son acompañados por la marcha del tranvía 42. Este tranvía, inaugurado el 18 de agosto de 1907, tenía efectivamente un recorrido amplio por la zona de El Prado, barrio al que la familia de Felisberto se mudara en 1910, cuando Felisberto tenía siete u ocho años de edad. Es significativo que las narraciones del *ciclo de la memoria*, CC, TM y CP, posean cada una, como motivo que en cierto modo articula la obra, un medio de transporte: respectivamente el tranvía, el tren y el caballo, que había servido como fuerza del tranvía que unía la ciudad de Montevideo con estas zonas más bien de *retiro* desde el año 1870. Hay que agregar además que Felisberto tuvo una vida particularmente nómada, considerando no solo las innumerables mu-

danzas que se sucedieron a lo largo de su vida, sino también el constante deambular que supusieron los conciertos que llevaron a Felisberto a recorrer muchos pueblos y ciudades del Interior de Uruguay y Argentina.

De acuerdo a Norah Giraldi (1975: 21), Felisberto nace el 20 de octubre de 1902 en la calle Huáscar del barrio Atahualpa, barrio limítrofe con El Prado. Pero es a partir de 1906 que Felisberto «habita numerosas casas, casi todas en los suburbios de la ciudad» (Giraldi, 1975: 22). En 1907, la familia se muda al Cerro, por entonces «localidad apartada del núcleo urbano de Montevideo»; en 1910 se trasladan a la casa de la calle Suárez, y finalmente, en 1911, a la calle Gil, muy cerca de la calle Suárez. Allí, dice el narrador de CC, se encontraba viviendo en el momento que recuerda: «si volvemos de donde era mi casa que quedaba en la calle Gil y caminamos dirección a Suárez [...]» (CC, OC 1, 142).

En un artículo de 1981, «Del tiempo de las quintas», la poeta Dora Isella Russell ofrece un panorama de aquello que fueron las quintas de El Prado en la segunda mitad del siglo XIX:

Los señorones rivalizaban en conferir a sus casas la distinción y la belleza apropiadas para que sus esposas e hijas lucieran su gracia, su belleza, su tacto social, en los recibos íntimos o en las grandes fiestas, y los novios pasearan gravemente con sus elegidas por aquellos parques cuidados que fueron poblándose de añoranzas y leyendas. Pérgolas, miradores, recogieron suspiros y promesas de amor eterno. La edificación fue de variados estilos arquitectónicos, clásico, gótico, itálico. Algunos remedaron la ancestral solera hispánica; otros, la rica y pesada línea portuguesa. Y fue el traer de Europa el mobiliario adecuado, los tapices y espejos, las arañas de cristal, las porcelanas frágiles y exquisitas, las vajillas de plata, las alfombras de Francia, los adornos raros y costosos. Columnatas, ánforas helénicas, estatuas de mármol, poblaron los jardines de aquellas confortables residencias, bajo el esplendor de las magnolias, entre heliotropos, jazmines, rosales (1981: 86).

Esta estampa no es sin embargo la que recuerda Felisberto. En su infancia el paisaje había sufrido notables modificaciones y las quintas aparecen desfiguradas: «en aquellos lugares hay muchas quintas [...] Ahora muchas están fragmentadas. Los tiempos modernos [...] rompieron aquellas quintas, mataron muchos árboles y construyeron muchas casas pequeñas, nuevas y sucias, mezquinas, negocios amontonados» (CC, OC 1, 139).

Aunque la escena que recuerda de este barrio de las quintas, «El Prado Oriental», como le bautizara Adolfo del Campo<sup>171</sup>, no se corresponde con aquel en que el barrio disfrutara de un mayor esplendor, Felisberto busca dentro del propio recuerdo algo —otro recuerdo— que lo traslade a esa época anterior; y encuentra elementos que permiten el pasaje hacia esas zonas pretéritas: «sin embargo, hay lugares de pocas “modificaciones” en las quintas; y se puede sentir a gusto, por unos instantes, la tristeza. Entonces los recuerdos empiezan a bajar lentamente, de las telas que han hecho en los rincones predilectos de la infancia» (CC, OC 1, 141). Existe también otra situación que favorece el traslado hacia ese otro Montevideo donde perdura el cuadro de las quintas, que es el trato con las «longevas».

El trayecto del tranvía 42, metáfora-tranvía que permite la entrada en muchas zonas del recuerdo durante las primeras páginas de la narración, deja paso finalmente a la entrada en casa de las «longevas», amigas de su madre, solteras, que promueven el contacto con dos pianistas ciegos: el «nene», sobrino de las «longevas», y finalmente, con Clemente Colling, el gran personaje de la obra, excepción hecha, claro está, del propio narrador. Las «longevas» aportan al narrador varias cosas. Primeramente el acceso a esa zona a la que tanto nos hemos referido aquí que es la del *misterio*:

Pero en aquel tiempo yo entraba en el misterio de aquellas mujeres [...] El misterio empezaba cuando se observaba cómo se mezclaban en el conjunto de cosas que ellas comprendían bien, otras que no correspondían a lo que estamos acostumbrados a encontrar en la realidad. Y esto provocaba una actitud de expectación (CC, OC 1, 146).

Apuntaré brevemente que aquí se enseña la actitud que provoca el misterio: la contemplación. El narrador espera que algo suceda; no se trata de actuar frente al misterio, sino de aguardar. Más adelante se referirán otros aspectos del misterio de las «longevas»; pero me interesa ahora apuntar el otro tránsito que permiten, el tránsito

<sup>171</sup> El origen de El Prado, del parque que da nombre posteriormente al barrio, lo cuenta Aníbal Barrios Pintos, y tiene lugar en la quinta que proyectara el francés José de Buschenthal mediando el siglo XIX: «llegado a Montevideo en 1849 para desarrollar actividades diplomáticas e incluso financieras, Buschenthal intervino activamente en la vida uruguaya. Una de sus obras más trascendentes fue su quinta, a la cual denominó “Buen Retiro” y de la cual era director M. Lasseaux [...] en un área de 83.825 varas de terreno, equivalentes a 61.852 metros y fracción, levantó su residencia, su parque, su jardín y su cabaña de animales de raza y plantó legiones de hermosos árboles, que aún hoy cantan al viento su frescura. Cuando se remató en 1872, la quinta fue adquirida por Adolfo del Campo, quien la denominó “Prado Oriental” y la libró al público en 1873» (1971: 27).

hacia el pasado: «¡Pero ellas! ¡Qué noblemente ideales eran! Por esas tres longevas yo alcancé a darle la mano a una gran parte del siglo pasado» (CC, OC 1, 143). Podría entonces concluirse que en este recorrido por la memoria que es CC, existe no solo la descripción de lo que el narrador guarda, sino también la tentativa por encontrar una imagen del siglo XIX que el autor ciertamente no vivió, pero hacia donde realiza un esfuerzo por llegar.

Que esa búsqueda se produzca en el barrio El Prado no es totalmente baladí. Si puede afirmarse que Montevideo entera posee la cualidad del sosiego, «El Prado» disfruta todavía más intensamente de esa cualidad; que es también parte del propio Felisberto, revelada en la pereza del autor. La identificación de este barrio con los comienzos del siglo XX es materia que ha ocupado a otros narradores uruguayos. Carlos Maggi ofrece un cuadro del Prado que resalta justamente estos valores:

Entrar al Prado es internarse en el principio del siglo, es estar más atrás que nosotros mismos, es comprobar nuestra primera forma de desaparición: el no haber nacido todavía [...] El Prado está hecho para consolarnos de una gran tristeza. Como las casas antiguas, se compone de gracia y de melancolía [...] El Prado es para pensar en algo que se perdió hace mucho y aunque no se sabe bien qué era, está doliendo no tener más ese algo (1967: 72, 73).

En Felisberto ese algo que se perdió, es precisamente ese otro tiempo. Pero no debe entenderse la pérdida de ese otro tiempo de forma más o menos manida como una especie de añoranza o melancolía. Es cierto que, como vimos en un pasaje recientemente reproducido, Felisberto quiere instalarse en lo que queda de las quintas de El Prado porque allí la tristeza encuentra la posibilidad de realizarse; pero lo importante es que él está procurando continuamente, desde una pereza expectante, que el recuerdo abra nuevas relaciones, no tanto para complacerse en la tristeza como para que le descubran zonas ocultas de su pasado.

Una descripción de una viaje realizado en la adolescencia por el interior de Argentina y Chile es el motivo central del relato *Tierras de la memoria*, que tiene al tren como transporte que alimenta la entrada en el recuerdo. Ahora Felisberto no dirige su mirada hacia un objeto distante, sino que está instalado en él; por primera vez el narrador se desplaza físicamente a la vez que acuden los recuerdos. Si en *Por los tiempos de Clemente Colling*, el trayecto del 42 es descrito desde fuera, ahora el narrador rememora pero siendo él mismo el que atraviesa los lugares que llaman a

su memoria. El primero de los recuerdos que vienen hacia el tren es presentado de este modo:

cuando el ferrocarril cruzó la calle Capurro, levantó un recuerdo de mi infancia. Pero como en ese momento me habló el Mandolión, el recuerdo se apagó. Al rato sentí la desconformidad de algo que no había cumplido; y en seguida me di cuenta de que me tiraba del saco para que lo atendiera de nuevo (TM, OC 3, 12).

Alternativamente, el narrador nos situará en el vagón que lo conduce al interior de Uruguay, a trabajar como miembro de una orquesta siendo Felisberto un joven de veintipocos años, y en los lugares que el mismo recorrido del tren evoca.

### V.3. EL CABALLO COMO DEPÓSITO DE LOS RECUERDOS

Otro de los *vehículos* que Felisberto utiliza para cultivar el recuerdo viene definido por el título de su segunda narración de este ciclo, que es *El caballo perdido*. Aquí no es tan evidente la utilización de un elemento que sirve de transporte a través de las zonas del recuerdo, pero de igual modo que la metáfora como taxi o como tranvía, estimula la producción de recuerdos. El encuentro con el caballo en CP se produce hacia la mitad del relato, donde ciertamente se divide en dos: una primera parte donde el narrador evoca las clases de música en casa de Celina, su profesora, y acompañado por su abuela; y una segunda parte donde se enfrenta con sus otros yoes: el socio y el prestamista. La abuela y el narrador vuelven de la casa de Celina. Entonces el narrador dice:

El camino era oscuro; mi abuela descifraba los bultos que íbamos encontrando. Algunos eran cosas quietas, pilares, piedras, troncos de árboles, otros eran personas que venían en dirección contraria y hasta nos encontramos un caballo perdido. Mientras ocurrían estas cosas, a mi abuela se le fue el enojo y la amenaza se quedó en los bultos del camino o en el lomo del caballo perdido (CC. OC 1, 27).

Será más tarde, cuando el autor comience a ser otro y el prestamista se apodere de su persona, que aparezca otra vez la referencia al caballo perdido de la infancia.

Como se apuntó anteriormente, el espectáculo del recuerdo tiene para Felisberto una fuerte carga de proyección hacia el futuro a pesar de encontrarse él contemplando

dos tiempos, el presente y el de los recuerdos, cuya confusión provoca que el narrador no se sienta totalmente ubicado en ninguno de ellos: «tenían tan fuerte influencia en la vida que se dirigía hacia el futuro, entonces empecé a ser otro, a cambiar el presente y el camino del futuro, a ser el prestamista que ya no pesaba nada en sus manos» (CP, OC 2, 43). El narrador puede, ahora, «pensar tranquilamente en cosas tristes»; del mismo modo que permitían los pensamientos tristes los lugares de las quintas que aún no habían sido deformados. Entonces el narrador es, más que nunca, espectador de los pensamientos y recuerdos que llegan hasta él, e incluso —y aquí hay gran consonancia con una cualidad del sentir de la manera especial—, no hay sentimiento posible que venga adjunto a los recuerdos, no puede entonces surgir el comentario que permita el sentir como los demás. Esta zona, donde Felisberto es otro, es una zona de su *misterio*. Y es en ese momento que aparece nuevamente el caballo: «yo era como aquel caballo perdido de la infancia: ahora llevaba un carro detrás y cualquiera podía cargarle cosas: no las llevaría a ningún lado y me cansaría pronto» (CP, OC 2, 43).

En cierto modo, el caballo perdido aparece también como vestigio de un tiempo pretérito donde todavía no se habían fragmentado ciertos elementos y, deberíamos agregar, tampoco el propio narrador se había fragmentado. A finales del siglo XIX, el caballo era el que tiraba de los tranvías en Montevideo: «desde 1870, el tranvía de caballos unía la ciudad y el Paso del Molino, moderno transporte en comparación con la desvencijada “Rosita del Miguelete”, diligencia que hacía diariamente dos agotadores viajes de ida y vuelta desde el centro» (Russell, 1981: 96).

Hay autores que han analizado el posible significado simbólico del caballo en la obra de Felisberto, especialmente Carol Prunhuber y Kim Yúnez en sus respectivos estudios sobre el autor uruguayo. Yúnez entiende que el significado del caballo varía a lo largo de su obra. Sucede que hay tres relatos donde el caballo aparece; además de en CP, también en el cuento «La mujer parecida a mí» y en «La casa inundada». En el relato que ahora nos ocupa, dice Yúnez, el caballo perdido es símbolo de una suerte de conformidad burguesa, que ha hecho de su relación con ciertos estratos privilegiados una transigencia que finalmente lo ha derrotado:

El artista que se compromete con el Estado o con la sociedad burguesa encuentra su símbolo en «el caballo perdido». Este caballo se ha conformado hasta el punto de llegar a ser una clase de chivo expiatorio que lleva los pecados del mundo [...] En este cuento, el caballo es un ser tan derrotado y patético como el ser nómada

vencido por las gentes sedentarias. Como a un caballo cercado, le es vedado al narrador de *El caballo perdido* el acceso a los espacios abiertos de plena creatividad (2000: 64).

Yúnez añade que la derrota del caballo perdido revela el fracaso del narrador, incapaz de reconquistar la inocencia infantil y, por tanto, de creer en «la posibilidad de recuperar la perdida utopía» (2000: 64). Si bien es admisible suponer en el narrador la presencia del desencanto propio de la imposibilidad de satisfacer los deseos, no coincido con la opinión que hace del narrador felisbertiano un sujeto que pretende recuperar la infancia. Como ya se ha procurado argumentar a lo largo de estas páginas, Felisberto examina su memoria intentando descubrir relaciones ignoradas entonces, y aun, esas relaciones no tienen ni siquiera que provenir de su propio recuerdo, ya que allí, en el memoria, actúa también una imaginación que le permite utilizar los elementos que el recuerdo recobra para trasladarse a otros sitios cuyos significados no le pertenecen. Intento, en parte, minimizar la importancia de la biografía en Felisberto. Sucede que es un escritor sin *asunto*.

El significado del encuentro con el caballo perdido como un momento que revela una interrupción en la obra de Felisberto, siendo esta la muestra de un proceso de descubrimiento de las propias posibilidades narrativas, es singularmente planteado por Rubén Cotelo en una nota publicada en el diario *El País* de Montevideo, el 26 de julio de 1964, a pocos meses de la muerte de Felisberto. La crítica que Cotelo hace respecto a la falta de asunto en las narraciones felisbertianas es brutalmente negativa:

Muy probablemente Felisberto advirtió que el relato en sí no significaba nada, que el mero ejercicio de la memoria no lo conducía a armar ninguna clase de narración, que lo escrito carecía de sentido y envergadura, que a lo sumo no había conquistado más que una serie algo incoherente de recuerdos o apuntes artísticamente inservibles, laboriosamente logrados por el método de la asociación libre. Así había obtenido algunas piezas de su carrera literaria anterior, tan laxas, desmañadas y carentes de valor como las contenidas en *La envenenada* (1931). A su edad —en el momento de publicar *El caballo perdido* en 1942 tenía cuarenta años— debía tener conciencia de la imposibilidad de seguir trabajando del mismo modo. Y sobreviene la crisis que este libro documenta, la que lo torna tan importante y decisivo en su carrera, aunque no literariamente valioso (1970: 83).

Como sucede con la críticas realizadas por Rodríguez Monegal, lo adecuado sería prescindir de los juicios de valor, y detenerse en el hecho que se señala Cotelo: Felisberto no

tiene asunto. Sin embargo, difícilmente pueda advertirse en *El caballo perdido* —publicado en 1943, no en 1942— la toma de conciencia de esta circunstancia cuando el cuento «La envenenada», que también menciona, ya toma la falta de asunto justamente como materia para desarrollar. Si *El caballo perdido* supone la profundización en el desdoblamiento del autor, o como quiere Cotelo, si el caballo es una figura que simboliza el «proceso de individuación» (1970: 82); no es posible acordar también en que este momento suponga un hito en su literatura en tanto «penosa reconciliación consigo mismo» (Cotelo, 1970: 82), o todavía más flagrante, una muestra de la «crisis de impotencia artística» (Cotelo, 1970: 83): Felisberto ya había explorado el *asunto* de la falta de asunto desarrollándolo expresamente en esos términos.

También Roberto Echavarren, si bien con un planteo de significativas diferencias, entiende el caballo perdido como un símbolo de la caída o depresión de las posibilidades narrativas del autor. La argumentación de Echavarren parte de considerar el momento de irrupción del «socio» como un corte donde el narrador pasa de una posición agente, con respecto al control de sus recuerdos, a una posición paciente:

Una vez que cesa el intento de controlar y perpetuar a voluntad la expectativa, o de precisar los datos que ella entrega, ésta alcanza un máximo de amplitud y autenticidad [...] También sabe ahora que la interrupción llegará tarde o temprano, que es ocioso tratar de evitarla. Sabe, en definitiva, que no es agente, sino efecto del proceso: asume su ignorancia, su impotencia, por anticipado (1982: 107).

La analogía que el narrador propone según la cual él mismo adopta al figura del *caballo perdido*, y recibe los recuerdos y pensamientos con fatiga y sin proyectar un destino para ellos, sería de acuerdo a Echavarren el máximo indicativo del momento de caída, o depresión, tercero de los momentos en que el crítico uruguayo estructura temporalmente la experiencia del narrador de CP. A la primer etapa, marcada por la expectativa o anticipación, siguen las recién comentadas de interrupción y, más tarde, de caída.

El caballo tiene hasta tres apariciones más en la obra de Felisberto, una de ellas en el cuento «Primera casa». Allí el recuerdo del caballo se ubica en el barrio Atahualpa: «allí nací y tengo recuerdos desde un poco antes de los tres años» (PC, OC 1, 127). El recuerdo del caballo está seriamente difuminado y Felisberto, como muchas veces le sucede, hace intentos más bien estériles por devolver al recuerdo cierta claridad:



Uno de ellos casi lo perdí del todo: era un caballo y un tío abuelo. Los veía próximos uno al otro y no sé bien si entre ellos mediaba un maneador o un freno. Los recordé más o menos claramente hasta hace pocos años [...] A veces hacía esfuerzos para atraerlos. Los repasé mucho hasta que se gastaron o se cambiaron demasiado. Cuando me esforzaba era peor. Sin embargo hubo algunas veces que buscándoles, tentando con otro caballo cualquiera la simpatía de aquella primera visión, poniéndolo en la imaginación en distintas posiciones para ver si volvían, resultaba que el caballo se movía (CP, OC 1, 127).

Esta muestra del movimiento del recuerdo y el esfuerzo por devolverlo tal cual alguna vez se presentó ante el narrador, da paso al surgimiento de otro caballo, ahora sí un caballo puramente imaginativo, ya que también Felisberto ha dejado constancia de la imitación que hace del palo, de la escoba, un *hobby-horse*:

Estoy subido en una carretilla de mano que en aquel momento es «mi carro». Mi madre, que tiene un pañuelo blanco en la cabeza y que le cubre casi toda la cara, trata de acomodarme «los caballos», cuyas crines son de color amarillo pajizo porque yo quiero que las escobas estén invertidas. Como es muy difícil colocar aquellos caballos en aquel carro, mi madre me ha puesto de espaldas a la rueda y ata las escobas en una cuerditita que va de una vara a otra (PC, OC 1, 128).

Norah Giraldi realiza algunas apreciaciones acerca de los significados de los diferentes caballos de la obra de Felisberto. Si bien no se desarrollan esos posibles significados, sí que todos ellos reflejarían un movimiento de la imaginación que se inicia con estos caballos de madera:

El caballo, como idea general, va cambiando de formas y de significados a lo largo de su obra. Pero los diferentes caballos: el de «Primera casa»; el célebre caballo perdido; el de angustiosos parecidos con una mujer en un cuento insuperable («La mujer parecida a mí»), intentan dar vivo realce, «tal vez un movimiento», al decir del propio Hernández, a sus caballos de madera, mencionados al pasar en su cuento «Primera casa». Los caballos de madera del niño son desechos invertidos del mundo familiar: las escobas (1975: 23).

Es oportuno relacionar esta imagen con la apreciación que hace Carol Prunhuber en su capítulo dedicado a esta figura en el libro *Agua, silencio, memoria y Felisberto Hernández*: «el caballo despierta la naturaleza y también lo imaginario. A veces el

caballo es el niño, la palabra ligada al despertar de las fuerzas impulsivas de la imaginación» (1986: 235).

El principio que Giraldi encuentra en el *hobby-horse* tiene una breve comparecencia en «La casa inundada». Ocurre durante la primera sesión en que Margarita relata su historia. Después de visitar algunas mañanas la fuente donde comprende «que hay que cultivar los recuerdos en el agua», sale a dar un paseo y llega a orillas de un arroyo, entonces oye unos pasos:

Los pasos eran de un caballo que se acercó con una confianza un poco aburrida y hundió los belfos en la corriente; sus dientes parecían agrandados a través de un vidrio que se moviera, y cuando levantó la cabeza el agua chorreaba por los pelos de sus belfos sin perder ninguna dignidad. Entonces pensó en los caballos que bebían el agua del país de ella, y en lo distinta que sería el agua de allá (LCI, OC 2, 250).

Antes, en el primer encuentro con la señora Margarita, el narrador había comparado sus propios movimientos de cabeza afirmativos con los de «un caballo al que le molestara el freno» (LCI, OC 2, 241). Jorge Panesi (2000: 198) interpreta este reconocimiento como una simbolización de la identificación del caballo con el narrador, e incluso, hace lo mismo entre el narrador y el caballo de *El caballo perdido*. Más interesante a efectos de este trabajo es la interpretación que realizan Yúnez y Prunhuber, tanto más cuanto este episodio de «La casa inundada» permite vincular directamente al caballo con el agua, y claro está, con los recuerdos.

Yúnez considera el encuentro de Margarita con el caballo como una epifanía para esta: «de repente comprende que el agua pasa por un ser viviente sin perder su dignidad» (2000: 84). De ahí que Yúnez entienda que ese caballo nómada resulte un ejemplo para Margarita, quien a partir de entonces resuelve ella misma emprender la tarea de beber también del agua de los recuerdos: «ella se resuelve a ser ese caballo libre que aparece de ningún lugar y va para quién sabe dónde» (Yúnez, 2000: 84). Si bien el caballo, como ya vimos con respecto a *El caballo perdido*, es susceptible de identificarse en cierto modo con una figura capaz de cargar o almacenar recuerdos —y en ese sentido puede convenirse en que Margarita vislumbre acontecimientos pasados al contemplar la imagen del caballo bebiendo del agua, que es para ella el depósito de los recuerdos—, también es cierto que este aspecto había sido recién admitido por ella en referencia a una experiencia anterior; quiero decir, Margarita ya percibía el agua como un elemento donde ella podía adentrarse

en los recuerdos. Creo que, tal vez de manera más sencilla, el episodio del caballo supone para Margarita la posibilidad de cultivar esos recuerdos dondequiera que haya agua. No importa si el agua es del pequeño pueblo de Italia o del lugar de su niñez; «el agua es igual en todas partes, y yo debo cultivar mis recuerdos en cualquier agua del mundo» (LCI, OC 2, 251), dice Margarita a raíz del episodio del caballo. Y es que el pensamiento que la escena le sugiere es la de «los caballos que bebían el agua del país de ella» (LCI, OC 2, 250). Por tanto, si bien es cierto que en alguna medida ella simpatiza con la actitud del caballo, la revelación no es tanto la de adoptar esa misma actitud, ya que esto lo había comprendido antes, sino más bien la de las posibilidades que «cualquier agua del mundo» puede brindarle.

Otra gran vinculación del caballo es con la noción de tiempo, no obstante estar ya en parte introducido al relacionarlo Felisberto con el recuerdo. Prunhuber dice que «el caballo se yergue como imagen, como forma del hombre. Está presente en tanto permite que un pasado atraviese las aguas del tiempo» (1986: 231). Esta simbolización es destacada por críticos del imaginario. Gilbert Durand parte para esto de la imagen del caballo solar, pero no ligado al Sol como «luminaria celeste, sino al Sol considerado como temible movimiento temporal» (2006: 81). La inclinación por esa trayectoria explicaría que en el soporte del simbolismo hipomorfo se encuentren indiferentemente el Sol y la Luna: «las diosas lunares de los griegos, los escandinavos, los persas viajan en vehículos arrastrados por caballos. En consecuencia, el caballo es símbolo del tiempo, por estar ligado a los grandes relojes naturales» (2006: 81). El *caballo perdido* de Felisberto —y también incluyo como perdido a ese desconocido que asoma de imprevisto en «La casa inundada»— surge como un símbolo del tiempo cargado de recuerdos, que anda con ellos a cuestas, con la misma indiferencia con que el paso del tiempo avanza implacable sobre el momento fugaz. Pero el caballo de CI añade, en su identificación con el hombre, y gracias a la terna de sus capacidades como montura, vehículo y navío, que sea él mismo el que explore en las aguas del recuerdo. Aquí es donde apoyo la posición que sostiene Yúnez en tanto Margarita aprehende cierto ritual de la escena del caballo: sucede que el simbolismo del caballo incluye la iniciación a través de una metamorfosis en este animal. El *Diccionario de los símbolos* de Chevalier menciona en este sentido que «si el caballo simboliza los componentes animales del hombre es sobre todo debido a la cualidad de su instinto, la cual lo presenta dotado de clarividencia. El caballo instruye al hombre, es decir, que la intuición aclara la razón» (1986: 210).

Pero el simbolismo del caballo es múltiple y muchas veces oscila entre parámetros opuestos. El *Diccionario* de Chevalier dice: «algunos caballos tiran del carro del Sol, otros del carro de la Luna, en el frontón del Partenón. El caballo pasa con igual facilidad de la noche al día, de la muerte a la vida, de la pasión a la acción» (1986: 217). Por esto, su presencia en «La mujer parecida a mí» permitirá acceder al tema del agua.

La figura del caballo cubre totalmente el cuento «La mujer parecida a mí», en que el narrador se desdobra en un caballo, nuevamente por la noche, al acostarse, y es entonces cuando «empezaba a andar mi recuerdo de caballo» (MPM, OC 2, 110). Prunhuber analiza este cuento teniendo en cuenta no sólo el simbolismo del caballo sino que aprecia la conexión con otros grandes temas; por eso dice: «aquí la noche, el agua y el caballo no se pueden desligar» (1986: 229). El caballo conserva una cualidad característica del narrador *hombre* del cuento, pero que es también reveladora de otra característica del narrador felisbertiano en su globalidad, y esta es la pereza: «había encontrado en el caballo algo muy parecido a lo que había dejado hacía poco en el hombre: una gran pereza; en ella podían trabajar a gusto los recuerdos» (MPM, OC 2, 110). En su andar torpe, el caballo, animal en que el hombre se ha metamorfoseado para iniciarse en recuerdos ajenos, se encuentra con el agua: «de pronto sentía olor a agua; pero era un agua pútrida que había en una laguna cercana» (MPM, OC 2, 111). Prunhuber encuentra en esa agua estancada, algo «moralmente impuro», como son los sentimientos del caballo hacia la mujer parecida a él. Es cierto que en los diversos encuentros con el hombre que el caballo tiene a lo largo del relato, se alternan momentos donde domina esa gran pereza que el caballo y narrador sienten —desidia que es también la actitud contemplativa con que Felisberto recibe de mejor forma los recuerdos—, con otros donde domina el ímpetu y la violencia, principalmente a causa de agresiones emprendidas contra el mismo caballo. Tómese este pasaje como ejemplo, si bien no es el único episodio del cuento en que el caballo-hombre es violentado:

en mi adolescencia tuve un odio muy grande por el peón que me cuidaba. Él también era adolescente. Ya se había entrado el sol cuando aquel desgraciado me pegó en los hocicos; rápidamente corrió el incendio por mi sangre y me enloquecí de furia. Me paré de manos y derribé al peón mientras le mordía la cabeza; después le trituré un muslo y alguien vio cómo me volaba la crin cuando me di vuelta y lo rematé con las patas de atrás (MPM, OC 2, 112).

Estos episodios prueban con justicia la reflexión de Prunhuber acerca del significado de esta identificación del narrador con el caballo:

El caballo se yergue como imagen, como forma del hombre. Está presente en tanto permite que un pasado atraviese las aguas del tiempo. Es único y singular pero está cargado de múltiples acepciones. Ahora es el recuerdo de un tiempo perdido, de un primer tiempo en que el hombre fue caballo, libre, potro fuerte y puro. Sólo cuando se mezcla con el hombre es que brotan los pensamientos perversos, y con la pérdida de su dignidad, deja de ser potro. Funciona entonces como metáfora del recuerdo perdido del hombre (1986: 231).

Los recuerdos que soporta como carga el caballo son en su mayoría recuerdos amenazantes. Si existe una descarga de perversiones que Felisberto ubica en la acción enérgica del animal, no es menos cierto que existen motivos que impulsan esa violencia. En *El caballo perdido*, también Felisberto deja como carga la amenaza que la abuela había hecho al narrador en casa de Celina a causa de su mal comportamiento. Cuando emprenden la vuelta a casa y encuentran el caballo —situación que hemos visto páginas atrás—, el narrador advierte: «mientras ocurrían estas cosas, a mi abuela se le fue el enojo y la amenaza se quedó en los bultos del camino o en el lomo del caballo perdido» (CP, OC 2, 27)<sup>172</sup>. El caballo entonces surge, en al menos dos de sus apariciones, como depositario de las intimidaciones que sufre el narrador, reaccione o no contra ellas. Decía sin embargo que existe un tercer motivo de Felisberto que enlaza el caballo con el recuerdo y es el motivo del agua. Dice el citado *Diccionario de los símbolos* que existe un vínculo entre la imagen del caballo y «la del niño que, como la fuente, manifiesta el despertar de las fuerzas impulsivas e imaginativas» (1986: 214). El agua será entonces el lugar donde el caballo alimente estas últimas fuerzas imaginativas ya que, finalmente, es el recuerdo donde Felisberto encuentra la posibilidad de potenciarlas.

#### V.4. LOS SECRETOS DEL AGUA MÍTICA

Tal vez el movimiento de la imaginación que Felisberto busca promover con su búsqueda en el recuerdo, pueda resumirse en una frase de Bachelard que define en qué consiste la potencia de las fuerzas imaginativas. El filósofo francés distingue, al comienzo de *El agua y los sueños*, dos fuerzas imaginantes que actúan en el espíritu humano:

<sup>172</sup> Esta cita se duplica parcialmente, pero es necesario para el desarrollo de la argumentación.

una imaginación formal que «se recrea con lo pintoresco, con lo vario, con el acontecimiento inesperado»; la otra, la imaginación material «ahonda en el fondo del ser, quiere encontrar en el ser a la vez lo primitivo y lo eterno» (2003: 7). La tarea que Bachelard emprende es la de «hallar, detrás de las imágenes que se muestran, las imágenes que se ocultan» (2003: 9). Esta es también la inclinación de Felisberto, provocar al recuerdo para encontrar allí las relaciones que una vez se ocultaron. Y es en el agua, con su matiz de profundidad y fugacidad, donde Felisberto siembra, en uno de sus últimos relatos, los recuerdos.

En efecto, es en «La casa inundada» donde las posibilidades del agua se enseñan con mayor fuerza, pero su aparición se remonta precisamente a *El caballo perdido*, cuando el «socio» de Felisberto, quien maneja a su voluntad el recuerdo, ahonda una vez más en las imágenes que este recobra: «todavía antes de dormirse, mi socio, intenta recordar la cara de Celina y al mover el agua del recuerdo las imágenes que están debajo se deforman como vistas en espejos ordinarios donde se movieran los nudos del vidrio» (CP, OC 2, 37). El agua aparece desde esta obra asociada al recuerdo, y en la cita se enseña cómo las imágenes que devuelve esa profundidad se deforman fácilmente. Todavía existe otra mención al agua del recuerdo hacia el final del relato. El narrador finalmente se reconcilia con la figura del «socio», verdadero narrador del cuento, que es quien ayuda a poner los recuerdos por escrito. Y el agradecimiento al socio involucra al agua del recuerdo como metáfora de la difícil y muchas veces infructuosa inmersión en sus profundidades:

En cambio debo agradecerle que me siguiera cuando en la noche yo iba a la orilla de un río a ver correr el agua del recuerdo. Cuando yo sacaba un poco de agua de una vasija y estaba triste porque esa agua era poca y no corría, él me había ayudado a inventar recipientes en qué contenerla y me había consolado contemplando el agua en las variadas formas de los cacharros (CP, OC 2, 48).

Este fracaso al contemplar el agua del recuerdo se debe a dos razones: la falta de profundidad y de movimiento. Dice Bachelard: «¿Podríamos acaso describir el pasado sin recurrir a imágenes de la profundidad? ¿Y podríamos tener una imagen de la *profundidad plena* sin haber meditado antes al borde de un agua profunda? El pasado de nuestra alma es un agua profunda» (2003: 86). Es el «socio» quien finalmente permite que la imaginación material encuentre su *forma*, y sea esa forma susceptible de ser expresada.

El agua del recuerdo es, de manera paradigmática, el agua de «La casa inundada». Dora Isella Russell presenta una imagen en su descripción de las quintas de El Prado, que bien puede acercarnos a encontrar un antecedente a las escenas que el cuento describe:

Enfrente se levantaba la casona de los Montero Wentuises Bustamante, con una laguna en la parte posterior de la que salía un tímido y angosto arroyuelo que zigzagueaba por los fondos de otras quintas, que visitaban los jóvenes Montero en siestas caniculares, remando en un pequeño bote mientras las ramas de los árboles de ambas márgenes iban rozándoles las cabezas (1981: 96).

También el narrador y Margarita quedan apresados por las ramas que se agolpan en el recorrido del bote por el gran patio de agua y la isla —la *isla* había sido una fuente del patio que Margarita había llenado de tierra. Margarita convoca al narrador a un paseo, tarde en la noche, y mientras este espera que aquella decida comenzar su historia, dice: «deben ser las dos de la madrugada... y estamos inútilmente despiertos, agobiados por estas ramas» (LCI, OC 2, 246), y después sigue: «el silencio nos apretaba debajo de las ramas pero no me animaba a llevar el bote más adelante» (LCI, OC 2, 246), y todavía agrega más tarde: «en el silencio, que parecía llenarse de todas aquellas ramas enmarañadas» (LCI, OC 2, 247).

En páginas anteriores me referí al argumento de este cuento, donde el agua aparece como elemento que subyuga al resto de motivos incluidos en la narración a establecer algún vínculo con él. Ya se contó cómo surge esa comunicación entre Margarita y el agua de la fuente de una ciudad italiana. La historia de los días siguientes que Margarita hace al narrador especifica el desarrollo de esa relación entre ella y el agua. En primer lugar, es la noche la que fomenta el vínculo entre la mujer y los pensamientos que recibe del agua; una noche que decide no acercarse a la fuente a causa de un dolor de cabeza: «y en el momento de ver el agua entre el vidrio del vaso y la poca luz de la penumbra, se imaginó que la misma agua se había ingeniado para acercarse y poner un secreto en los labios que iban a beber» (LCI, OC 2, 249). A partir de ese pensamiento es que supone: «alguien prefiere la noche para traer el agua a mi alma» (LCI, OC 2, 249). Esto se confirma tras el episodio del caballo, al concluir que debe «cultivar sus recuerdos» en cualquier sitio; entonces Margarita dice: «yo debo preferir el agua que esté detenida en la noche para que el silencio se eche lentamente sobre ella» (LCI, OC 2, 251).

En ese punto finaliza la primera parte de la historia de Margarita, y se da paso a algunas reflexiones del narrador que permiten vincular este ritual del agua con la *manera de*

*sentir especial* de Felisberto. Aquí hay que hacer una consideración respecto a la ceremonia del agua que tiene lugar hacia el final del relato. Y es que esa noche, al pensar el narrador en lo ocurrido durante el relato de Margarita, funda él mismo la «religión del agua» antes de tener conocimiento del ritual que Margarita organiza con el agua. Se adelanta entonces lo que más tarde se confirmará en el «homenaje al agua», y es que el ritual, que Margarita ya ejecutaba —y el narrador conoce parcialmente el desarrollo de un ritual o una ceremonia—, tiene en el narrador una *institucionalización* previa. La idea de la «religión del agua» llega como consecuencia de unos pensamientos culpables que el narrador experimenta hacia Margarita, estos pensamientos, fugaces, se van acallando:

a medida que el relato avanzaba el agua se iba presentando como el espíritu de una religión que nos sorprendiera en formas diferentes, y los pecados, en esa agua, tenían otro sentido y no importaba tanto su significado. El sentimiento de una religión del agua era cada vez más fuerte (LCI, OC 2, 252).

El narrador conoce, o es también enredado por la religión del agua, que es finalmente la *experiencia* que Margarita ritualiza. Pero hacia referencia hace un momento a la manera de sentir especial. En primer lugar, y muy simplemente, la religión del agua tiene dos fieles —«la señora Margarita y yo éramos los únicos fieles de carne y hueso» (LCI, OC 2, 252)—, y por tanto se establece una relación singular entre ellos y el agua, que nadie más comparte. Pero más importante es la idea de que no tengan relevancia los pecados de ese fiel a la religión del agua que es el narrador. Lo que une directamente esto con la manera especial de sentir, es el hecho de que una de las cosas que lo define es que el destino de las cosas no era cruel ni benévolo. Y la religión del agua también descarta que esos pecados tengan una consecuencia negativa para sus fieles. A partir de esa experiencia del agua, también el narrador comienza a recibir recuerdos que vienen lentamente: «los recuerdos de agua que yo recibía en mi propia vida [...] también me parecían fieles de esa religión; llegaban con lentitud, como si hubieran emprendido el viaje desde hacía mucho tiempo y apenas cometido un gran pecado» (LCI, OC 2, 252).

Adviértase también que después de hecha esta reflexión el narrador comienza a sentirse invadido por la angustia, consecuencia recurrente de adentrarse en el misterio: «fui cayendo con una sorpresa lenta, en mi alma de antes, y pensando que yo también tenía mi angustia propia» (LCI, OC 2, 253). Todavía más, la profundización en la angustia y la culpabilidad que arrastran los pensamientos culpables —ahora no se encuentra invadido



por la religión del agua, y debería asumirse que avanza el misterio negro, en el que la culpabilidad adquiere notoria influencia en el narrador— lo impulsa a reaccionar contra la situación, y como hemos visto esa reacción es siempre evidencia de un adentramiento en el misterio negro: «entonces tuve una reacción y quise irme de aquella casa» (LCI, OC 2, 253). Sin embargo, la acción no llega a concretarse, y el movimiento de la reacción sólo deviene en la permanencia en la pereza: «pero eso fue como si al despertar hiciera un movimiento con la intención de levantarme y sin darme cuenta me acomodara para seguir durmiendo» (LCI, OC 2, 253).

La reanudación del relato de Margarita algunos días más tarde trae una matización en el vínculo de Margarita con el agua. Ahora entiende, en oposición a lo expresado antes, que el agua no es igual en todas partes. Este pensamiento surge en el viaje de vuelta, desde España, entonces comprende que el agua del océano no responde de igual modo a sus pensamientos:

Después de haberse detenido en España, donde un arquitecto le vendió los planos para una casa inundada —ella no me dio detalles— tomó un barco demasiado lleno de gente y al dejar de ver tierra se dio cuenta que el agua del océano no le pertenecía, que en ese abismo se ocultaban demasiados seres desconocidos (LCI, OC 2, 256).

Este rechazo del agua oceánica por parte de Margarita podría relacionarse con la «supremacía del agua dulce» de la que habla Bachelard. El filósofo francés entiende que existe una sensualidad primitiva en la psicología del agua que «da una razón para la supremacía imaginaria del agua de las fuentes sobre el agua del océano» (2003: 229). El sensualismo radicaría en que es posible gustar y tocar el agua de las fuentes, a diferencia del placer visual que únicamente se obtendría del agua del océano. Por tanto, dice Bachelard, «el agua dulce es la verdadera agua mítica» (2003: 230).

Ciertamente, en la obra de Felisberto se verifica esa preferencia por el agua de la fuente, el río, o el lago; nunca aparece el océano, obviando el pasaje citado, en el que decididamente se rechaza. Bachelard explica que el agua de mar carece del primer cometido que debe aportar «todo elemento reverenciado, que es el de servir directamente a los hombres» (2003: 230). El francés argumenta que la mitología del mar es más una mitología *enseñada* que no una mitología primitiva promovida directamente por la imaginación material. Por tanto diremos que también Margarita experimenta esta preferencia por el agua terrestre,

que sirve a sus propósitos, y no el agua marina, que «pertenece al orden de los relatos» (Bachelard, 2003: 230) y no permitiría a Margarita cultivar allí sus propios recuerdos.

La historia de Margarita se reanuda por tercera vez tras finalizar el «homenaje al agua». En esta tercera *entrega*, donde ya se nos habla de la casa inundada, hay dos aspectos que se destacan: uno es la insistencia de Margarita de su intención de comprender el agua. Significando esto capturar dentro del curso del agua pensamientos que ella almacena, pensamientos ajenos que de cierto modo están dirigidos a Margarita, al tiempo que el agua se utiliza para preservar allí sus propios recuerdos:

yo me moriré con la idea de que el agua lleva adentro de sí algo que ha recogido en otro lado y no sé de qué manera me entregará pensamientos que no son los míos y que son para mí. De cualquier manera yo soy feliz con ella, trato de comprenderla y nadie me podrá prohibir que conserve mis recuerdos en el agua (LCI, OC 2, 262).

Pero esta última noticia de su aventura con el agua incluye un detalle que a primera vista puede resultar algo paradójico, y es el haber sepultado la fuente bajo un montón de tierra convirtiéndola así en una isla. ¿Por qué enterrar la fuente siendo este el lugar donde accedió a la comunicación con el agua? Ella todavía expresa un sentimiento de culpa. Siente que enterrar la fuente pudo haber sido una traición:

tal vez había sido cruel con la fuente, desbordándole el agua y llenándola con esa tierra oscura. Al principio cuando pusieron las primeras plantas, la fuente parecía soñar con el agua que había tenido antes; pero de pronto las plantas aparecían demasiado amontonadas, como presagios confusos; entonces la señora Margarita las mandaba cambiar (LCI, OC 2, 261, 262).

La importancia de la isla había sido ya formulada por el propio narrador al comienzo del relato. Es allí donde Margarita es capaz de relatar su historia: «de esos días siempre recuerdo primero las vueltas alrededor de una pequeña isla de plantas [...] Si ella miraba la isla un rato largo, era posible que me dijera algo» (LCI, OC 2, 235). Para comprender la necesidad de la isla, y que el sitio de su emplazamiento sea precisamente la fuente, hay que señalar dos aspectos. Uno de ellos, que desarrollaré más adelante, es que Felisberto encuentra gran comodidad en el color verde. En muchos de sus relatos, la presencia de este color, aportado por muchos elementos, parece otorgarle el apaciguamiento necesario para relacionarse de *manera especial* con los objetos y los recuerdos. La propia Margarita

había expresado esas condiciones especiales que deben rodear al agua para poder abandonar allí sus pensamientos: «yo debo preferir, seguía pensando, el agua que esté detenida en la noche, para que el silencio se eche lentamente sobre ella y todo se llene de sueño y de plantas enmarañadas» (LCI, OC 2, 251). Pero también la propia isla es un lugar donde salvaguardarse, donde anclarse en medio del río de los recuerdos. Esto queda formulado en el relato *El caballo perdido*. Sucede cuando el personaje interrumpe el relato a causa de la imposibilidad de «vivir hacia adelante». Ocurre que las relaciones del recuerdo son tantas y tan oscuras, que el único lugar al que sabe puede dirigirse para estabilizar su persona en el presente y no perderse en la locura del «vivir hacia atrás» es la casa de Celina, y esta casa es representada como una isla:

Hasta hace pocos días yo escribía y por eso estaba en el presente. Ahora haré lo mismo, aunque la única tierra firme que tenga cerca sea la isla donde está la casa de Celina y tenga que volver a lo mismo. La revisaré de nuevo: tal vez no haya buscado bien (LCI, OC 2, 30).

La fuente es entonces, convertida en isla en medio de las aguas de la casa inundada, un refugio donde Margarita puede anclarse en medio de tantos pensamientos que fluyen en el agua.

Quisiera realizar un último apunte respecto a «La casa inundada» y tiene que ver con la violencia del agua. Si durante el recorrido que se realiza por el lago, el agua aparece como estancada en medio del silencio y las plantas enmarañadas, el punto culminante del «homenaje», en el que Margarita también rastrea recuerdos que pueda comunicarle el agua, tiene lugar cuando los motores del artificio se activan y agitan el agua, entonces las budineras comienzan un viaje precipitado que las lleva desde la pieza en dirección al patio. Pues bien, quisiera recordar aquí que los arroyos de El Prado ofrecían también episodios de cierta violencia, en los que su cauce se desbordaba y se imponía una agresividad excepcional a su habitual calma.

Esta particularidad ofrece cierta concordancia con la violencia del «homenaje», pero verdaderamente ofrece una imagen similar a todo el espectáculo de la casa inundada. La periodista y escritora uruguaya Josefina Lerena Acevedo ofrece un panorama de las «viejas quintas», que incluye esto a lo que me vengo refiriendo:

Unas y otras iban entrelazando sus verjas, ya herrumbrosas, ya olorosas de flores, celestes de azaleas, o violetas de campanillas, como la de Washington Beltrán, que

era la vieja quinta de los Platero, que continuaba el puente, con sus paredes rosadas, veladas por las cortinas permanentes de los eucaliptos, sus ventanas sin vida, el suelo sin plantas y en el invierno el peligro de aquel arroyo que la invadía como si fuera un lago (2006: 48, 49).

Dora Isella Russell llama la atención sobre la eventualidad de que esta «invasión» se produjese, y no hubiera alternativa sino la de trasladarse en botes por medio de las quintas:

Ni olvidemos tampoco que el mismo Miguelete, tan lento e inocente, tuvo sus arrebatos de ira, supo encrespase malhumorado, ocasionar desastres y derramarse en crecidas que obligaban a cruzar en bote de una quinta a otra. Todo parece ahora ido y olvidado (1981: 98).

Para cerrar esta cuestión, me permito ofrecer el testimonio del historiador uruguayo Isidoro de María, quien relata un episodio sucedido en uno de los cauces secundarios del Miguelete, llamado coloquialmente el *Quita calzones*, e involucra a Mastai Ferretti, quien fuera algunos años más tarde Pío IX. El episodio tiene lugar finalizando el año 1824. Entonces arriban al puerto de Montevideo Mastai Ferretti, el Arzobispo Muzzi y algunos acompañantes, en misión apostólica, tras pasar algunos meses en tierras chilenas. Se propone a los visitantes la celebración de un banquete en la quinta Juanicó —su propietario era Francisco Juanicó—, próxima al arroyo Miguelete. Cuenta Isidoro de María lo sucedido a partir de allí:

Todo se había preparado allí para obsequiarlos espléndidamente, y en el día convenido, invitados e invitantes se ponen en camino para la quinta. Pero, ¿quién había de decirles a los viajeros que un pícaro arroyuelo llamado Quita Calzones, les jugaría una trastada? Pues así, como suena. Al pasarlo, se empantana el birlocho en que iba Mastai Ferretti, costando un triunfo sacarlo del atolladero (1957: 308).

El episodio lo narra también Milton Shinca en su *Boulevard Sarandí*:

Cuando se aproximaron al arroyo Miguelete, encontraron primero el gajo de agua que después se llamó «de Quita Calzones», pero que en aquella época no estaba bautizado; y lo hallaron tremendamente crecido, al punto de que se temió que no diera paso (1979: 55).

El cochero aconseja que el paso del arroyo se produzca de inmediato, porque la crecida viene desde arriba y será todavía más feroz. Pero a poco de alcanzar la orilla los caballos detienen la marcha, no queda alternativa que hacer la travesía restante a pie:

Resignados, el Cardenal Muzzi y su secretario [Ferretti] se quitaron de apuro zapatos, medias y pantalones, y se arremangaron las sotanas. De ese modo se internaron en el arroyo embravecido, marchando con el agua hasta la cintura; pero así pudieron llegar hasta la orilla opuesta con la ropa seca, y asistir al banquete sin novedad (1979: 56).

Las cualidades que Felisberto asigna al arroyo o río son fundamentalmente tres: el río es en primer término un lugar propicio para el misterio y para albergar recuerdos — esto, claro, lo obtiene del agua en primer término—; en segundo lugar es una barrera que separa ámbitos de características muy diferentes; en tercer lugar, y de forma más radical que lo relatado en el episodio de Ferretti, el río es para Felisberto un sitio peligroso. Para entender hasta qué punto el río, o arroyo, reúne en Felisberto las cualidades referidas es necesario dirigirse a otros cuentos del autor.

Antes apunté que la primera referencia al río como sitio capaz de albergar recuerdos sucede en *El caballo perdido*; sin embargo existe una referencia al río anterior a ese relato y donde se expone el río como separador entre dos ambientes. Esto ocurre en el «La envenenada». El cuento plantea la falta de asunto de un escritor, obstáculo que enfrenta durante un par de meses —las fechas son estrictamente señaladas— hasta que al salir un día a la puerta de su casa, tres hombres le refieren la muerte de una mujer a orillas del arroyo. Se alude al episodio de «la envenenada» como un espectáculo donde se reúnen curiosos, y estos cuatro curiosos permanecen de un lado del arroyo, que simboliza a su vez la separación entre vida y muerte:

Los cuatro hombres iban por una orilla del arroyo; pero la envenenada estaba del otro lado; entonces el literato pensó: ella está del otro lado del arroyo, y de la vida. Los compañeros le dijeron que, como el arroyo era angosto, tendrían que dar una vuelta muy grande; y el literato pensó: para llegar del lado de la envenenada, habría que dar una vuelta muy grande y esa sería la vuelta de la vida, porque ella está en la muerte (LE, OC 1, 72).

En el capítulo siguiente se abordarán con mayor detenimiento las formas en que el autor crea estos lugares, apartados espacial y temporalmente de lo cotidiano. Pero puede enten-

derse a partir de esta cita que el río es un separador, no sólo de vida y muerte, sino que separa también los secretos o misterios de una persona.

En *Tierras de la memoria*, relato publicado de forma póstuma pero incluido en el *ciclo de la memoria* —su redacción es de 1944— el río se utiliza también para separar estados en que los personajes sienten como los demás o de su manera especial. El relato trata principalmente de una travesía emprendida durante la adolescencia del escritor, cuando este formaba parte de una asociación juvenil llamada «Vanguardias de la patria». En un pasaje describe a los compañeros uruguayos que viajan con él. Se refiere al mayor de los tres con estas palabras: «además parecía haber abandonado desde muy niño la tierra de su secreto; había vadeado un río y estaba del otro lado, con el mundo, cambiando sonrisas y pasos de baile» (TM, OC 3, 25). Es notoria la separación que el río señala: de un lado las personas se mantienen en *sentir como los demás*, del otro tiene lugar el *misterio* de cada uno. Al referirse al segundo de los compañeros, Felisberto utiliza la misma metáfora, y todavía más, él mismo se ubica en el lado del río donde se manifiesta el misterio:

Mi segundo compañero [...] estaba en su cuerpo como dentro de una muralla dormida al borde un río; cuando alguna persona que estaba del otro lado lo llamaba y él tenía que lanzarse fuera de sí, no se podía mantener a flote como el rubio [...] Después de pasar el instante en que había sido solicitado, aflojaba la tensión que hacía la sonrisa; sus ojos negros quedaban entre la gente, donde el rubio se inclinaba; y mirando a todos con instinto elemental, volvía para este otro lado, donde estaba yo (TM, OC 3, 26).

Si allí el río actúa específicamente como frontera que divide los comportamientos que se abandonan al misterio o permanecen con el *comentario* a flote; el río señalará *físicamente* la dirección del misterio en el cuento «Menos Julia». Si consideramos que el túnel es el lugar donde tiene lugar la ceremonia táctil, que es finalmente el misterio del personaje central, el dueño del túnel, el río señala la trayectoria que el túnel sigue y, por lo tanto, la dirección que debe mantener el misterio. Cuando arriban a la quinta del dueño del túnel, éste le refiere así la ubicación del túnel al narrador: «¿Ves aquella cochera con una puerta cerrada. Bueno; dentro de ella está la boca del túnel; corre en la misma dirección del arroyo?» (MJ, OC 2, 96).

Finalmente, el río aparece en su versión más amenazante en «El acomodador». Allí, el narrador asiste periódicamente a unas comidas que, a modo de caridad, un hombre ofrece como promesa por haberse salvado su hija de las aguas de un río. Ya el narrador había

situado la proximidad del río con el centro de la ciudad donde vive. Parece que Felisberto necesita desde el comienzo ubicar el río para comenzar a desplegar el misterio. Y como sucede con la muerte del esposo de Margarita, a pesar de conocer la verdad, es decir, que el esposo no estaba enterrado en la isla, también en «El acomodador» aparta este conocimiento y se obstina en el pensamiento contrario, que la hija sí se ahogó en las aguas del río:

Cuando el «director» apareció en el segundo mes, yo no pensaba que aquel hombre nos obsequiaba por haberse salvado su hija; yo insistía en suponer que la hija se había ahogado. Mi pensamiento cruzaba con pasos inmensos y vagos las pocas manzanas que nos separaban del río; entonces yo me imaginaba a la hija, a pocos centímetros de la superficie del agua; allí recibía la luz de una luna amarillenta; pero al mismo tiempo resplandecía de blanco, su lujoso vestido y la piel de sus brazos y su cara (EA, OC 2, 77).

No es esta la única ocasión en que Felisberto describe una escena en que una mujer inerte yace junto a un arroyo o río. Súmese a la hija del dueño del salón, lo que recién se comentó de «la envenenada»:

El espectáculo era demasiado fuerte para el literato; en el cuerpo de la envenenada había cosas extrañas, contradictorias y también irónicas: los pies estaban cruzados, y había en ellos la tranquilidad de la persona que se ha acostado a dormir la siesta y el cuerpo disfruta de la frescura del césped y de la placidez del sueño (LE, OC 1, 72, 73).

Hay todavía una escena adicional que presenta estas mismas características en «Las Hortensias». Después de la huida de María, esposa de Horacio, este releva a la Hortensia original por otra muñeca —la primera Hortensia había sido *asesinada*—, a quien llama Eulalia. Horacio reanuda las sesiones de las vitrinas pero el espectáculo no lo complace y siente «una gran desilusión de los muchachos, de las muñecas y hasta de Eulalia» (LH, OC 2, 221). Unos días más tarde, Facundo, dueño de la tienda «La primavera», y quien le abastece de muñecas, le confiesa que en una casa al borde del río «vive “el tímido” con su muñeca, hermana de la tuya; como quien dice, tu cuñada». Horacio siente entonces la necesidad de visitar a su «cuñada» y entra subrepticamente y en concomitancia con el cuidador de la casa, hasta el piso de la casa donde se encuentra la muñeca. Un fuerte ruido lo espanta y decide huir con ella:

Entonces resolvió tomar una manta y llevar la Hortensia al borde del río. La muñeca era liviana y fría. Mientras buscaba un lugar escondido, bajo los árboles, sintió un perfume que no era del bosque y en seguida descubrió que se desprendía de la Hortensia. Encontró un sitio acolchado, en el pasto, tendió la manta abrazando a la muñeca por las piernas y después la recostó con el cuidado que pondría en manejar una mujer desmayada (LH, OC 2, 223).

Sin embargo, Horacio vuelve a sentir inquietud de inmediato. La placidez de la mujer inerte se confunde con un sentimiento amenazador. Felisberto observa siempre los aspectos delicados de la mujer inmóvil, pero en ella se esconde algo que impide prolongar el nexo con aquellos aspectos que dan a la escena un aire de sosiego. En el caso de esta «Hortensia», la intimidación se esconde en la propia muñeca después de que surja la incomodidad: «Horacio no pudo poner la atención que hubiera querido en esta Hortensia; quedó muy desilusionado; y no se atrevía a mirarle la cara porque pensaba que encontraría en ella la burla incommovible de un objeto» (LH, OC 2, 223).

Las aguas, ahora estancadas, aparecen también en «Las Hortensias» como metáfora de la propia profundidad de Horacio. Durante la primera noche del relato, en la cena de Horacio con María, siente que «las palabras de su mujer habían sido como pequeñas piedras caídas en un estanque donde vivían sus manías» (LH, OC 2, 178). Pero no es hasta el final del cuento en que Horacio, a orillas de las aguas de un lago, ofrece una descripción más amplia de cómo se vincula el agua a sus sentimientos:

Mientras pensaba en su vida, dejó la mirada debajo de unos árboles y después siguió la sombra, que se arrastraba hasta llegar a las aguas de un lago. Allí se detuvo y vagamente pensó en su alma: era como un silencio oscuro sobre aguas negras; ese silencio tenía memoria y recordaba el ruido de las máquinas como si también fuera silencio: tal vez ese ruido hubiera sido de un vapor que cruzaba aguas que se confundían con la noche, y donde aparecían recuerdos de muñecas como restos de un naufragio (LH, OC 2, 226).

Por un lado quisiera destacar la semejanza de la imagen final de la cita con aquello que sucede en el «homenaje al agua» de «La casa inundada»; los recuerdos también surgen del agua, y son aquí recuerdos de un naufragio, el naufragio que, como aquí se propone, intenta Margarita recuperar con el ritual del agua. En segundo lugar, la profundidad del agua se asemeja a un «silencio oscuro»; pero el silencio no es literal, es a su vez metáfora del alma de Horacio, quien percibe el ruido de las máquinas con un efecto más propio del silen-



cio, como algo tranquilizador, que algo que provoque una impresión perturbadora. Estos aspectos del silencio y el ruido en la obra de Felisberto serán analizados a continuación.

#### V. 5. LA RESONANCIA DEL SILENCIO, O EL RUIDO EN FELISBERTO

El «silencio oscuro» con el que Felisberto intenta simbolizar las profundidades de su alma, es una metáfora cuyos términos aparecen vinculados en otra ocasión. Sucede en el cuento «El comedor oscuro». El cuento presenta, tal vez de manera más evidente que lo expuesto en otros de sus relatos, la necesidad del narrador por introducirse en «casas desconocidas». El narrador, ahora invitado a una casa como pianista, accede a tocar algunas tardes para una viuda rica, quien quiere que en su casa, «dos veces por semana, *se toque la música*» (CO, OC 2, 136). Pues bien, el narrador acepta el trabajo, no tanto por la necesidad del empleo, sino por el misterio que puede hallar en esos ambientes extraños: «pero a mí me hubiera sido difícil explicar, y a él comprender, por qué yo necesitaba entrar en casas desconocidas». Por lo que se expresará más tarde, parece que el comedor donde debe ejecutar las piezas musicales ofrece al narrador suficiente cantidad de misterio: «aquel comedor, oscuro por sus muebles y su poca luz, tenía un silencio propio» (CO, OC 2, 136); y deja claro que ese silencio esconde una calidad de misterio que lamenta se vea profanado, ya que de inmediato agrega: «daba pena que aquella mujer lo violara cuando me decía: [...]». El silencio, por tanto, guarda una importante conexión con el misterio, ya que está presente no sólo en el alma del narrador, sino también en los ambientes que fomentan la *manera especial de sentir*.

Carol Prunhuber sugiere que el silencio organiza la fluctuación que desde el razonamiento de la realidad se dirige hacia la materia que la imaginación deforma:

En el límite de la memoria emerge su ser rodeado de agua. Las tierras de la memoria están envueltas por las aguas del silencio, o más bien ellas reposan sobre las aguas del silencio. El silencio funciona ahora como fino contrapunto del pensamiento, permite esclarecer, ordenar ese vaivén entre lo que la razón ve como realidad y los pliegues de la imaginación que van revelándose (1986: 133).

Esto puede aplicarse al funcionamiento del silencio en el comedor oscuro. Sobre su cualidad silenciosa Felisberto deposita la posibilidad de extraer de los objetos allí reunidos,

recuerdos y pensamientos ajenos. Pero interesa más el ruido como oposición al silencio en tanto anuncia la llegada de algún acontecimiento ligado al misterio: «el ruido está ligado al silencio en cuanto le es opuesto. Anuncia la aparición del algún objeto o de algún hecho. Los bordes de este ruido están rodeados por el silencio que espera reaparecer» (Prunhuber, 1986: 137). Pero aun admitiendo el antagonismo entre ruido y silencio, la aparición de uno y otro debe entenderse no tanto como ruptura —Prunhuber dice: «en Felisberto Hernández el ruido aparece como si fuese una carraspera. Funciona como ruptura del silencio» (1986: 137)— sino como una reunión de elementos opuestos.

En verdad, el ruido tiene en Felisberto unas cualidades de relajación y apaciguamiento que podrían atribuirse también al silencio. No hay discontinuidad, a no ser que el ruido surja de entidades que «violan el secreto», como son las palabras pronunciadas por «Muñeca», la señora del comedor oscuro. Desdiciendo la objeción a Prunhuber, creo que también ella entiende esta resolución de contrarios en un movimiento de unión y desunión que cobija al mismo tiempo su antagonismo y las propiedades que permiten su unión. Al referirse al recuerdo, Prunhuber advertía: «el recuerdo se convierte así en la forma de recuperar ese estado no contaminado. Regresa para recoger un estado de calma donde los contrarios se reúnen sin contradicción» (1986: 51). De ese estado de calma participan en igual medida silencio y recuerdo, no existe tal ruptura.

El planteamiento, la contraposición si se quiere, entre silencio y ruido, comienza en Felisberto en el cuento «El vapor». Esta oposición será la que finalmente otorgue entidad al misterio que el narrador experimenta a borde del vapor. Antes vimos las etapas previas al embarco del personaje. Una vez dentro del vapor, la relación entre el mundo de afuera y el ambiente singular que se crea dentro queda determinado por la oposición ruido/silencio:

entonces sentía que afuera había ruido: el de las hélices, del agua y además el del viento; adentro, en la mitad del silencio el capitán comía y los mozos caminaban llevándole platos. En cualquier otro momento hubiera asegurado que el hombre que tuviera el gesto del capitán era un pedante y nada más, pero ahora me parecía que aquella dureza exterior era provisoria, aunque la tuviera toda la vida: parecía que aquella disciplina exterior fuera por algo tan misterioso como eran los ruidos de afuera (EV, OC 1, 67).

En primera instancia podría entenderse que el ruido exterior supone una contaminación del misterio creado por el silencio de dentro. Sin embargo, los personajes que se mueven

dentro del vapor llevan consigo, además del silencio, algo que tiene las cualidades del ruido de afuera:

A los mozos les ocurría lo mismo: traían y llevaban los platos en silencio; de vez en cuando, en el fondo del comedor, dos se decían algo en el oído que parecía una cosa muy simple, pero por encima de la cabeza de todos había algo parecido al ruido de afuera (EV, OC 2, 67).

Es cierto que el ruido de afuera tiene algo de amenazante, pero también el misterio negro resulta amenazante. No es entonces el ruido, cualquier ruido, el que se opone al silencio configurando así dos elementos que demarcan distintos espacios. También dentro del ambiente del vapor hay algo similar al ruido de afuera que acompaña sutilmente al silencio de los mozos; se han acostumbrado a llevar en silencio el misterio creado por ese algo que es como el ruido de afuera. En el siguiente capítulo se verá además de qué manera esto contribuye a la instauración de dos ambientes separados: el cotidiano y el *especial*; pero, reitero, no es el ruido de afuera el que separa, porque de algún modo queda incorporado al silencio, lo sobrevuela.

El reflejo de este vaivén es indicado por Reina Reyes, pareja de Felisberto en la década de 1950. En «Mi imagen de Felisberto Hernández», Reyes deja constancia de la forma en que estos elementos se superponen en el hombre Felisberto: «eran largos sus silencios y grande su necesidad de silencio aunque estuviera presente el ruido, un tipo de ruido que en lugar de turbarlo, lo acunaba» (Pallares y Reyes, 1983: 22). Esta quietud que Felisberto encuentra en ciertos ruidos aparece reflejada en su obra. En «El acomodador» es donde más se constata ese aspecto apaciguador. El narrador vuelve a su pieza después de su jornada de trabajo; entonces dice:

Junto a la cabecera de la cama había una mesa con botellas y objetos que yo miraba horas enteras. Después apagaba la luz y seguía despierto hasta que oía entrar por la ventana ruidos de huesos serruchados, partidos con el hacha, y la tos del carnicero (EA, OC 2, 76).

El reposo que permiten estos ruidos vuelve a mencionarse páginas adelante: «me quedé despierto hasta que subió el ruido de los huesos serruchados y cortados con el hacha» (EA, OC 2, 80). En este relato incluso el silencio aparece como algo amenazador cuando sus descuidos en su trabajo de acomodador empiezan a sucederse: «al poco tiempo yo empecé a disminuir las corridas por el teatro y a enfermarme de silencio» (EA, OC 2, 78).

Lo apacible de ciertos ruidos aparece también en *Por los tiempos de Clemente Colling*, donde incluso el narrador reconoce que los ruidos evocados que le parecen agradables al recordar, eran desagradables en el momento de producirse: «después, cuando el tranvía va por encima de ellos, hacen chillar las ruedas con un ruido ensordecedor. —Pero en el recuerdo, ese ruido es disminuido, agradable, y a su vez llama a otros recuerdo.» (CC, OC 1, 139). El ruido surge aquí vinculado al misterio al favorecer el vínculo con otros recuerdos.

Si en «El acomodador» el ruido se mantiene como elemento secundario, apenas mencionado para «dormir» al narrador, su presencia en «Las Hortensias» es mucho más determinante. Jacinto Fombona hace algunas reflexiones acerca de esta importancia que permitirán avanzar sobre el significado del ruido. Sucede que este aparece al comienzo y al final del relato. En muchas ocasiones la crítica ha valorado esta aparición en los polos de la narración sin tener en cuenta la verdadera magnitud que el ruido tiene a lo largo de todo el cuento. Fombona explica lo siguiente:

La casa de Horacio es, según el narrador, una casa oscura, cuyo fondo da contra una fábrica, de la cual no se dice más que su existencia; es algo más fluido, el ruido de máquinas en el fondo, lo que hace de la fábrica una presencia fantasmal en el relato. El ruido de fondo provee al relato de un ritmo; este le da forma y de cierto modo sostiene la historia toda de Horacio [...] La forma en «Las Hortensias» la provee o incluso la provoca el ruido de fondo de las máquinas en la fábrica. En cierto modo, esta forma que provee el ruido del relato actúa como el receptáculo que le ofrece a Horacio tanto la protección de la memoria de su niñez como el destino final hacia donde se dirige en su locura al acabar el cuento (2000: 26).

Fombona acierta al relacionar el ruido de las máquinas con una evocación placentera de la infancia. En el comienzo del relato el narrador identifica —de igual modo que en «El acomodador»— el ruido de las máquinas con un efecto tranquilizante que lo ayuda a dormir: «oyó con simpatía como en la infancia, el ruido atenuado de las máquinas y se durmió» (LH, OC 2, 177). Más adelante, cuando en la relación de Horacio y María ocurre la primera discordia y María se marcha de la casa, Horacio es incapaz de dormir a causa de un *misterio*, y es que el ruido de las máquinas se entiende con los objetos de su habitación: «no podía dormir; le parecía que los objetos de su dormitorio eran pequeños fantasmas que se entendían con el ruido de las máquinas» (LH, OC 2, 211). Incluso cuando Horacio se marcha al hotel, al mismo hotel al que huye María, la ausencia de ruido lo inquieta: «en medio de un gran silencio sintió zumbar sus oídos y se dio cuenta de que le faltaba el ruido

de las máquinas»; sin embargo agrega a continuación: «tal vez le hiciera bien salir de la casa negra y no oírlas más» (LH, OC 2, 212). Para comprender el beneficio de la renuncia al ruido que Horacio contempla es necesario dirigir la atención hacia el nexo que el ruido guarda con las muñecas.

Previo a la primera de las sesiones de las vitrinas, en que Horacio contempla las escenas de las muñecas, se describe la necesidad de aquel de aislarse antes de ingresar en ese espectáculo. Durante el aislamiento, «al principio puso atención a los ruidos de las máquinas y los sonidos del piano; le parecía que venían mezclados con agua, y él los oía como si tuviera puesta una escafandra» (LH, OC 2, 179). Por tanto, se aísla con dos sonidos, uno proveniente del exterior, el ruido de las máquinas, y otro del interior, la música del piano. Y esos ruidos —procedentes de las máquinas debe entenderse— son los que provocan, contra su voluntad, la reclusión y los que lo dirigen hacia las vitrinas:

Por último se despertó y empezó a darse cuenta de que algunos de los ruidos deseaban insinuarle algo; como si alguien hiciera un llamado especial entre los ronquidos de muchas personas para despertar sólo a una de ellas [...] De pronto se extrañó de no verse sentado en el sillón; se había levantado sin darse cuenta; recordó el instante, muy próximo, en que abrió la puerta, y en seguida se encontró con los pasos que daba ahora: lo llevaban a la primera vitrina (LH, OC 2, 179, 180).

Hasta ahora hemos visto el ruido de las máquinas actuando fuera del espectáculo de las vitrinas, pero también allí se hace presente. Tras contemplar la primera vitrina ocurre la primer broma de María, cuando le arroja a Hortensia con su vestido puesto. La puerta cuyo cierre violento arranca a Horacio del espectáculo se escucha entre el ruido de las máquinas: «después abrió una puerta de vidrio y entró a la escena para mirar los detalles. Pero al mismo tiempo le pareció oír, entre el ruido de las máquinas y la música, una puerta cerrada con violencia» (LH, OC 2, 180). Ahora ya tenemos las máquinas instaladas también en la sesión.

Después de apuntar en un diario la broma de María —Horacio lleva un registro fechado de las «sorpresas» de María—, justo antes de dirigirse hacia la segunda vitrina, el ruido se manifiesta con fuerza: «durante el intervalo que hizo Walter, antes de empezar la segunda pieza, Horacio sintió más intensamente el latido de las máquinas; y cuando corrió la tarima le pareció que las ruedas hacían el ruido de un trueno lejano» (LH, OC 2, 182). El ruido aparece nuevamente en la segunda de las sesiones. Horacio contempla una escena que tiene como marco el carnaval y hay dos muñecas disfrazadas. El dueño de la casa ne-

gra cree reconocer a la muñeca Hortensia en una de las muñecas disfrazadas y justo antes de arriesgar una interpretación para la escena, los ruidos alteran su pensamiento: «fue a la tarima y oyó con disgusto el ruido de las máquinas separado de los sonidos del piano. Pero pasados unos instantes miró las muñecas y se le ocurrió que aquellas eran dos mujeres que amaban al mismo hombre» (LH, OC 2, 192).

La interpretación que hace Horacio de la escena es fundamental por varias razones. Es la primera vez que Horacio acierta la leyenda de la escena; en efecto la leyenda explica que se trata de dos mujeres que aman a un mismo hombre que, a su vez, novio de una de ellas, la rubia, está secretamente enamorado de la otra, la morocha. Y era la muñeca morocha en la que Horacio creyó haber descubierto a Hortensia. Esto provoca una suerte de reconocimiento por parte de Horacio de su afecto por Hortensia. Pero me interesa señalar que previo a la comprensión de la *leyenda* de la escena, está la presencia del ruido, que resalta sobre el sonido del piano. Debe entenderse por tanto que la ocurrencia de Horacio tuvo su inicio en el ruido de las máquinas. Desde allí partió la idea que lo acercó a la leyenda, y como consecuencia, a la admisión de sus sentimientos por Hortensia. Todavía al finalizar la sesión y en el deseo de continuar con estas reflexiones, continúa acompañado por ese ruido: «no quiso entregarse a estas reflexiones en el mismo dormitorio en que estaría su mujer. Llamó a Alex, hizo despedir a Walter y quedó solo con el ruido de las máquinas» (LH, OC 2, 193).

En estos ejemplos, la comunicación se establece entre Horacio y el ruido, y si bien se precisa que existe un intento de comunicación con él, no se sabe qué finalidad tiene esa comunicación. Sin embargo, no concluye aquí la intervención del ruido, quiero decir, en la comunicación directa con Horacio. La última relación que Horacio establece es entre las máquinas y las muñecas, especialmente Hortensia. Ya no es él quien se comunica con las máquinas sino que las muñecas se expresan a gracias al *trato* con el ruido que aquellas sostienen. Este descubrimiento se produce durante la reflexión que recién comentaba:

En ese instante puso atención en el ruido de las máquinas y la copa se le cayó de las manos [...] Creyó comprender que las almas sin cuerpo atrapaban esos ruidos que andaban sueltos por el mundo, que se expresaban por medio de ellos y que el alma que habitaba el cuerpo de Hortensia se entendía con las máquinas (LH, OC 2, 193).

De inmediato se origina una advertencia concreta por parte de las máquinas. Horacio se encuentra junto a María y Hortensia en el jardín. Detrás de la muñeca se esconde María y él se inclina para besarla: «en seguida oyó con violencia, el ruido de las máquinas: sin duda ellas le anunciaban que él no debía besar a María por encima de Hortensia» (LH, OC 2, 193). A la advertencia le sucede la confirmación de que las máquinas se entienden con esas almas sin cuerpo que son las muñecas: «los ruidos de las máquinas eran una familia noble y tal vez por eso Hortensia los había elegido para expresar un amor constante» (LH, OC 2, 194).

Por tanto, el ruido de las máquinas participa de la relación inusual entre las cosas y no aparece únicamente como elemento tranquilizador. No existe, debemos entender —y como quiere Fombona—, esa univocidad en el significado del ruido de las máquinas. Si su presencia proviene del recuerdo de la infancia, y esto trae paz a Horacio, no es menos cierto que el ruido de las máquinas se vincula también a las muñecas y entonces su intervención comienza a dificultarse; sin embargo hay que rechazar una interpretación del ruido de las máquinas que lo coloque junto a otros sonidos, particularmente junto a la risa burlona de María.

Antes he realizado algún apunte acerca del significado de la burla para Felisberto; y María es sin duda representante de esta mueca que provoca inseguridad e irritación en el narrador felisbertiano. La relevancia que tienen las bromas, o sorpresas, de María, serán analizadas en el capítulo siguiente. Me interesa ahora contestar a la unión que se hace de la risa de María y el ruido. Tal es la posición de Enrique Pezzoni, quien argumenta lo siguiente:

El ruido-risa (o grito: otra oralidad no verbalizada) determina la sintaxis narrativa. El ruido abre el texto y lo cierra. El ruido es la amenaza que ejecutan el grito y la risa. María se introduce en una de las vitrinas junto a las muñecas inmóviles. Como el narrador testigo de «Menos Julia», toca a Horacio. Viola dos veces las pautas del ritual: se mueve, grita [...] El silencio afirma el poder del amo; el ruido espiritualizado lo amenaza; el grito, la risa lo denuncian. Entrampado en sus propias estrategias, el amo se descubre despojado. El cuerpo del Otro clama y reclama: grita, ríe, acusa: se burla (1982: 226, 227).

Pezzoni juzga apropiadamente la amenaza que supone la risa de María, allí se encuentra la burla que lo intimida, pero de ningún modo puede equipararse la actuación de María con el significado del ruido de las máquinas. En buena medida, podría, siguiendo los postula-

dos de este trabajo, rechazarse esta posición gracias a la significación del ruido a lo largo de la obra de Felisberto; pero aun conviniendo en que la significación tenga variantes y el ruido lo amenace —como de hecho sucede—, el profundo significado del ruido radica en la comunicación que permite entre Horacio y el *misterio* de las muñecas. La actuación de María —que no cabe tampoco situarla únicamente en la burla como veremos después— justamente paraliza esa comunicación; por eso es que al finalizar el relato Horacio se dirige hacia el ruido de las máquinas, porque no tolera el obstáculo que suponen María y las propias muñecas, entre él y el misterio de las máquinas. Lo que persigue es acceder al misterio, a su locura, o a su enfermedad —como en el caso del dueño de «Menos Julia»—, de forma directa, porque el resto de personas, objetos, en su intermediación, ya no favorecen esa conexión.

La risa de María es, finalmente, la traición que anula el entendimiento con las muñecas. María es aquí el aguafiestas que cancela el juego particular de Horacio con las Hortensias. Sin embargo, como sucede con la actuación del aguafiestas, lo que se desencadena de su acción no es la anulación de lo lúdico sino el cierre parcial de una de sus manifestaciones, de un juego concreto. Lo que sugiere el final del relato: «y cuando María y el criado lo alcanzaron, él iba en dirección al ruido de las máquinas» (LH, OC 2, 233), es la inauguración de un nuevo juego cuyo desarrollo nos es imposible conocer pero tal vez sí su premisa: descartar los objetos que utiliza el ruido para comunicarse y entablar Horacio mismo el diálogo con ese ruido, con el misterio. Esta tarea de favorecer las zonas del misterio no es menos evidente en otra condición del ambiente en que el narrador desarrolla sus evocaciones, que es la penumbra, junto con un momento del día de características análogas como es el anochecer.

## V. 6. LAS ZONAS DE PENUMBRA

Ciertamente, aquí hay una condición cercana, la oscuridad, que surge como amenaza contra el misterio. Por tanto pueden advertirse dos condiciones que forman un vaivén, una de las cuales intimida a Felisberto, y otra que favorece el misterio. Acorde a lo planteado aquí, una está directamente vinculada al *misterio blanco*, mientras la oscuridad muchas veces lo hace al *misterio negro*, el misterio que intimida y amenaza a Felisberto, o bien impide prolongar la contemplación del misterio.



Lo conveniente de la penumbra para el desarrollo del recuerdo y el misterio comienza en realidad en los cuentos de las *primeras invenciones*, y la penumbra viene representada en este caso por el anochecer. El primer cuento donde se comprueba la relación entre el ocaso y la angustia creciente del narrador es «La cara de Ana», donde también se explica en qué consisten las maneras de sentir como los demás y la especial. Recordemos que en el cuento se narra la muerte del abuelo del narrador, lo que desencadena finalmente que se instale en su manera de sentir especial. Pues bien, el atardecer se muestra como el momento capaz de incrementar el sentimiento de angustia: «pero a los muchos días [...] tuve una gran tristeza por mi abuelo: me empecé a dar cuenta tranquilamente de que no estaba y que no estaría más [...] Cuando fue un poco al atardecer me aumentó la angustia y me puse a llorar» (CA, OC 1, 56). Gilbert Durand encuentra que esta pesadumbre que aumenta al anochecer es un sentimiento compartido por todos los hombres:

la cercanía de la hora crepuscular siempre puso el ánimo humano en esa situación moral. Basta con que nos remitamos a Lucrecio, quien nos describe en versos famosos el terror de nuestros antepasados ante la cercanía de la noche, o a la tradición judía cuando el Talmud nos muestra a Adán y Eva viendo «con terror la noche que cubre el horizonte y el horror a la muerte que invade los corazones temblorosos» (2006: 95).

Me interesa sí comprobar lo universal de este sentimiento, pero más aún de qué manera Felisberto requiere de algún tipo de penumbra para instalarse en el misterio.

Otro de los cuentos donde se verifica la presencia misteriosa del atardecer se titula «Hace dos días», y en él se verifica no sólo el hundimiento en el recuerdo, sino también la proyección a través de él hacia el futuro. La premisa del cuento es el relato de unos «momentos extraños» que el narrador experimentó «hace dos días». Principalmente se examina el vínculo que puedan tener, a distancia, dos enamorados. Las circunstancias en que se producen estos momentos extraños nos sitúan en la penumbra del anochecer: «ahora, me parece que eso pasó hace mucho tiempo; pero eso pasó hace dos días y al poco rato de oscurecer» (HDD, OC 1, 85). Esta condición vuelve a reiterarse poco después: «ahora podría acomodar tranquilamente el mayor número de detalles; pero hace dos días y al poco rato de oscurecer, yo andaba entre las paredes de esta pieza y creía que con un solo detalle que pudiera quedar, estaba todo arreglado» (HDD, OC 1, 85).

Cabe también recordar aquí el relato *El caballo perdido*. El momento en que el narrador comienza a ser otro, en que comprueba que existe dentro de él un «socio» que se

apodera de su voluntad de recordar, sucede también al anochecer: «y fue en las horas de aquel anochecer, al darme cuenta de que ya no podía tener acceso a la ceremonia de las estirpes que vivían bajo el mismo cielo de inocencia, cuando empecé a ser otro» (CP, OC 2, 42). Nuevamente el momento clave en que Felisberto experimenta esa profundización, la locura propiciada por ese ahondamiento en el propio ser como quería Vaz Ferreira, se produce en la penumbra.

Horacio Xaubet es uno de los críticos que reconoce el valor contradictorio de la penumbra en Felisberto debido a lo que anteriormente comentaba: a la vez que favorece el misterio y el recuerdo, es al mismo tiempo disparador de su enfermedad, de la angustia:

El claroscuro es uno de los parámetros de la obra de Felisberto Hernández. La penumbra —intersección de luz y sombra— es su dominio, el espacio donde el narrador parece encontrarse más a gusto y, paradójicamente, es también el espacio de la angustia, concebida como tensión entre la ilusión y el desengaño (1995: 123).

El atardecer deja paso a la penumbra como condición de los ambientes donde Felisberto busca impregnarse de misterio. Esa tensión entre luz y oscuridad que Xaubet reclama como espacio de la angustia, comienza a ser expuesta en *Por los tiempos de Clemente Colling*, concretamente en una de esas casas ajenas donde el narrador necesita cultivar el misterio: en casa de las «longevas». Lo primero que se describe de la casa es la penumbra del zaguán: «en la media luz del zaguán pisábamos las grandes losas a cuadros blancos y negros» (CC, OC 1, 144). La tensión surge de la penumbra que existe ya desde la entrada de la casa, pero también se traza un paralelo con otra tensión que es la de los cuadros blancos y negros, tensión que más adelante veremos está muy presente en *El caballo perdido*. La descripción de la casa continúa dominada por la oscilación entre luz y oscuridad: «nos hacían pasar a una salita que recibía luz de la poca que había en la calle; pero de cuando en cuando pasaban por la penumbra los cuadros iluminados de las ventanillas del 42 al cruzar a toda velocidad» (CC, OC 1, 144). Por consiguiente es posible afirmar que este ambiente, uno de los primeros en que Felisberto describe el *misterio* —«pero en aquel tiempo yo entraba en el misterio de aquellas mujeres» (CC, OC 1, 146)—, está definido por el vaivén de la penumbra. Ahora bien, es cierto que Felisberto aclara momentos después que «allí el misterio no se agazapaba en la penumbra ni en el silencio. Más bien estaba en ciertos ritmos o recodos que de pronto llevaban la conversación a lugares que no parecían de la realidad» (CC, OC 1, 147); pero esto no se opone a la idea de que favorezca la aparición

del misterio si tenemos en cuenta la obstinada descripción de la penumbra en ese ambiente especial. Incluso, es significativo que Felisberto deba informar que no es desde la penumbra desde donde surge; esto indicaría justamente que tanto la penumbra como el silencio comúnmente sí favorecen la aparición del misterio.

En *El caballo perdido* el juego de la penumbra está metaforizado a partir de la descripción de la casa de Celina, su maestra de piano, con una fluctuación entre los elementos blancos y negros; lo que conduce también a establecer otro paralelismo, y es el que estos colores presentan con los tipos de *misterio*. El relato comienza así: «primero se veía todo lo blanco; las fundas grandes del piano y del sofá y otras, más chicas, en los sillones y las sillas. Y debajo estaban todos los muebles; se sabía que eran negros porque al terminar las polleras se veían las patas» (CP, OC 2, 11). Esta descripción del ambiente del salón encuentra un equivalente en la descripción de la propia Celina: «después venía la cara muy blanca, los ojos muy negros, la frente muy blanca y el pelo muy negro» (CP, OC 2, 17). El vaivén tiene su cumbre en el gran objeto del salón de Celina, que es el piano; pero existe aún una última representación de este vaivén en la descripción que el narrador hace de la escritura de Celina en el cuaderno de música:

Colocado a través de las teclas, como un riel sobre durmientes, había un largo lápiz rojo [...] Cuando Celina lo tomaba para apuntar en el libro de música, los números que correspondían a los dedos, el lápiz estaba deseando que lo dejaran escribir [...] Por fin Celina lo soltaba y él, con movimientos cortos, como un chanchito cuando mama, se prendía vorazmente del blanco del papel, iba dejando las pequeñas huellas firmes y acentuadas de su corta pezuña negra y movía alegremente su larga cola roja (CP, OC 2, 22).

La primera parte de este relato, hasta que el autor debe interrumpir la narración y «comienza a ser otro», organiza una de las más detalladas manifestaciones de cómo Felisberto, instalado en el misterio, se relaciona con los objetos de la sala e intenta tropezar con los secretos de las personas. Más adelante se analizará este aspecto, pero me interesa señalar ahora la manera en que el vaivén de la luminosidad participa del misterio. Hay un pasaje del relato que describe el modo en que la luz del día y la posterior oscuridad de la noche se alían con los objetos de la sala:

Como estábamos en invierno, pronto era de noche. Pero las ventanas no la habían visto entrar: se habían quedado distraídas contemplando hasta último momento, la

claridad del cielo. La noche subía del piso y de entre los muebles, donde se esparcían las almas negras de las sillas. Y entonces empezaban a flotar tranquilas, como pequeños fantasmas inofensivos, las fundas blancas (CP, OC 2,18).

A continuación Celina enciende una lámpara, y este acto rompe en gran medida el contraste que existía gracias a la penumbra: «en seguida Celina ponía la pantalla y ya no era tan blanca su cara cargada de polvos, como una aparición, ni eran tan crudos sus ojos, ni su pelo negrísimo» (CP, OC 2, 19). Hay un tono de reproche hacia esa invasión de la luminosidad que obliga a los contrastes a desvanecerse.

La penumbra todavía actúa en algunos rincones de la casa, y su presencia fomenta una relación algo extraña entre las personas. La abuela de Felisberto, distanciada en su sillón de la intervención de la lámpara «porque no había arrimado bastante su sillón, parecía suspendida en el aire» (CP, OC 2, 19); pero hay otra descripción de la situación de la abuela que se adentra en esa relación extraña: «en muchos ratos de la lección mi abuela quedaba acomodada y como guardada en la penumbra. Era más mía que Celina; pero en aquellos momentos ocupaba el espacio oscuro de algo demasiado sabido y olvidado» (CP, OC 2, 20).

El vaivén de luces y sombras se identifica asimismo con el pasado, como revela un pasaje de *Tierras de la memoria*. El narrador recuerda la casa de dos maestras francesas, por donde pasaba a diario a los doce años. Las divide en «la Mayor» y «la Menor», presentando esta última rasgos más ingenuos, más tiernos. Sin embargo en la Mayor se esconde algo taciturno que se demuestra con esta frase: «si la Mayor cruzaba por algún lugar donde había sol, yo sentía que un rincón sombrío de la casa y del pasado, había cruzado sin querer por la luz» (TM, OC 3, 14).

Paradigmáticamente, el misterio se recoge en la penumbra en los cuentos que integran *Nadie encendía las lámparas*. Hebert Benítez Pezzolano explica sobre este aspecto que:

un fenómeno del que resulta difícil sustraerse toma la palabra: la continua tensión entre el encendido y la declinación de la luz. Aunque la gravitación de lo luminoso no se limita en la narrativa de Felisberto Hernández al volumen de 1947 es en estos cuentos que las variantes heliotrópicas alcanzan un despliegue y una dramática decisivos (1998: 209).

Tomemos para comenzar el cuento que da nombre al volumen. Allí, el tema de la luminosidad de la sala abre y cierra la narración. El comienzo, en el cual el narrador de-

clara haber entrado a esa sala en su condición de escritor —estaba allí leyendo un cuento ante unas cuantas personas—, dice: «al principio entraba por una de las persianas un poco de sol. Después se iba echando lentamente encima de algunas personas hasta alcanzar una mesa que tenía retratos de muertos queridos» (NEL, OC 2, 53). El sol apagándose sobre algunas personas nada más comenzar el relato, anticipa las zonas del misterio en las que el narrador se adentrará. La correspondencia con el final del cuento se establece en la influencia que tiene esa débil claridad sobre las personas y los objetos. En el final se dice: «los invitados empezaron a irse. Y los que quedamos hablábamos en voz cada vez más baja a medida que la luz se iba. Nadie encendía las lámparas» (NEL, OC 2, 59). Nada sucede en el cuento salvo las impresiones que el escritor recibe de los objetos y las personas que allí se encuentran. Al decir de Lockhart, «en aquella penumbra que todo lo sumergía, en esa abstención levemente penosa, el relator retiene su curiosidad que, sin embargo, desflora aquí y allá notas llamativas» (1991: 82).

Esta curiosidad del narrador —que aquí se describiría más como la *contemplación expectante* del que espera recibir el misterio de las cosas— se dirige en un momento hacia otra habitación donde cree ver llamas encima de una mesa, «pero encima de la mesa sólo había una jarra con flores rojas y amarillas sobre las que daba un poco de sol» (NEL, OC 2, 55). Esta otra participación que tiene la luz en el cuento podría confrontarse con la luz solar del comienzo, que da sobre los retratos de difuntos. La sospecha que surge es que la luz del sol sobre los retratos, una penumbra, activa de cierto modo los retratos de los muertos del mismo modo que enciende las flores rojas y amarillas. Tal vez activara los recuerdos que se poseen sobre los muertos.

En el cuento hay un difunto cuya identidad se revela hacia el final, cuando piden al narrador que toque el piano. Es cuando una señora viuda comienza a llorar y algunos parientes la retiran a otra habitación; entonces la sobrina de la viuda explica el incidente: «nos dijo que su tía no quería oír música desde la muerte de su esposo —se habían amado hasta llegar a la inocencia» (NEL, OC 2, 59). El retrato de este difunto esposo con seguridad estaría entre los que el sol ilumina débilmente al comienzo del relato; y la retirada de la viuda, paralelamente, marca la extinción de la reunión y de la luz. Sin embargo el misterio persiste y «nadie encendía las lámparas».

La penumbra, ahora más cerca de la total oscuridad, es protagonista de «El comedor oscuro», cuento que presenta muchas marcas de identificación con «Nadie encendía las lámparas». En cierto modo parece que el final de uno diera paso al comienzo del otro.

La diferencia es que la viuda de NEL rechaza la música de piano, mientras que en CO, la señora Muñeca, también viuda, solicita que en su salón se toque «la música». Pero hay similitudes en el hecho de sonar el piano en un ambiente donde la gente escasea y la luz es tan poca que los muebles son obstáculos en el paso. Dice el narrador hacia el final de «Nadie encendía las lámparas»: «yo me iba entre los últimos, tropezando con los muebles, cuando la sobrina me detuvo» (NEL, OC 2, 59). Y en «El comedor oscuro» es Muñeca la que tropieza: «arrimó una pantalla de pie al rincón donde estaba el piano. Tropezó y empezó a rezongar» (CO, OC 2, 137). Como ocurre en *El caballo perdido*, el narrador destaca la oscuridad de los muebles, que dan entidad al comedor: «aquel comedor, oscuro por sus muebles y su poca luz, tenía un silencio propio» (CO, OC 2, 136). También aquí se subraya la forma en que la penumbra actúa sobre algunos objetos: «había, paradas en el trinchante, dos bandejas ovaladas que miraban al patio y de allí recogían la única luz que iba quedando en el comedor» (CO, OC 2, 137).

La penumbra es también condición para la ejecución del ritual de «Menos Julia». Si dentro del túnel es forzosa la oscuridad total en orden de permitir el espectáculo táctil y la *confusión* de las muchachas, la penumbra también comparece, ya que es al anochecer cuando el juego debe realizarse. Recuértese el requisito que se describe antes de entrar al túnel, y de cierto modo prelude lo que ocurrirá momentos después:

A medida que iba oscureciendo mi amigo hablaba menos y hacía movimientos más lentos. Ahora la luz era débil y los objetos luchaban con ella. La noche iba a ser muy oscura; mi amigo tanteaba los árboles y las plantas y pronto entraríamos al túnel con el recuerdo de todo lo que la luz había confundido antes de irse (MJ, OC 2, 98).

Incluso el dueño del túnel había previamente expresado lo pernicioso que resulta la luz fuerte hasta para hablar de lo que sucede dentro del túnel: «ahora me cuesta hablar de eso. Esta luz fuerte me daña la idea del túnel [...] Y en el momento del túnel me hace mal hasta el recuerdo de la luz fuerte» (MJ, OC 2, 96).

Algo parecido le sucede a Horacio, el dueño de la casa negra de «Las Hortensias». Si tenemos en cuenta que la casa es el sitio donde tienen lugar las sesiones de las vitrinas, los rituales de las muñecas; es significativo que su llegada al jardín sea también al anochecer, y que rechace la luz fuerte del vestíbulo: «el dueño de la “casa negra” era un hombre alto. Al oscurecer sus pasos lentos venían de la calle [...] Una

noche de otoño, al abrir la puerta y entornar los ojos para evitar la luz fuerte del hall [...]» (LH, OC 2, 176).

Finalmente, la molestia que provoca la luz en los personajes felisbertianos puede encontrarse en «La casa inundada»:

Entonces empezó a contarme el mal que le había hecho a su ama «tanto libro»; y «hasta la habían dejado sorda, y no le gustaba que le gritaran». Yo debo haber hecho algún gesto por la molestia de la luz.

—¿A usted también le incomoda la luz? Igual que ella.

Fui a encender una portátil; tenía pantalla verde y daría una sombra agradable (LCI, OC 2, 239).

Si el espacio de comodidad se sitúa para Felisberto en la penumbra, rechazando la inclinación por los extremos de luz u oscuridad; más inequívoca será su relación con el color de esa «sombra agradable», el verde.

#### V. 7. EL VERDE, MEDIADOR EN LA UNIFICACIÓN

Mientras la penumbra, como elemento que media entre los polos de luz y oscuridad, domina los cuentos de *Nadie encendía las lámparas* hasta ahora considerados, en «El acomodador» destaca la presencia de uno de esos polos representado en el foco de luz que son los ojos del narrador del cuento. «El acomodador» plantea una historia en la que se ha reconocido por parte de la crítica el tono más propiamente fantástico de la obra de Felisberto. Allí un acomodador de teatro, que asiste periódicamente a unos banquetes en casa de un, debemos suponer, acaudalado anfitrión, comienza a enfermar gravemente —la enfermedad debe entenderse en función del *misterio* felisbertiano— hasta que «apareció ante mis ojos algo que me compensó de mis males» (EA, OC 2, 78). Ese *algo* que subsana en parte su enfermedad es una luz que irradian sus ojos y le permite ver en la oscuridad.

Las razones de su padecimiento deben buscarse en lo que sucede en aquel comedor gratuito y el ambiente que sus asistentes generan. La primera referencia a ellos los describe de este modo: «los comensales eran extranjeros abrumados de recuerdos» (EA, OC 2, 76). Y los recuerdos pueden, como hemos visto en estas páginas, causar sufrimientos a quienes los frecuentan en exceso. La manifestación de la enfermedad comienza cuando el narrador equipara la conducta del amigo que lo lleva al banquete a la del resto de comensales: «mi

amigo era como ellos y aprovechaba aquellos momentos para recordar su país. De pronto yo me sentía reducido al círculo del plato y me parecía que no tenía sentimientos propios» (EA, OC 2, 77). La enfermedad aparece, finalmente, después de imaginar a los invitados en la misma circunstancia que a la hija del dueño del comedor, es decir, ahogados; y que uno de ellos cumpla con el pronóstico:

A los que comían frente a mí y de espaldas al río también los imaginaba ahogados [...] Una vez en aquel comedor oí unas palabras. Un comensal muy gordo había dicho: «Me voy a morir». En seguida cayó con la cabeza en la sopa, como si la quisiera tomar sin cuchara [...] Y antes que el cadáver se enfriara ya todos habían vuelto a sus platos y se oían picotear los cubiertos (EA, OC 2, 78).

La penumbra aparece únicamente vinculada a las puertas entreabiertas a través de las cuales el narrador desea descubrir algún secreto ajeno. Primero es camino a su habitación que una puerta entornada lo provoca: «cuando volvía cansado a mi pieza y mientras subía las escaleras y cruzaba los corredores, esperaba ver algo más a través de puertas entreabiertas» (EA, OC 2, 76). Pero será en el comedor que una abertura lo incite a inspeccionar con sus ojos lo que hay allí dentro y, ahora sí, aparezca la penumbra: «en unas de las cenas y antes que apareciera el dueño de casa en la portada blanca, vi la penumbra de la puerta entreabierta y sentí deseos de meter los ojos allí» (EA, OC 2, 80). Dentro de esa habitación tendrá lugar el espectáculo visual al que asiste Felisberto.

Nos detendremos en un detalle de esa luz. El narrador describe cómo de forma gradual aparece aquello que disminuye sus males. Finalmente ese algo aparece ante él plenamente: «había estado insinuándose poco a poco. Una noche me desperté en el silencio oscuro de mi pieza y vi, en la pared empapelada de flores violetas, una luz. Desde el primer instante tuve la idea de que me ocurría algo extraordinario y no me asusté» (EA, OC 2, 79). Esta luz, que también supone un mal para el narrador, es sin embargo lo que le permitirá ingresar en los secretos que guardan las puertas entreabiertas. Y el narrador precisa cuál es el color de esa luz, tras ver su cara en el espejo, lo que «casi me lleva a la locura»: «eran de un color amarillo verdoso que brillaba como el triunfo de una enfermedad desconocida» (EA, OC 2, 79).

La luz que emite el acomodador se convierte en una tecnología que facilita la tarea de apropiarse de los pensamientos contenidos en los objetos. En el cuento, el acomodador solicita al mayordomo —y singularmente, lleva esta solicitud a la amenaza cuando en-



cuentra una negativa a su petición— la entrada a la habitación contigua al comedor; allí se encuentran unas vitrinas llenas de objetos que quiere recorrer con la luz de sus ojos. Más tarde, en otra sesión, se confirma que la luz amarillo verdosa toma algo de los cuerpos que examina, en este caso el de una mujer que se pasea sonámbula por la habitación:

Yo recorría su cuerpo con mi luz como un bandido que le registrara con una linterna [...] Mi luz no sólo iluminaba a aquella mujer, sino que tomaba algo de ella [...] de pronto mis ojos empezaron a ver en los pies de ella un color amarillo verdoso parecido al de mi cara aquella noche que la vi en el espejo de mi ropero [...] Al instante aparecieron pedacitos blancos que me hicieron pensar en los huesos de los dedos. Ya el horror giraba en mi cabeza como un humo sin salida (EA, OC 2, 90).

La luz vuelve a horrorizarlo al dirigirla hacia un cuerpo humano; y es que el resplandor que desprenden los ojos del acomodador poseen algo terrorífico. El mayordomo lo expresa cuando tiene que disculparse por permitir la entrada del acomodador a la habitación: «él tuvo la culpa; tiene una luz del infierno en los ojos. Yo no quería y él me obligó...» (EA, OC 2, 90). De aquí que Lucien Mercier haga la siguiente interpretación de la luz:

Extraña luz verde que los ojos del acomodador tienen la propiedad de emitir, no es otra cosa que el «mal ojo» (asociado por Freud a la «inquietante extrañeza»). Luz verde, eres la de Lucifer, el Gran Solterón, el Gran Acomodador, fabricante de la primera máquina célibe, el mundo; portador de esa linterna mágica que también es la Estrella Matutina, la del renacimiento, la del Doble femenino de Lucifer: Venus Anadiomena (1982: 234).

Me interesa más la cualidad del destello que el acomodador utiliza sobre los objetos, y es que sobreponiéndose a la oscuridad puede descubrir algún secreto guardado en ellos: «yo podía mirar una cosa y hacerla mía teniéndola en mi luz un buen rato; pero era necesario estar despreocupado y saber que tenía derecho a mirarla» (EA, OC 2, 83). La entrada «Verde» del *Diccionario de los símbolos* de Chevalier propone justamente que este color posee una propiedad que nos acerca a la función que cumple para el acomodador: «estas maravillosas cualidades del verde llevan a pensar que este color esconde un secreto, que simboliza un conocimiento profundo, oculto, de las cosas y del destino» (1986: 1059). El citado *Diccionario* da unas características iniciales para el verde que son las que predominan en Felisberto si consideramos el total de su obra. Dice al comienzo de la entrada: «equidistante del azul celeste y del rojo infernal, ambos absolutos e inaccesibles, el verde,

valor medio, mediatriz entre el calor y el frío, lo alto y lo bajo, es un color tranquilizador, refrescante, humano» (1986: 1057). Esta disparidad entre el valor infernal que la luz de sus ojos tiene sobre otros ojos, y el valor mediador y tranquilizador que intentaré señalar, puede resolverse en la obra de Felisberto si tenemos en cuenta lo que ocurría con el agua tomada como símbolo. Por un lado, el agua es para Felisberto un símbolo del reposo y la calma donde los recuerdos descansan, pero también puede significar un abismo en cuyas profundidades se encuentra la locura. Sucede que, como sostiene el *Diccionario*, «el verde es color de agua» (1986: 1057).

Este carácter confortador y mediador que el verde aporta puede ser explicado gracias a una referencia personal de la biografía de Felisberto; ya que su hija Ana María Hernández menciona brevemente en su artículo «Mis recuerdos» esta preferencia: «el verde era su color preferido, la naturaleza, los árboles: sobre todo los grandes, los que dan mucha sombra» (1982: 338). Otra referencia personal, biográfica, aparece en una carta dirigida al poeta Jules Supervielle fechada el 1 de septiembre de 1944. Allí, Felisberto exalta la poesía de Supervielle y describe el escenario en que se entrega a sus versos: «pero al rato de estar en mi pieza ya ella no parece una cabina. Yo me instalo en una isla de luz verde, tomo unas hojas de poemas —ya sabe usted a qué bebida me refiero— y a los pocos instantes ya entro en el recorrido de los mundos» (2015b: 163). En su obra, el agrado por este color aparece notablemente en un cuento importante para lo propuesto aquí: «La casa de Irene».

Recordemos que el cuento, además de plantear el significado de los *misterios*, ahonda en las distintas relaciones existentes entre personas y objetos. El misterio blanco de Irene se apoya en el particular entendimiento que tiene con los objetos de su casa. Uno de los objetos con los que Irene tiene un entendimiento especial es con el piano: «ella se entendía mejor que nadie con su piano, y parecía lo mismo del piano con ella. Los dos estaban unidos por continuidad» (CI, OC 1, 40). Pero al sentarse al piano el narrador también descubre simpatía entre él y el instrumento: «todas las composiciones que yo tocaba me parecían nuevas: tenían un colorido, una emoción y hasta un ritmo distinto» (CI, OC 1, 40). Pues bien, a ese entendimiento con los objetos que incluye también al narrador, contribuyen distintos aspectos: «en ese momento me daba cuenta que a todo eso contribuían, Irene, todas las cosas de su casa, y especialmente un filete de paño verde que asomaba en la madera del piano donde terminan las teclas» (CI, OC 1, 40). El paño verde es entonces un elemento que especialmente hace al narrador partícipe de esa relación especial con los objetos de la casa. Verde es también el color de los ojos de Irene que el narrador intenta

rescatar, frustradamente, de la memoria, la noche en que se instala por primera vez en el recuerdo: «después quería acordarme del color de los ojos de Irene, pero el verde que yo imaginaba no era justo, parecía como si le hubiera pintado los ojos por dentro» (CI, OC 1, 43).

El color verde aparece nuevamente en un cuento al que recientemente aludí: «Hace dos días». Recordemos que el narrador relata unos «momentos extraños» ocurridos hace dos días. Esos momentos extraños quedan definidos especialmente por la relación que el narrador intenta establecer con una mujer amada que se encuentra en otro sitio. El verde se muestra como una presencia conciliadora: «en aquel momento yo pensaba que si ella, a quien amo, viera y sintiera cómo era el color verde de estas paredes estaría todo arreglado; pero yo no podía darme cuenta de la cantidad de cosas que en mi desesperación, me hacían ver este color así» (HDD, OC 1, 85). El color verde surge aquí como el detalle que consentiría el vínculo que el narrador busca con su amada.

Nuevamente se aprecia el carácter conciliador del verde si tenemos en cuenta la mediación que el color parece realizar entre el blanco y negro que dominan el salón de Celina en *El caballo perdido*. Entre las fundas blancas y la oscuridad de la madera de los muebles se intercala el verde: «una vez que estaba solo en la sala le levanté la pollera a una silla; y supe que aunque toda la madera era negra el asiento era de un género verde y lustroso» (CP, OC 2, 11).

El verde aparece también vinculado a la pretensión del narrador a examinar las posibles relaciones novedosas presentes en la memoria. Esto sucede en un pasaje de *Tierras de la memoria*, en que el narrador, instalado en el recuerdo de sus años adolescentes de viaje con los *boy scouts*, se relaja en una bañera:

Mientras hacía girar lentamente en mi mano entreabierta un jabón verdoso de un perfume nuevo para mí, y después de haber flotado un rato con mis recuerdos en el agua tibia y de haber esparcido la viscosidad del jabón por mis brazos, tuve como una voluntad inusitada de indagar ciertas cosas (TM, OC 3, 32).

En «La casa inundada» el color verde se presenta en varias ocasiones asociado a los elementos más significativos del cuento: verde es el color del bote en el que Felisberto atraviesa la «avenida del agua» al llegar a la casa de Margarita, y también en el que más tarde paseará junto a ella esperando el relato de su historia: «debajo de la luz venía un bote verdoso y un hombre de blanco que me empezó a hablar antes de llegar» (LCI, OC 2,

238). En otra ocasión el verde aparece inmediatamente después de advertirnos el narrador que tanto él como Margarita sienten disgusto ante la luz fuerte, en un pasaje que hace poco se citó. Seguidamente el narrador dice: «fui a encender una portátil; tenía pantalla verde y daría una sombra agradable» (LCI, OC 2, 239). Por último, los ojos de Margarita también tienen esta coloración: «entonces empecé a buscar sus ojos verdes detrás de los lentes. Pero en el fondo de aquellos lagos de vidrio, tan pequeños y de ondas tan fijas, los párpados se habían cerrado y abultaban avergonzados» (LCI, OC 2, 243). Es importante esta presencia del verde ya que la búsqueda en el ojos de Margarita es una metáfora de la negación que momentos antes ella había hecho de referirle su historia ese día. Los párpados impiden la contemplación del verde de los ojos, del mismo modo que ella rehúsa a referirse a su historia en esa jornada. En ese «lago verde» se hallarían entonces los recuerdos de Margarita; de igual modo que el otro lago verde, el de la casa inundada, contiene los recuerdos que la viuda intenta apresar.

Para finalizar, el verde es decididamente protagonista del cuento «El corazón verde». Y no solo por traer estímulos placenteros al narrador, sino porque es un alfiler de corbata con una pequeña piedra verde el que provoca una serie de recuerdos que serán los que el cuento narre. En estas evocaciones no hay elementos que traigan pesadumbre al narrador, tan solo nos pasea progresivamente por esos lugares que al comienzo de la historia enumera. Ya desde un inicio aparece, llamativamente, la felicidad. El narrador, anticipando la acción que desarrollará durante el cuento, dice: «hoy he pasado, en esta pieza, horas felices. No importa que haya dejado la mesa llena de pinchazos» (CV, OC 2, 149). Esa es la acción del narrador, pinchar con el alfiler de corbata un periódico, y al traspasarlo pinchar también la mesa, mientras trabaja sobre los recuerdos. El mismo diario, verdoso, se muestra como un elemento agradable: «lo único que siento es tener que cambiar el diario que la cubre; hace tiempo que está puesto y le he tomado simpatía; es de un color verdoso» (CV, OC 2, 149). Cuando el narrador saca el alfiler de corbata y cuenta cómo pincha el diario, la narración se traslada al corazón verde y los recuerdos que evoca: «primero ese alfiler había sido una pequeña piedra verde que el mar había desgastado dándole forma de corazón; después la habían puesto en un prendedor y el corazón había quedado emplomado entre un cuadrilátero del tamaño de un diente de caballo» (CV, OC 2, 149). A partir de aquí se enumeran las personas y lugares que el corazón verde trae a la memoria y uno por uno se visitarán en la narración: su madre, un tranvía a caballos, una tapa de botellón, un tranvía eléctrico, su abuela, una señora francesa y su hija, un barrio de Argentina, un ñandú y un

mozo de café. «El corazón verde» posee un final peculiar, y es por lo siguiente: es una de las pocas ocasiones en que Felisberto lanza un hecho del presente de su narración hacia el futuro en forma de recuerdo; es decir, anticipa que la acción que desencadenó la evocación pasará a formar parte del conjunto de recuerdos: «para otra vez que vaya a descansar a ese pueblito de recuerdos, tal vez me encuentre con que la población ha aumentado; casi seguro que allí está aquel diario verde y los quintillizos a quienes les pinché los ojos con el alfiler» (CV, OC 2, 156). Y con este desenlace, Felisberto se sitúa nuevamente en el comienzo del relato, en que recuerda la tarde en que pinchaba el diario verde con el alfiler de corbata del mismo color. El corazón verde aparece como la forma más acabada de *symbolon* en Felisberto, es el mismo tiempo una pieza que pertenece al presente de la narración y al pasado evocado; pero al ser ella misma inspiradora de los recuerdos y protagonista de la anodina acción que ocupa al narrador, se erige, en una dimensión que pocos objetos de Felisberto alcanzan, en el margen que por un instante componen pasado y presente; es a la vez aquello que promueve la unión y la desunión —en tanto certifica la distancia con el pasado— de espacios y tiempos perdidos.

El siguiente apartado tratará de ciertos elementos que cobran cualidades animadas, o bien se independizan del conjunto que integran, o bien se utilizan para animar a otros objetos. Uno de estos *objetos* es la cabeza, que aparece en varias ocasiones como objeto independiente, desprendida del cuerpo. Una de estas ocasiones, que anteriormente se citó, presenta el contraste entre el verde del fondo y el negro de la cabeza que sobre ese fondo se mantiene. Ocurre en el cuento «Menos Julia», al presentar el narrador el recuerdo que tiene del dueño del túnel, ya que ambos habían sido compañeros de escuela en la infancia. Recordemos que existe algo sombrío en el compañero, posee una enfermedad que él mismo declara como inherente a su persona y de la que no se quiere separar. Pues bien, el amigo en la infancia es presentado de este modo: «en mi último año de escuela veía yo siempre una gran cabeza negra apoyada sobre una pared verde pintada al óleo. El pelo crespo de ese niño no era muy largo; pero le había invadido la cabeza como si fuera una enredadera» (MJ, OC 2, 92). Desde el inicio se presenta la oposición entre el negro de la cabeza del amigo, con su enfermedad, con la idea del túnel, y el verde de la pared de la infancia. Más adelante, durante el viaje hacia la quinta del túnel, el narrador presentará estos aspectos con mayor precisión. Véase cómo la cabeza del amigo aparece desprendida, suelta, en este pasaje: «yo también puse los ojos en la ventanilla; pero atendía a la cabeza negra de mi amigo; ella se había quedado como una nube quieta a un lado del cielo» (MJ,

OC 2, 95). Y también el modo de plantear el misterio del amigo en oposición al verde: «tal vez en aquellas mañanas de la escuela, cuando él dejaba la cabeza quieta apoyada en la pared verde, ya se estuviera formando en ella algún túnel» (MJ, OC 2, 95). Me dirigí entonces hacia algunos objetos que Felisberto personifica o en los que encuentra el misterio, relacionados principalmente con el sexo femenino, y un desenlace que aparece junto a ellos: el suicido, la muerte.

#### V. 8. LO FEMENINO DESPRENDIDO DE LO COTIDIANO, Y LA MUERTE

En el capítulo anterior mencioné la primera personificación que aparece en Felisberto, que es la del vestido blanco en el cuento homónimo<sup>173</sup>. Si bien es una personificación que no se hace del todo explícita, en cierto modo estamos ante una duplicación de la mujer del narrador, Marisa, que como castigo a la violación de la posición de las puertas, aparece desmembrada dentro de armario. Pero Felisberto no confunde, o personifica, los personajes femeninos únicamente con vestidos, sino también con figuras de mármol y, notoriamente, con muñecas.

Estas duplicaciones de la mujer se producen en la mayoría de las ocasiones como una representación donde Felisberto puede volcar algunas intenciones sexuales reprimidas, o se realiza buscando profanar algunos secretos de las casas en la que entra. De algún modo, la duplicación de la mujer en estos modelos inertes es una prolongación de la imagen que la pollera tenía en sus recuerdos infantiles. Allí también el narrador puede refugiarse y profanar la intimidad femenina pero logrando cierta sensación de impunidad, al no exhibirse ante la mirada de la propia mujer.

Esta profanación de la intimidad comienza en el cuento «Mi primera maestra», relato muy breve donde la intención de ubicarse debajo de la pollera de su maestra ocupa todo el asunto del cuento: «esa noche, cuando estuve solo en mi cama, me acordé de la gallina con pollos y empecé a imaginarme que vivía bajo la pollera de la maestra. Al día siguiente, a la siesta, volví a pensar lo mismo» (MPM, OC 1, 117). Más adelante el narrador emprende la consecución de ese deseo:

<sup>173</sup> En verdad «La piedra filosofal» es anterior en el orden del *Libro sin tapas*, donde una piedra da el discurso acerca de las cosas blandas y duras. Pero no hay allí interacción del objeto con el hombre, a no ser dentro del propio discurso de la piedra.

Por fin me decidí a entrar. No sé si llegué a tocarle las piernas; ella soltó un grito y al bajar el pie que tenía en el aire, me pisó; también sentí que me apretaba la cabeza. En seguida vi caer todo su cuerpo, oí sonar unos vasos que había en el aparador y alcancé a ver un pedazo blanco de pierna de ella. Cuando se levantó estaba muy enojada y creí que me pegaría; pero de pronto se echó a reír. (MPM, OC 1, 118, 119).

El fracaso de la iniciativa termina sin embargo con una aclaración que deposita en la maestra una satisfacción a pesar de la intimidad violada: «al cruzar la plaza recordé su risa y pensé: “A ella le gusta que yo me meta debajo de su pollera”» (MPM, OC 1, 119). Si bien podría entenderse que el acto infantil —el narrador aclara al comenzar el relato que tenía entonces seis años—, es completamente ingenuo, queda sin embargo la impresión de que la acción sobrepasa en cierto modo la inocencia.

En *Tierras de la memoria* el episodio vuelve a contarse, y con detalles que nos acercan más a la profanación. El narrador nos sitúa nuevamente en su infancia. Instalado en el recuerdo de los días del viaje de los *scouts*, vuelve al ferrocarril en el que, acompañado del Mandolión, se dirige a un pueblo del interior a dar algunos conciertos. Allí reflexiona sobre su angustia, y sobre cómo esta estuvo siempre unida a él y continuaría acompañándolo. La descripción de su angustia comienza por su capacidad de lanzarse sobre las cosas más diversas, y pone un ejemplo: «como una mujer impúdica sobre un objeto cualquiera: cuando yo era niño y mi angustia era ingenua, ella también solía mezclarse en extraños placeres» (TM, OC 3, 59). A continuación de nombrar a esta «mujer impúdica» recuerda las maestras de su infancia y se confiesan los deseos de transgredir la consideración hacia ellas: «estas me inspiraban más respeto y curiosidad; pero también me inspiraban más deseos de no respetarlas. Yo tenía mi manera secreta de faltarles al respeto, pero esta manera se cumplía nada más que en mi imaginación» (MPM, OC 1, 59). El episodio de la pollera tiene lugar únicamente en la imaginación del niño, aquí no llega a concretarse esa «falta de respeto».

Las polleras, decía, dan paso en la edad adulta a las figuras inertes sobre las que demuestra también cierta perversión. Si las muñecas ocupan el centro del relato en «Las Hortensias», es cierto que otros maniqués aparecen fugazmente en la obra de Felisberto. La primer muñeca en su obra aparece en la casa de las «longevas», las solteras amigas de su madre de *Por los tiempos de Clemente Colling*; y ya aparece este doble femenino asociado a la muerte: «las longevas tenían entre un ropero una muñeca alta y delgada como ellas;

pero negra y las motas de astrakán. La mostraban pero no la dejaban tocar a nadie porque había sido de una sobrina de ellas que había muerto» (CC, OC 1, 147).

El maniquí figura también en *Tierras de la memoria*, durante una noche en Mendoza, de viaje con las «Vanguardias de la patria»: «me habían hecho la cama a mí solo, en una pieza pequeña donde había un maniquí. Yo había apagado la luz; pero la del patio entraba por las rendijas de los postigos y daba sobre el gran busto rosado del maniquí» (TM, OC 3, 69). Esa claridad que entra desde el patio, la penumbra, significativamente se dirige hacia el busto del maniquí. El narrador insinúa la duplicación líneas más adelante: «del maniquí tenía cierto sentimiento de desconfianza: apenas yo me distraía su busto me sugería la presencia de una persona; y su cabeza, del tamaño de una perilla, parecía que le produjera ideas mezquinas» (TM, OC 3, 70). En Felisberto la personificación nunca es completa, quiero decir, siempre aparece sugerida la voluntad propia de los objetos, nunca es efectivamente exhibida esa voluntad; o bien, otra cosa que sucede es la insinuación de que los acontecimientos son pura subjetividad del narrador; o, por último, producto de la locura de algunos personajes, como sucede en «El balcón», donde ante el desprendimiento de un balcón de la casa de una muchacha a la que el narrador concurre como pianista, la muchacha asegura que fue la propia voluntad del balcón la de tirarse, la del suicidio por celos.

El maniquí vuelve a tratarse en una tercera ocasión, hacia el final de *Tierras de la memoria*, donde ya se enseña cierta intranquilidad a causa de que aquella figura posea las cualidades de una persona:

A pesar de esto noté que mientras yo estaba distraído, los ojos habían tocado el busto del maniquí y habían retirado en seguida la mirada. Yo los tenía enseñados a no detenerse en ningún busto de mujer; y ahora, en el primer instante, ellos había procedido como si hubieran visto un busto de verdad. Después, en otro momento de distracción y mientras me abrochaba la ropa, vine a quedar parado al lado del maniquí y me volvió a inquietar esa insistente alusión a una persona de carne y hueso. Entonces pensé que en cada pieza de aquella casa había un objeto que la defendía con su sola presencia y que me obligaba a mí a ser cauteloso (TM, OC 3, 74).

El narrador revela dos cosas en este pasaje; primero la agitación provocada por la sombría aproximación a ciertas cualidades humanas; pero a continuación deja ver o bien que está dispuesto a ejecutar los pensamientos carnales que despierta el busto del maniquí y los



objetos de la sala resguardan su integridad; o bien, y esta posibilidad está más acorde con lo expuesto en este trabajo, el misterio presente en el maniquí, al avivar cierta angustia en el narrador, pasa a ser un *misterio negro*, que forzaría al narrador a actuar contra él, y sucede que los objetos previenen que se ejerza cualquier violencia contra el maniquí.

El busto de mujer en un objeto inerte intimida también al narrador de *El caballo perdido*. Al llegar a casa de Celina, el narrador confiesa que está «dispuesto a violar algún secreto de la sala» (CP, OC 2, 12). Y el primer objeto al que se dirige para efectuar esa transgresión es una figura femenina de mármol. Aquí sí procede a recorrer con el tacto la forma femenina, y nuevamente vacila entre la realidad y la ficción de aquella figura:

Al principio iba hacia una mujer de mármol y le pasaba los dedos por la garganta [...] Yo había tomado a la mujer del pelo con una mano para acariciarla con la otra. Se sobreentendía que el pelo no era de pelo sino de mármol. Pero la primera vez que le puse la mano encima para asegurarme que no se movería se produjo algún instante de confusión y olvido. Sin querer, al encontrarla parecida a una mujer de la realidad, había pensado en el respeto que le debía, en los actos que correspondían al trato con una mujer real. Fue entonces que tuve el instante de confusión. Pero sentía el placer de violar una cosa seria (CP, OC 2, 13).

La confusión se produce en sentido inverso en «Las Hortensias» cuando Horacio, aquel hombre que «coleccionaba muñecas un poco más altas que las mujeres normales» (LH, OC 2, 178) —tal vez altas como las longevas y su muñeca—, cree ver a su mujer María vestida de mármol: «le pareció que su mujer tenía puesto un gran vestido de mármol y que la mano que tomaba la baranda, recogía el vestido» (LH, OC 2, 176).

Es sin duda en las muñecas de «Las Hortensias» donde tiene lugar la gran personificación de Felisberto. Esas muñecas amadas, odiadas y *asesinadas*, serán los grandes objetos en los que Felisberto ubicará su mayor anhelo por relacionarse con las cosas inertes. Antes vimos que los ruidos de la fábrica son los que en primer lugar sugieren la posibilidad de entablar una comunicación con las muñecas. Más adelante, la posibilidad de hallarse un espíritu alojado en las muñecas encuentra diversas causas posibles:

¿necesariamente la transmigración de las almas se ha de producir sólo entre personas y animales? ¿Acaso no ha habido moribundos que han entregado el alma, con sus propias manos, a un objeto querido? [...] ¿Y no podía haber ocurrido que un alma, deseosa de volver a habitar un cuerpo, haya guiado las manos del que fabrica

una muñeca? [...] Después pensó en Hortensia y se preguntó: ¿De quién será el espíritu que vive en el cuerpo de ella? (LH, OC 2, 194).

La relación entre María y Hortensia es un compendio de posibles sentimientos hacia otra persona. Horacio entiende primeramente que Hortensia completa a María, hasta el punto que no concibe la una sin la otra, incluso existe algo de locura en María si se elimina la compañía de Hortensia. Al mismo tiempo reconoce que los celos de María se han ido acrecentando desde que la muñeca los acompaña en la casa. La perversión del vínculo que el matrimonio tiene con la muñeca se hace más intenso tras reconocer Horacio su amor por Hortensia; primero porque al mismo tiempo admite que esto sería una traición, y después porque concibe la relación de Hortensia con María semejante a la que tendría una madre con su hija. La propia María admite que la relación con la muñeca es de esta índole tras la primera *desaparición* de Hortensia. Sucede que con motivo del segundo cumpleaños de Hortensia deciden ofrecer una fiesta. Seguramente impulsado por la traición que creía estar cometiendo, Horacio apuñala a Hortensia sin el conocimiento de María; de este modo sería necesario que Facundo, el proveedor de muñecas, se la llevara durante algún tiempo para repararla. La conducta extraña de Horacio lleva a María a discutir con él la situación. Entonces dice:

—Horacio, tú no me podrás engañar nunca; yo sé lo que te pasa.

—¿Qué? —contestó él abriendo ojos de loco.

—Estás así por Hortensia.

Él se quedó pálido:

—Pero no, María; estás en un grave error.

Le extrañó que ella no se riera ante el tono en que le salieron esas palabras.

—Sí... querido... ya ella es como hija nuestra —seguía diciendo María (LH, OC 2, 201).

Más tarde será María la que, al descubrir el entendimiento de Horacio con Hortensia, acuchille a la muñeca y se marche de la casa. Las traiciones se sucederán a partir de entonces entre Horacio y las propias muñecas hasta que la reconciliación del matrimonio dé lugar a las últimas «sorpresas» de María —que analizaré más tarde como una actitud propia de un *trickster*— en la que el engaño destruye el ambiente lúdico de Horacio y la convierte en aguafiestas, obligando al dueño de la casa negra a alterar decididamente el juego.



Olimpia Torres, ilustración para «Las Hortensias»

La primera de las sesiones de las vitrinas escenifica una situación que permite avanzar hacia el tema de la muerte, la última de las relaciones con cuerpos inertes que tiene Felisberto. En la vitrina aparece —tras correr una cortina *verde*— una muñeca tirada en una cama: «la muñeca estaba vestida de novia y sus ojos abiertos estaban colocados en dirección al techo. No se sabía si estaba muerta o si soñaba» (LH, OC 2, 180). Esta situación de noviazgo está con frecuencia vinculada a la muerte y concretamente al suicidio. La escena que las vitrinas ofrecen es justamente este caso. Felisberto especula con posibles significados antes de leer la leyenda de la escena, sin embargo no acierta. La novia, momentos antes de casarse, se arrepiente de su decisión ya que ama a otro hombre. El vestido no debía utilizarse con ese hombre; y debido a que el hombre a quien ama «ya no existe», se envenena.

El vestido de novia vuelve a aparecer durante la fiesta de cumpleaños de Hortensia, en una escena previa a la primer *muerte* de la muñeca. Allí, es el propio Horacio quien monta una especie de escena —como aquellas de las vitrinas—, que reproduce otra vista en una película donde el novio rapta a la novia en un triciclo: «por un largo corredor alfombrado vieron venir a Horacio luchando con la gran rueda de su triciclo. Al principio el vehículo se veía poco; y de Hortensia, que venía detrás de Horacio, sólo se veía el gran vestido blanco» (LH, OC 2, 196). Finalmente el vehículo se descarría y ambos ruedan por el suelo. Son los propios escenógrafos de las vitrinas los que piden permiso a Horacio para componer una escena con esos elementos: «Horacio se negaba pero estaba muy contento y los invitó a ir a la sala de las vitrinas a tomar vino de Francia» (LH, OC 2, 197). Una posibilidad sería que Horacio tuviera determinado el *asesinato* de la muñeca y por eso compone él mismo esta escena de desenlace trágico. Entiéndase que Hortensia llevaba todavía el vestido de novia cuando el *crimen* tiene lugar: «allí estaba Hortensia con un cuchillo clavado debajo de un seno y de la herida brotaba agua; tenía el vestido mojado y el agua ya había llegado al piso» (LH, OC 2, 199).

La novia envenenada es el tema del cuento «La envenenada». El cuento se ha interpretado por la crítica como la reflexión del escritor sobre las materias que sirven a su escritura, o sobre el no tenerlas. Si bien es cierto que en este cuento se trata de manera más evidente que en otras ocasiones el problema de no tener sobre qué escribir, entiendo que esa interpretación podría hacerse sobre gran parte de la obra de Felisberto. Qué otra cosa es sino la reflexión sobre el recuerdo, su gran asunto. Como más tarde intentaré explicar, «La envenenada» continúa desplegando el tema de los misterios y la

separación de dos ámbitos. Pero me interesa ahora dirigir la mirada sobre el tema del suicidio de la novia.

La particularidad de tratarse de una *enamorada*, lo da Felisberto distraídamente: «a pocos pasos del literato había una muchacha que dijo, que hacía rato había venido el amante de la envenenada que después de mirarla le bajó un poco la pollera porque le había quedado muy subida, y que después se había ido» (LE, OC 1, 73). Quiero reparar aquí en el detalle de la acción del amante de la envenenada, que sube la pollera de la mujer muerta.

Ciertamente, el hecho de que se trate de una *novia* no adquiere mayor relevancia para el desarrollo del cuento; pero más allá de tratarse de un caso más de novia envenenada, me interesa vincularlo con otro relato donde se refiere un acontecimiento similar. Y allí sí Felisberto informa de la causa del envenenamiento de la muchacha: los celos del novio. En verdad esta es también la única razón, que siquiera muy solapadamente da el narrador como motivo del suicidio en «La envenenada»; es decir, no es tanto que pueda desprenderse esta razón por la manera en que se describe la actitud del amante, pero sí puede hacerse si confrontamos ambos cuentos.

El cuento al que me refiero es «El comedor oscuro», cuyo argumento ya he planteado antes. Uno de los días en que el narrador se presenta en la casa de la señora Muñeca para «tocar la música», se encuentra con el hermano de esta, a su vez conocido del pianista-narrador. El hermano de Muñeca interviene decisivamente en el cuento por varias razones. En primer lugar propicia que su hermana descubra que el muchacho que toca el piano en su casa dos veces por semana es un músico reconocido, lo que le vale el reconocimiento de Muñeca y le garantiza el empleo durante algún tiempo. Después porque el hermano, «Arañita», mantiene una relación con Dolly, la ayudante de Muñeca, quien renuncia a su puesto en la casa cuando se promete con Arañita. De paso nos enteramos que la casa en que vive Muñeca fue esa mañana escriturada a nombre del hermano. Pero me interesa subrayar un incidente del pasado de Arañita que el narrador recupera de la memoria:

Había tenido una novia que una vez le pidió permiso para ir a un baile; aunque él se lo negó, ella lo mismo fue. Al poco tiempo él lo supo y cortó las relaciones con palabras que fueron como golpes secos. Una tarde ella vino al café; pero él la mandó despedir con un mozo. Y al poco tiempo ella se envenenó (LE, OC 1, 144).

Los celos del novio son los que motivan el suicidio de la muchacha, de igual modo que la descripción de la prolijidad del amante de «la envenenada» permite conjeturar que detrás del suicidio de esa otra joven pueda encontrarse como fundamento la conducta del amante.

#### V. 9. ORGANIZACIÓN DE LAS IMÁGENES DE ACUERDO A LAS ESTRUCTURAS DURANDIANAS

Sucintamente, y con la intención de englobar las imágenes que se han repasado en el presente capítulo, me guiaré por el método clasificatorio de Gilbert Durand, a partir del cual se podrán extraer algunas conclusiones acerca de las pautas que rigen el imaginario de Felisberto.

En primer lugar debe precisarse que de los dos grandes regímenes de los que Durand parte para clasificar el imaginario, domina en nuestro autor el *régimen nocturno*. Esta aseveración inicial viene motivada no por las imágenes que destacan, sino por el tipo de *juego* que se impone en su obra: el vértigo, o *ilinx*. Anteriormente han sido presentadas las consideraciones de Durand que emparejan los juegos de la serie *ilinxica* —y también los correspondientes a la *mimicry* o simulacro— al régimen nocturno, y los de la serie *agonística* —y los de la *alea* o azar— al diurno. Agregaré, sin embargo, una cita de *La imaginación simbólica* donde se expone esta cuestión:

los sentimientos «maternales», *paidia*, *ilinx* —a los que se puede agregar *mimicry*—, sobredeterminan el régimen nocturno de la imagen, mientras que coerción social, reglas lúdicas, juegos agonísticos e incluso aleatorios, forman la pedagogía que sobredetermina el régimen diurno (1971: 111).

Pues bien, Felisberto se ubica resueltamente en la primeras dos series. El argumento más evidente es el carácter espectacular, ritual, principalmente de los cuentos pertenecientes a *Nadie encendía las lámparas* y *Las Hortensias*. Sin embargo, existe otra razón de mayor peso, y es la presencia del vértigo en su obra. A este respecto dice Noemí Ulla: «una de las metáforas que fundan la retórica de Felisberto Hernández es la del vértigo» (1990: 207). También Ricardo Latcham llama la atención acerca de «su extraña capacidad para descomponer la realidad y alterarla con procedimientos que conducen al sueño, a la pesadilla y al vértigo» (1979: 82). La explicación de la presencia *ilinxica* en Felisberto viene dada gracias a ejemplos en los que se exhibe el movimiento veloz de sus pensamientos, o

de los pensamientos ajenos que atraviesan su *radar*. Pero aun puede apreciarse el vértigo cuando Felisberto discurre acerca del vaivén al que me he referido antes, el del reposo y la acción. Una cita de Juan Méndez refleja este vaivén:

Ahora yo ando lento y me parece que todo anda ligero, y después mis pensamientos, volverán a pasar a todo lo que da, y me reiré de ellos y otro día pasarán lentos y otro ligero, y crearé el poema de lo absurdo y asombraré, que es lo que quieren los espíritus vertiginosos (JM, OC 1, 107).

Este movimiento vertiginoso, cifrado en la velocidad con que el narrador felisbertiano atraviesa los rincones de su memoria y, más aún, los pensamientos ocultos en los rincones del misterio y la locura, se contrapone a una pereza igualmente característica; este vaivén es el que finalmente modela la metáfora del *trompo dormido* que aquí se propone para describir el movimiento felisbertiano.

Existen también algunas imágenes y símbolos que pueden interpretarse gracias a su pertenencia al régimen *diurno*. Siendo este definido en primer lugar como el régimen de la antítesis, es necesario entonces incluir aquí el dualismo de las imágenes de la noche y el día, o más exactamente, de la luz y la oscuridad. Como hemos visto en estas páginas, la entrada en el misterio por parte de los personajes felisbertianos se produce gracias a la circunstancia de encontrarse o no en una zona de penumbra, o alcanzado por un haz de luz. Algo similar sucede con la antítesis entre lo blanco y lo oscuro en la casa de Celina, en el relato *El caballo perdido*. Esto posibilita distinguir en la obra de Felisberto la presencia de los arquetipos sustantivos —en la terminología durandiana— de lo claro frente a lo sombrío, o lo puro frente a lo mancillado. Así, en el régimen diurno se oponen los símbolos nictomorfos —dentro de los cuales rigen las tinieblas, como primer símbolo del tiempo—, a los símbolos espectaculares —que son los de la luz, especialmente la solar. Dentro de los primeros se ubica la hora crepuscular, que en Felisberto promueve la *angustia*, la disposición hacia el misterio. Algo similar sucede con el grupo de símbolos opuestos, los espectaculares. Lo más representativo en Felisberto dentro de este grupo es el haz de luz que proyectan los ojos de el acomodador. Si la hora crepuscular nos dispone en una «situación moral», otro tanto sucede con la mirada:

Este deslizamiento de la luz, del halo luminoso, a la mirada nos resulta muy natural: porque es normal que el ojo, órgano de la vida, esté asociado al objeto de la

visión, o sea, a la luz [...] Según este autor [Desoille], la mirada sería el símbolo del juicio moral (Durand, 2006: 157).

Gracias a esta correlación puede también comprenderse que tanto la penumbra como la luz que desprende la mirada del acomodador sitúen al narrador felisbertiano en la zona del misterio. Por último, pertenecen también al régimen diurno los símbolos teriomorfos, es decir, el simbolismo animal. En Felisberto, el animal paradigmático es el caballo, al que, como ya se ha dicho, Durand atribuye una simbología *temporal*, asunto que ha sido abordado en referencia a la temporalidad implícita en el caballo de *El caballo perdido*. Me interesa, sin embargo, apuntar ahora algunas características generales del simbolismo animal que pueden verse reflejadas en la obra de Felisberto. En primer lugar, debido a que el animal, dice Durand, supone el «simbolismo de la agresividad, de la crueldad» (2006: 88); y no de otra manera se nos presenta el caballo/narrador de «La mujer parecida a mí». Felisberto utiliza este simbolismo animal para descargar una ferocidad como no lo hace en ningún otro momento de su obra. Un segundo apunte respecto a la aparición del simbolismo animal lo constituye la relación expuesta por Durand entre el animal cornudo y el río: «las significaciones acuáticas son las mismas para el toro que para el caballo [...] De esta manera, hay que explicar el carácter cornudo de numerosos ríos» (2006: 86). El vínculo entre el simbolismo animal y el acuático vendría determinado por el temor ante el fluir del tiempo: «es siempre una angustia lo que motiva a ambos, y especialmente una angustia ante todo cambio» (Durand, 2006: 87). De aquí que pueda establecerse, en este sentido, un vínculo entre la casa inundada de Margarita, especialmente con las aguas turbulentas del «homenaje al agua» (LCI, OC 2, 259), y el cuadro del «chivo blanco de barba parado sobre sus patas traseras» que preside el ritual. Finalmente, la pertinencia del régimen diurno se verifica en la actuación de las llamadas estructuras esquizomorfas, concretamente la segunda de ellas, la que corresponde al «diaretismo». Esta estructura se caracteriza por el comportamiento de «separar»; es decir, se abstraen ciertos elementos del medio en que están insertos. En Felisberto, esta conducta es manifiesta al *inmovilizar* a ciertos personajes; por ejemplo a la mujer de Horacio, María, a quien el primero paraliza y convierte en estatua; o cómo el narrador de «La envenenada» recorta el ámbito propio de la joven muerta al otro lado del río convirtiéndolo en escenario de una representación a la que él acude. Esta *separación* se complementa con su forma antitética, que es el *mezclar*. Sobran ejemplos de este proceder en el narrador felisbertiano; baste el misterioso entrelazamiento entre personas y objetos con que finaliza «La cara de Ana».



Sin embargo, los símbolos más ejemplares de la obra de Felisberto se interpretan bajo el régimen nocturno de la imagen, como antes apuntaba. Al igual que Proust —cuya obra Durand sitúa también en el régimen nocturno (2013: 312)—, también Felisberto, otro gran operario del recuerdo, se maneja más profundamente en este régimen. Aquí se invierten los valores tenebrosos atribuidos a la noche. En efecto, en Felisberto la oscuridad no implica necesariamente algo sombrío; al igual que el ruido no conduce a la distracción. Otra de las razones que conducen a la inclusión de Felisberto en el régimen nocturno de la imagen es que en su obra priman las «figuras de la intimidad cerrada», como Durand (2012: 110) expresara para referirse a la obra de Stendhal. En Felisberto una y otra vez el narrador nos sitúa en las viejas quintas, casas apartadas, incluso —y este asunto se relaciona directamente con el régimen nocturno—, espacios más reservados dentro de esos otros espacios íntimos, lo que supone los arquetipos del *continente* y el *contenido*. La profundización que supone la búsqueda en la intimidad es entonces una de las constantes de Felisberto, quien no recurre a las «técnicas ascensionales» para resolver la fluidez temporal, sino a las «técnicas de excavación» (Durand, 2006: 207). Y esto viene dado no solo por la interioridad de los espacios utilizados por Felisberto, sino porque su gran mecanismo, el de la indagación en la memoria, no implica los términos de la dualidad ascenso/caída, propios del régimen diurno, como el de *descenso*, perteneciente al régimen nocturno. De aquí que los arquetipos «epítetos» que intervienen en la estructura mística —*profundo, calmo, íntimo, oculto*— se nos presentes como adecuados para describir la obra de Felisberto. Incluso el signo que domina el régimen nocturno, el del *eufemismo*, aparece incesantemente en sus relatos. Piénsese en la intimidad del túnel donde tiene lugar el espectáculo táctil y cómo son también las jóvenes objeto de una *indagación*. O cómo utiliza Felisberto el doble de lo femenino convertido en estatua, muñeca, para expresar ciertos deseos. Un caso que muestra interés en cuanto a la relación con la mujer es el de Margarita en «La casa inundada»<sup>174</sup>. Esta mujer entraña para Felisberto al mismo tiempo la mujer amante y también madre protectora. Este arquetipo de la intimidad, doble arquetipo en verdad, participa del régimen nocturno no ya como «epíteto» sino como «sustantivo». Así lo explica Durand: «el arquetipo místico de la mujer absoluta —es decir, múltiple y al menos doble o desdoblada— incita a una organización mítica en torno a la *Magna Mater Deorum*, virgen y madre fecunda, madre y amante, guerrera o amazona temible y amante

---

<sup>174</sup> Al respecto de este relato, es oportuno señalar que Durand resalta la imaginación de la morada sobre el agua como uno de los símbolos más ricos de la imaginación (2006: 257).

materna, nutricia y apaciguadora» (2006: 255). Esta duplicación de la mujer podría incluso distinguirse en su profesora de piano Celina, en la mujer de «La mujer parecida a mí», o la esposa de Horacio, María, en «Las Hortensias». La feminización de la casa, por otra parte, sobredetermina la obra de Felisberto y hace emerger una serie de imágenes como el *agua*, los *colores*, lo *hueco*, la *tibieza*, que, de acuerdo a Durand «gravitan en una suerte de dinámica bastante incestuosa» (2006: 240); y esto «porque el arquetipo de la onda maternal es inseparable de los esquemas del engullimiento sexual o digestivo» (2006: 240). Para finalizar, las estructuras *sintéticas* están presentes en Felisberto si consideramos que estas estructuras —también llamadas *dramáticas*— participan de todo relato mítico gracias a su carácter discursivo. El carácter cíclico de las narraciones felisbertianas, al menos de su «incesante repetición de ritmos temporales» (Durand, 2006: 291), son los que nos sitúan en la órbita de «esos “relatos” cuya principal realidad es subjetiva y que se acostumbra llamar “mitos”» (Durand, 2006: 292). En el capítulo que sigue se analizará de qué manera pueden los relatos de Felisberto considerarse mitos.



Felisberto pertenece a esa estirpe espiritual que alguna vez califiqué de presocrática, y para la cual las operaciones mentales sólo intervienen como articulación y fijación de otro tipo de contacto con la realidad.

Julio Cortázar, «Prólogo» a *La casa inundada y otros cuentos*

La angustia, mi verdadera profesión.

Paul Valéry, *Cuadernos*



**CAPÍTULO VI**  
**LA INVENCION DE UN ESPACIO MÍTICO**

### VI.1. POSIBILIDADES MÍTICAS DE FELISBERTO EN LA CRÍTICA

A fines del año 1963, Felisberto escribe una «Autobiografía literaria» a pedido del editor de la segunda edición de *El caballo perdido*, Gustavo Rodríguez Villalba. Se trata en verdad de algunas anotaciones que pudieran servirle al editor como base para la redacción de un prólogo. Años más tarde, Pablo Rocca accede a los originales y publica en el mismo año, en dos revistas<sup>175</sup>, esos originales junto con notas y comentarios. Así cuenta Pablo Rocca la fortuna inicial de aquellos apuntes:

A último momento, y dado el carácter de apuntes que las páginas finales poseen, el editor decide reescribir todo el texto, pues se trata de un volumen comercial de pequeñas dimensiones. Así suprime datos y reordena la información con el fin de lograr una introducción de rápida lectura, por lo tanto el estilo de uno y otro texto es completamente diferente (1987: 69).

La «Autobiografía» posee importancia ya que revela el cuidado que Felisberto tenía con diversos aspectos que rodean su obra: críticas efectuadas hacia sus trabajos, epistolario recibido, etc. Rocca manifiesta a este respecto que el lector «descubrirá aspectos hasta hoy desconocidos de su personalidad: la minuciosidad con que registra sus trabajos, la cuidadosa atención al juicio de la crítica, el ocultamiento de algunas circunstancias desfavorables» (1987: 70). Pues bien, este breve preámbulo a lo que expondrá el apartado tiene como finalidad citar la entrada del año 1949 del recorrido cronológico que Felisberto hace por los momentos significativos de su carrera. En realidad son dos las anotaciones correspondientes a ese año. Una refiere la publicación en la revista *Marcha*<sup>176</sup>, de su cuento «El cocodrilo». La otra menciona la recepción de varias cartas del escritor italiano Mario

<sup>175</sup> Las revistas a las que me refiero son: la *Revista de la Biblioteca Nacional*, número 25, y el semanario *Brecha*, número 76; ambas del año 1987.

<sup>176</sup> El cuento se publica en el número 510 de la revista *Marcha*, del 30 de diciembre.

Puccini, y cita un fragmento de una de ellas donde dice: «usted sabe convertir en mito el recuerdo; usted es un poeta» (Hernández, 1987: 74).

Se ha explicado en estas páginas algo en que parte de los teóricos del mito coinciden: el mito no dirige su atención al origen de las cosas, no habla de los comienzos. La crítica literaria a la obra de Felisberto que he pretendido elaborar aquí ha procedido en ocasiones justamente de ese modo, rastreando el germen de algunos mecanismos que, entiendo, guían gran parte de su obra. Una fatalidad demanda que, llegando al término de este trabajo, deba emprender la búsqueda de los rasgos míticos en Felisberto con una reflexión a propósito del último de sus libros publicado en vida: *La casa inundada*.

La pedagoga Reina Reyes, pareja de Felisberto durante los años 1954 a 1958, publica, junto a una serie de cartas dirigidas a ella por el escritor, «Mi imagen de Felisberto», artículo que he citado anteriormente y contiene un pasaje que informa del interés de Felisberto acerca de la conciencia mítica:

Era profundamente antirreligioso y según él la conciencia filosófica nacía de la conciencia mítica. Explicaba que el mito se sitúa fuera de la realidad y es sentido y vivido antes de ser inteligentemente formulado. El hombre ha creado un dios, decía, no sólo para congraciarse con las causas desconocidas, sino que ese dios le sirve para necesidades espirituales: el temor a la muerte, el deseo de sobrevivir. Para que ese dios estuviera siempre presente el hombre creó formas plásticas: imágenes y creó funciones: los ritos, formulando reglas para el pensamiento y para la acción. Los ritos tienen potencia para reafirmar los mitos mediante una liturgia de repetición y producen efectos psicológicos; su realización afirma creencias y su eficacia psíquica se traduce en una imaginada eficiencia física (Pallares y Reyes, 1983: 27).

Según Reyes, Felisberto expuso esta concepción de lo mítico ante un grupo de amigos en orden de esclarecer las motivaciones filosóficas que guarda su relato «La casa inundada». Si se repasa la serie de rasgos que atribuye no solo al mito sino también al rito, no es difícil concluir que el autor uruguayo debió realizar alguna lectura sobre el asunto, ya que en el pasaje citado aparecen muchas de las ideas acerca del mito que se examinaron en el tercer capítulo.

Existe, por tanto, la sospecha de que en algún momento Felisberto se interesó por el pensamiento mítico. Sería difícil de otro modo argumentar la presencia de tantos lugares comunes a la crítica mitológica del siglo XX. Si repasamos el pasaje encontraremos varios de los aspectos clave discutidos con anterioridad: ligar el pensamiento mitológico al

filosófico, y no entender aquel como algo separado que florece únicamente hacia aspectos religiosos o sagrados; el mito se desarrolla en un espacio separado de lo cotidiano, y es antes una realidad vivida que una historia narrada; no busca explicar el principio de las cosas sino, diremos con Blumenberg, elaborar una distancia que nos separe de la angustia; por último, menciona Reyes la cualidad organizativa del rito y su inherente necesidad de poder ser repetido.

Carol Prunhuber cita una carta que Reina Reyes dirige a Norah Giraldo donde se puede leer lo siguiente: «en la *Casa Inundada* había querido simbolizar el nacimiento de ritos y creencias por necesidad de evadirse de la realidad y creer en algo» (1986: 193). Si bien tampoco son palabras del propio Felisberto, tenemos ahora no ya el temor a la muerte o la necesidad de perdurar, sino concretamente la de establecer una distancia con la *realidad* como fondo de la creación mítica y ritual.

«La casa inundada» se editó finalmente en 1960, pero el autor estuvo trabajando largo tiempo en el relato. Así lo revela José Pedro Díaz en su obra *Felisberto Hernández: su vida y su obra*. Esto a su vez significaría que sus reflexiones sobre el mito no se reducen a un tiempo limitado, sirviendo de apoyo para la redacción de un relato, sino que durante largos años mantuvo el interés por la materia. Díaz explica así el arduo proceso de trabajo que supuso la confección del cuento:

en «La casa inundada» trabajó sin duda más de diez años. Entre las pocas cartas que se conocen de su correspondencia con Supervielle, hay una del 28 de diciembre de 1952, donde Felisberto escribe: «no se imagina lo que hace falta aunque sea un poco su presencia en Montevideo», y en seguida agrega: «hace mucho que estoy por terminar mi cuento “La casa inundada” para enviárselo; pero nunca he trabajado tanto en una misma cosa; lo he rehecho, realmente, miles de veces» (1999: 146)<sup>177</sup>.

A continuación cita Díaz el libro de María Inés Silva Vila, *Cuarenta y cinco por uno*, donde se relata una velada en que Felisberto realiza una lectura de «La casa inundada». Aquella cena, cuyos anfitriones eran, además de María Inés Silva, Carlos Maggi, Ida Vitale y Ángel Rama, tuvo lugar en 1950<sup>178</sup>, «lo que significa que Felisberto

<sup>177</sup> La carta que cita Díaz apareció recientemente publicada en el volumen *Cartas. Felisberto Hernández*, que compendia cartas del escritor a su familia, su amigo Lorenzo Destoc, Paulina Medeiros, Jules Supervielle, Reina Reyes, a su hija Ana María, así como algunas dedicatorias de libros que envió y las partituras de sus obras para piano. La carta en cuestión aparece en Hernández (2015b: 166).

<sup>178</sup> Juan Carlos Onetti también fue invitado esa noche. Silva Vila cuenta así la lectura de Felisberto: «nos

trabajó sin duda, sobre aquel texto, más de dos lustros, y probablemente doce o trece años» (Díaz, 2000: 147).

La presencia de cierta cualidad mítica en la obra de Felisberto Hernández se desliza en la crítica felisbertiana —similar a lo que ocurre con lo lúdico—, tal vez sin perfilar el verdadero alcance de atribuir a su literatura ese carácter mítico. Si repasamos los primeros artículos y reseñas dedicadas a los relatos del ciclo de la memoria encontraremos algunas señales, siquiera fugaces, de cierta presencia mítica en Felisberto.

El poeta argentino Carlos Mastronardi, en una de las primeras reseñas escritas sobre *Por los tiempos de Clemente Colling*, ofrece una reflexión acerca de las cualidades del protagonista, refiriéndose al personaje de Clemente Colling:

Pero lo que importa en su libro aparte de su tono evocativo y poético, es el carácter, la arquitectura psíquica del protagonista, a la vez arbitrario, pintoresco y conmovedor. Ud. seguro captador de realidades inmediatas, se ha dado, a la vez contornos de verdad y fábula, tamaño natural y tamaño mitológico (2011: 186).

La dimensión mítica vendría aportada aquí por la oposición con el perfil de realidad que la autobiografía suministra. Se entiende que lo fabuloso del personaje de Colling, resultaría de una lograda composición de elementos que se resisten a ser fijados en la autobiografía de Felisberto.

La amalgama que surge de fusionar determinados aspectos de la realidad, viene a determinar la reflexión que hace Luccio Sessa, partiendo para esto de la cita de Cortázar que encabeza este capítulo. Sessa entiende que es la confusión de determinados aspectos de la realidad, confusión propia de un estado previo a la operación separadora del *logos*, la que instaura la dimensión mítica de Felisberto:

Felisberto no quiere definir ni mucho menos capturar al Ser. Quiere al revés dejar que sea. Y para que sea y siga siendo, no hay que capturarlo, porque el Ser no

---

levantamos de la mesa sin postre, como chiquilines en penitencia, y empezó la velada literaria propiamente dicha. Felisberto sacó los papeles, los acomodó en el escritorio de Ángel y empezó a leer el manuscrito de “La casa inundada”: para eso nos habíamos reunido. Estaba sin terminar. A la mitad de un relato tan hermoso como ese, empezaron a hacerse sentir las consecuencias de la cena y una sueñera que no dejaba levantar cabeza nos fue atacando a todos. Hasta el propio Felisberto las frases se le ahogaban en bostezos. Éramos un grupo de sonámbulos reunidos para escuchar el sueño de otro durmiente. Los comentarios que sobrevinieron a la lectura no debieron ser demasiado sutiles. Ni siquiera dos vueltas de café fuerte resultaron eficaces para sacarnos del marasmo en que nos había sumido la comida» (1993: 32).



se deja capturar vivo [...] Es ese el sentido en que interpretamos el paralelo que Cortázar establece entre Felisberto y aquellos filósofos cuyo pensamiento, todavía mezclado de mito, dejaba co-existir aspectos de la realidad que el sucesivo logos socrático-artistotélico separaría en aras de la distinción conceptual que corta y separa a fin de de-finir (1998: 199).

Es interesante el apunte de Sessa, si bien la propuesta que en estas páginas se defiende es que el movimiento de la imaginación mítica contiene ya el vaivén entre el unir y el separar, y por tanto no podríamos suscribir la adjudicación de tan solo uno de ellos —el de indistinción, de la unificación— al movimiento mítico.

Paulina Medeiros reseña esta obra de Felisberto en un artículo aparecido también a fines de 1943. Medeiros establece una comparación con Rilke y Allan Poe, de la cual desprende dos características propias del lector montevideano. Una de ellas es el agrado que surge por contemplar un tiempo no solo anterior sino ignorado; la otra, la mirada condescendiente que Felisberto tiene aun para los vicios más desdeñables y vulgares. A continuación agrega otra diferencia, refiriéndose al modo en que el recuerdo recupera episodios del pasado: «otra diferencia es que la reviviscencia del pasado con sus mitos, esencialmente poética, no queda desligada aquí del acto en que se creó, por que lo se transforma siempre, sin perderse la potencia original de creación» (2011: 189). Medeiros ofrece en este pasaje, más que las precisiones que nos acercarían al carácter mítico, las capacidades que el movimiento de la imaginación tiene en Felisberto. No se trata simplemente de ofrecer los resultados de una paciente contemplación, sino que el narrador felisbertiano se demora en los resultados de la reminiscencia, realizando una verdadera tarea de discriminación e indagación de nuevos espacios en ese *tejido del recuerdo*: «el espectáculo no se queda en eso, mera y pasiva descripción externa: obra y bucea como agente, salta como un pez dentro de la penumbrosa red en que el escritor lo ha apresado» (Medeiros, 2011: 189).

El recodo mitológico que Ángel Rama reserva a Felisberto se encuentra en una nota publicada en *Marcha* a finales de 1960. El artículo, titulado «La púdica dama “Literatura”», ofrece un panorama del escaso o nulo adentramiento que las letras uruguayas se han permitido respecto a cánones estéticos que no ciñen su producción a una moral pública que, subrepticamente acordada con el patrocinio de determinadas clases sociales, reducen las posibilidades del artista. El artículo se centra en lo recatado de la literatura uruguaya, incapaz de abordar libremente temas como la sexualidad o las perversiones. Pero el comienzo del artículo es más abarcador y emplea allí el término «mito» que volveremos

a encontrar más adelante, cuando el crítico señale a Felisberto como tímida excepción a lo expuesto. Rama opone dos épocas, más o menos ideales, donde la creación discurre por cauces distintos. Una de ellas, más exuberante, comprende unos cánones dispuestos según unos «altos ideales de vida» a los que los artistas se amoldaron «con una especie de fe jubilosa». De este modo describe esos ideales estéticos: «en esos cánones se vio el funcionamiento de los mitos más entrañables y ricos a que habían llegado los hombres, y ellos otorgaron intensa temperatura a las visiones ideales del arte» (Rama, 1960: 21). Se opondría a esta época otra de invención más parca, en que la convención de una norma triunfa sobre las múltiples direcciones latentes en el genio artístico. El abordaje de la temática sexual en Uruguay se agota tras aludir a unos pocos autores que tímidamente aspiraron a esquivar la inevitable reprobación. Los nombres que Ángel Rama recupera como ejemplos son los de Javier de Viana, José Pedro Bellán —maestro de Felisberto— y Horacio Quiroga. Estos ecos se acallaron dentro de la «buena literatura» justo cuando, explica Rama, en Europa sucedía justo lo contrario. Sarte y Henry Miller serían los abanderados de una época de desarrollo de esta temática que aborda la sexualidad, siendo el cuento «Eróstrato» del primero de estos autores, el que Rama compara con la producción felisbertiana: «de estos últimos tímidos ejemplos han aparecido; algunos cuentos de F. Hernández, aun cuando este envuelve su tema en una mitología muy atemperada línea a línea por un humorismo desaprensivo e infantil» (1960: 21). El nombre que acompaña a Felisberto en el débil escape a los dictámenes de la «púdica dama» es el de Armonía Sommers. Es difícil saber a qué se refiere Rama concretamente cuando califica el tema de Felisberto de mitológico. Si me atengo al resto de críticos que utilizan la categoría, debería entenderse que habitualmente se relaciona con la indefinición espacial y temporal. Si bien, como vimos hace un momento, la profundidad psicológica, a la vez que arbitraria, del personaje de Colling, es para Mastronardi el sustento que permite hablar de lo mítico.

Ambos aspectos destaca el alicantino Francisco Ferrándiz Alborz cuando escribe en 1956 —llevaba ya una década radicado en la capital de Uruguay— «La obra de Felisberto Hernández», artículo que aparece en el diario *El País* de Montevideo. En el pasaje que cito a continuación podrán distinguirse las cuestiones a las que me refiero:

¿Cuál fue el tiempo de Clemente Colling? ¿Acaso aquel en el que le sucedieron al personaje ciertas aventuras y desventuras? No, el personaje es intemporal, es decir el tiempo es él mismo, su permanencia. No hay espacialidad en la sucesión de hechos sino profundidad espiritual. El autor muy bien podría limitar con fechas

el drama, eso no le restaría intemporalidad. No es cronología lo que nos presenta sino estados de alma, su tiempo no es el del acontecer sino el del ser en cada uno de los estados. Esta forma narrativa es difícil que llegue a la mentalidad o emoción de los lectores, sencillamente por falta de perspectiva, por cuanto el ser de Colling aparece siempre en primer plano, símbolo o mito (Ferrándiz Alborz, 2011: 213).

La intención biográfica de Felisberto queda entonces desplazada por la altura mítica de Colling, que no permite sujeción alguna, ni espacial ni, especialmente, temporal. Como sugiere Ferrándiz Alborz, la «intemporalidad» no viene dada por la ausencia de precisión cronológica del relato. Como vimos en el apartado anterior, la fecha en que transcurre el relato es perfectamente delimitable. Incluso es posible rastrear —en el recorrido del tranvía 42, por ejemplo— sucesos que remiten a la realidad histórica del escritor, pero por sobre esto sobresale esa dimensión mítica que necesariamente borrona las condiciones histórico-sociales elevando los símbolos del relato hacia esa otra esfera de la temporalidad que es la temporalidad mítica.

Algunos años más tarde, en 1960, tiene lugar un hito en la crítica a la obra de Felisberto, con la publicación en la revista *Marcha* de tres artículos con el motivo de homenajear a Felisberto Hernández en sus treinta y cinco años de escritor. Los aportes son de Lucien Mercier, Ángel Rama y José Pedro Díaz. Me interesa detenerme en el artículo de este último. Díaz, quien tal vez tuviera entonces conocimiento a través del propio Felisberto de las palabras de Reina Reyes acerca del trasfondo mítico de «La casa inundada», expone ya por esos años todo el peso que el carácter mítico, y también el ritual, tienen en ese relato:

«La casa inundada» particularmente, lleva a asumir un carácter mítico [...] El mito que se esconde en esta metáfora [se refiere al agua del recuerdo de El caballo perdido] se ramifica en «La casa inundada» y nutre todo el relato. El agua se suelta y vive no para ilustrar otra experiencia sino para dar de sí todo lo que sabe. También hay en este relato animales que van a beber y una isla que, como aquella metafórica de Celina, tiene para el narrador un carácter ambiguo —acaso sagrado [...] Las imágenes, las comparaciones, suelen aparecer en la obra de los narradores sometidas a la tiranía de lo real —o al menos figurando un sometimiento. El relato de F. Hernández parece ofrecer el desarrollo de una serie de metáforas con el tema del agua y con una estructura inversa: allí es lo real lo que hace asible el mito: se acentúa el mito y lo objetivo se le somete [...] Se advierte así que la ironía está emboscando un ritual. El agua de la que nos habla se parece mucho al agua-madre de los alquimistas (Díaz, 1960: 23).

No hay mención en el pasaje a la atemporalidad, si bien implícitamente estaría presente en la oposición que Díaz establece entre lo real y lo mítico. Como también sugería Ferrándiz Alborz, lo objetivo queda subyugado gracias al carácter mítico de la narración. Pero todavía Díaz destaca cierta naturaleza ritual de las prácticas que rodean al agua. María del Carmen González realiza una apreciación del pasaje citado, de acuerdo al cual Díaz insinúa la posibilidad de una exploración mítica de la obra de Felisberto:

El abordaje que hace Díaz va más allá de una interpretación hurgadora en el registro mecánico de contenidos míticos y simbólicos, no profundiza en razón del objetivo y dimensión del artículo pero delimita un campo de exploración, realizando una apertura hacia una lectura que incorpore claves míticas y simbólicas pero funcionando desde la obra y no a la inversa. No antepone la formación mítica a la construcción estética (2011: 151).

A partir de allí, González realiza brevemente un intento de interpretación a partir de un análisis simbólico y de reescritura del mito de Edipo en «La casa inundada». Los ejes míticos de este relato provienen sin embargo, siempre según González, de varias fuentes. Las asociaciones simbólicas que genera el agua como elemento significativo motivan la siguiente afirmación: «está vinculada a mitos cosmogónicos y a rituales de origen o pasaje como el bautismo, por ejemplo [...] Además también participa, como elemento fundamental de otros mitos, por ejemplo Narciso» (2011: 159). Es sin embargo la fábula edípica la que impulsa las comparaciones más desarrolladas:

la escena mítica ancestral que pauta un determinado orden del mundo tiene tres protagonistas: padre, madre e hijo, escena de repetición que marca todos los destinos. La relación triádica existe en el relato: Margarita, el narrador y el marido como tercero, físicamente ausente y presente en el recuerdo, fundamental como elemento estructurador del relato (2011: 162).

El fundamento de esa conexión viene dado en primera instancia por los pensamientos eróticos del narrador hacia Margarita, a la que a su vez imagina en actitudes maternas. A partir de allí se intenta interpretar el relato como una reescritura paródica del mito de Edipo.

No es este el único relato en que se ha intentado ver una remitologización, o una reutilización de elementos propios de la mitología. Jacinto Fombona ve esta recreación en «Las Hortensias», partiendo de una evidente afirmación del personaje Horacio al respecto de artistas que se enamoran de sus esculturas:

Esta mención del mito clásico, esta certeza del saber como «estar al tanto», es parte de un juego de transparencias y opacidades que Felisberto Hernández despliega a lo largo de este relato; la historia de Horacio y sus muñecas pone en juego los elementos del relato de Ovidio hasta el punto de hacer del deseo de Horacio reflejo del de Pigmalión (2000: 25).

Por último, mencionar la interpretación que realiza Norah Giraldi al entender que «El acomodador» supone en alguna medida una reelaboración del mito de Orfeo. Benítez Pezzolano rescata las reflexiones hechas por Giraldi en su tesis doctoral:

En «El acomodador», la «forma que ella tiene de apropiarse del narrador, física y psíquica, provoca un estado de ebriedad que va creciendo en él», de modo que «la intensidad poética de esta seducción es sólo comparable a aquella, comentada por los escritores clásicos, que produce Orfeo cuando está inspirado» (1998: 219).

Cabría únicamente apuntar una diferencia, y es que «el ingreso a zonas infernales por amor» del mito de Orfeo, posee un paralelo poco sólido con el relato de Felisberto. Si es cierto que la luz de su mirada se califica de infernal, y su ingreso en la sala la llena de tinieblas, la motivación primera del protagonista por ingresar no es en ningún caso por amor; y, más importante tal vez, el infierno lo crea el propio Felisberto.

La localización de estas formas míticas no se limita a las obras posteriores a *Por los tiempos de Clemente Colling*, sino que la categoría mítica es utilizada en alguna ocasión en referencia a sus *primeras invenciones*. Así, Hugo Riva, en un artículo que tiene como tema central el estudio de CC se expresa de este modo sobre esos primeros cuentos de Felisberto: «actualmente son curiosidades de bibliófilo. No tienen colofón y algunos apenas alcanzan a indicar lugar y fecha. Narran pequeñas historias míticas o escenas que abarcan una situación desde un punto de vista exclusivo frecuentemente irónico» (1970: 47). Riva une acertadamente lo mítico con lo irónico, propiedades que, de acuerdo a algunos autores deben ir enlazadas. Recuérdese que Wheelwright ubica en la ironía propia de la literatura de comienzos del siglo XX el requisito para una vuelta al mito.

Otra posibilidad que la crítica ha encontrado para lo mítico en Felisberto es vincularlo con la conciencia creadora subjetiva. Esta posición la esboza Silvia Larrañaga al sugerir que el rechazo de lo cotidiano provoca el traslado hacia el tiempo de la infancia, origen a su vez de las rarezas de los personajes felisbertianos: «las excen-tricidades y manías de los personajes felisbertianos, son, entre otras cosas, el modo de

negar un presente execrable resucitando el pasado mítico de todo individuo, a saber, el reino infantil de los deseos cumplidos» (1998: 124). Dejando de lado la conexión entre la infancia y lo mítico, el vínculo aporta sin embargo la distancia con la realidad y aún más, presenta el vaivén entre lo que debe ser y lo que es. Sin embargo Larrañaga entiende que la dicotomía no tiene posibilidad en la infancia, cosa que, como revela el relato «La pelota», no es cierta.

Por su parte, Jorge Panesi, avanza sobre este tema de la conciencia subjetiva al proponer que la dimensión mítica de «La casa inundada» surge gracias a la manifestación de un yo que se balancea entre la afirmación de su unidad y el conocimiento íntimo de su fragmentación:

«La casa inundada», más aún que la *Explicación falsa...*, es una suma autorreflexiva del *ars poetica* de Felisberto Hernández; la concepción mítica que imagina el relatar emergiendo de una voz interior; a la manera de una unidad inaprensible y subjetiva —quintaesencia del yo—, se encuentra en otras reflexiones suyas sobre el propio contar. Tal vez porque en esta ilusión se alcanza la evanescente integridad de un sujeto dividido (2000: 211).

Según Romero Luque<sup>179</sup>, la conciencia creadora de Felisberto se revela asociada al pensamiento de Vaz Ferreira en tanto este da valor al pensamiento por *ideas*, y no a un pensamiento sistemático. La filosofía *viva* del pensador uruguayo sería detectable como influencia e impulsaría la relación mítica que Felisberto tiene con el mundo:

esta influencia queda realizada si tenemos en cuenta que es esta funcionalidad ideatoria del pensamiento la instancia catalizadora de la relación mítica con el mundo propia del personaje hernandeano [...] La prevalencia que adquiere la idea en el universo hernandeano debe contemplarse también como exponente de un subjetivismo a ultranza, en cuanto que la conciencia del individuo adquiere una total autosuficiencia en orden a proyectar su propio espacio existencial. El flujo ideatorio que se instala en la conciencia mítica del yo hernandeano se aleja radicalmente de toda conceptualización preconcebida y se atiene sólo al desarrollo de la subjetividad creadora (1998: 207).

<sup>179</sup> La tesis doctoral que Juan Luis Romero Luque defendió en 1995 se titula *Mito y existencialidad en Felisberto Hernández*.

Washington Lockhart en alguna medida propone algo cercano a esta propuesta que entiende la conciencia mítica como sublimación de la conciencia subjetiva del individuo. Hay dos referencias al mito vinculado a Felisberto en su libro *Felisberto Hernández, una biografía literaria*. En primer lugar, al valorar la importancia de la imagen, advierte que Felisberto no modifica artificialmente su dimensión convirtiéndola en símbolo o mito: «FH no fuerza virtualmente nunca esas imágenes como para convertirlas en metáforas, ni menos en símbolos o en mito» (1991: 128). Avanzado su estudio retomará esta afirmación para recalcar la intimidad de las imágenes felisbertianas:

Mito —conviene aclarar— no quiere decir invención gratuita; es el producto de una visión formadora [...] Esos temas rectores pueden ser cosas, o palabras, pero cargadas siempre de un hondo caudal emotivo. Y es el mundo como una totalidad de experiencia lo que se vislumbra en ellos y lo que sentimos resonar en nuestra propia intimidad como su valor de trascendencia o de sacralidad (1991: 183).

Me dirigiré hacia los aspectos que propongo como míticos en Felisberto con la reflexión hecha por el crítico Ricardo Pallares, quien decididamente rechaza la dimensión mítica del escritor uruguayo:

Por otra parte parece bastante claro que en la narrativa de F.H. no hay una elaboración mítica del pasado. O por lo menos no hay una dimensión mítica que responda o contradiga la visión convencional del mundo que resulta afectada igualmente pero por otras vías. Esa destrucción de la imagen clásica del mundo a que directa o indirectamente conduce su narrativa, esa ausencia de mitos, ese yo narrador impreciso, inestable y postergado lugar en el mundo, son algunas de las razones de la incomodidad provocada por F.H. (1982: 290, 291).

## VI.2. LA DEFENSA ANTE LA ANGUSTIA MEDIANTE LA FANTASÍA

La tarea de interpretar la obra de Felisberto mediante la categoría del mito se cimentará en primer lugar en un mal que padece Felisberto, y que es donde Blumenberg sitúa el origen de la capacidad mitopoyética del hombre: en la angustia. Es en esta *enfermedad*, en la necesidad de distanciarse y defenderse de ella donde debe situarse el nacimiento del movimiento mítico de Felisberto. El resto de particularidades del mito, y

todavía más, la necesidad de fijar las narraciones que dan forma a su obra, se desprenden de la labor que el autor emprende contra ese padecimiento; labor que finalmente define el trabajo del mito.

La angustia en Felisberto forma parte de un vaivén que comparte similitudes con aquel otro que es el vaivén de la tristeza y la alegría. En la angustia el vaivén queda definido entre la propia angustia y el placer. La clave que permite adentrarnos en este territorio aparece en el relato que cierra el volumen de cuentos *Nadie encendía las lámparas*, cuyo título es «Las dos historias». El relato trata, justamente, de dos historias; una la del narrador, que escribe acerca de un joven que a su vez quiere escribir una historia, la del encuentro entre él y una muchacha. El joven, empleado de una juguetería, tras demorarse en el recuerdo de la historia se decide a comenzar su redacción. Tras un primer párrafo donde se precisa la fecha del encuentro y el desdoblamiento del joven —imagina al hombre que fue y al que es ahora—, que remite indudablemente al «socio» de *El caballo perdido*, el joven se detiene y el narrador nos informa de que es la angustia la que impide al joven continuar con la narración:

Al llegar a este párrafo se detuvo, se levantó y empezó a pasearse por la pieza [...] También hubiera podido continuar su tarea, pero sentía una secreta angustia: para escribir, al pensar en los hechos pasados, se daba cuenta de que se le deformaba el recuerdo, y él quería demasiado los hechos para permitirse deformarlos, pretendía narrarlos con toda exactitud, pero bien pronto advirtió que era imposible; y por eso lo empezó a torturar esa indefinida y secreta angustia (LDH, OC 2, 162).

Como veremos más adelante, la angustia de Felisberto está íntimamente relacionada con el recuerdo, principio rector de toda su obra; nada escapa a la trama del recuerdo. Sin embargo esa enfermedad se apacigua gracias a un motivo, una razón que el joven no termina de definir. El narrador en repetidas ocasiones declara que «su espíritu le escondía la causa de por qué escribía la historia» (LDH, OC 2, 163). Si al joven se le oculta el motivo que lo arroja a referir estos episodios, lo cierto es que la consecuencia es que dentro de esa necesidad que supone la narración se manifiesta el otro polo del vaivén que integra la angustia:

Si tenía una secreta angustia porque se le deformaba el recuerdo, mucho más secreto, más íntimo fue el motivo por el cual al día siguiente ya no tuvo esa angustia. Ese motivo era el mismo que hacía que escribir la historia fuese para él una necesidad y un placer más intenso del que hubiera podido explicarse (LDH, OC 2, 162).



Así como la incapacidad del recuerdo de obtener una versión exacta de los hechos provoca la angustia, existe un motivo que impulsa el movimiento hacia el placer. El narrador sugiere que se debe a que la muchacha ya no ama al joven. Pero lo relevante, más que el motivo, es la descripción del vaivén angustia/placer como motor que hace una necesidad del hecho de tener que fijar la historia. También Norah Giraldi llama la atención sobre esta contraposición entre angustia y otro término cercano al placer. Lo hace al respecto del comienzo de «El corazón verde», donde el autor declara haber pasado momentos de felicidad: «el planteamiento inicial del cuento es categórico, totalmente explícito y muy claro: el autor apunta a la naturaleza del ser, y a la de la felicidad contrapuesta a una angustia casi siempre presente» (Giraldi, 1970: 91).

La oscilación entre placer y angustia aparece entonces ligada al recuerdo. En su estudio dedicado a *Tierras de la memoria*, Sylvia Molloy advierte que este vaivén es explícitamente señalado por el autor: «en oposición a estos recuerdos que remiten a “extraños placeres” y forman en el texto como una capa de “angustia [...] ingenua” y pasajera, hay otro grupo de recuerdos, ordenables en dos series, que fundamentan otra angustia» (1982: 79). Esta otra angustia, más profunda debemos entender, es la que el narrador de *Tierras de la memoria* reconoce como inherente a su persona, cuando vuelve por un momento al vagón de ferrocarril en que comienza el relato y confiesa:

Aquella noche en Mendoza yo reconocía la realidad presente por su angustia. Pero si ahora tengo ganas de decir que empecé a conocer la vida a las nueve de la mañana en un vagón de ferrocarril, es porque aquel día que salía de Montevideo, acompañado por el Mandolión, no sólo volví a reconocer esa angustia, sino que me di cuenta que la tendría conmigo para toda la vida (TM, OC 3, 58).

Me interesa extraer de la cita de Molloy lo siguiente, y es que en verdad el vaivén angustia/placer no quiere decir sino angustia nociva y angustia ingenua. En páginas anteriores señalé cómo la angustia se presenta desafiante en el relato «El vapor». Los avechuchos que amenazan al personaje son *animaciones* de la angustia: «pero de pronto la angustia me volvió a atacar y la sentí más precisa que nunca en su cruel ridiculez. La sentí como si dos avechuchos se me hubieran parado uno en cada hombro» (EV, OC 1, 65).

El narrador de Felisberto, o sus personajes centrales —el dueño del túnel, Horacio, Margarita—, no quieren desprenderse de aquello que los perjudica, que no es otra cosa que la angustia. Recuérdese la confesión del dueño del túnel al comienzo de «Menos Ju-

lia». Allí se antepone la enfermedad que padece a la vida; no tiene intención de aliviar ese padecimiento. Es más, la invitación a que el narrador participe del espectáculo del túnel viene promovido por la sospecha de que este puede agravar su condición: «si yo descubriera que tú eres de las personas que pueden agravar mi... mal» (MJ, OC 2, 93).

Molloy alude acertadamente acerca de un rasgo característico del personaje felisbertiano que a su vez está íntimamente vinculado a la angustia: «el punto de partida del yo felisbertiano y la actitud general que subyace sus manifestaciones son de un notable desgano» (1982: 70). Se ha indicado anteriormente la pereza propia de Felisberto. La pereza participa plenamente en la contemplación de los recuerdos o del misterio, y tiene como contrapunto, según Molloy «las ganas que, de un modo u otro, se dan siempre en el texto felisbertiano» (1982: 70). Aquí hemos propuesto la reacción contra el misterio negro como extremo opuesto al de la contemplación del misterio blanco. Lo importante es que la angustia, siendo un padecimiento siempre presente —y que el narrador busca— participa también de los *misterios*. Un pasaje de «La casa inundada» expone la manera en que trabajan pereza y acción en Felisberto, al tiempo que señala la pereza como una cualidad de su angustia:

Mi tristeza era perezosa, pero vivía en mi imaginación con orgullo de poeta incomprendido. Yo era un lugar provisorio donde se encontraban todos mis antepasados un momento antes de llegar a mis hijos; pero mis abuelos, aunque eran distintos y con grandes enemistades, no querían pelear mientras pasaban por mi vida: preferían el descanso, entregarse a la pereza y desencontrarse como sonámbulos caminando por sueños diferentes. Yo trataba de no provocarlos, pero si eso llegaba a ocurrir preferiría que la lucha fuera corta y se exterminaran de un golpe (LCI, OC 2, 254, 255).

Este pasaje sugiere el siguiente comentario: el narrador vive su angustia contemplativamente, es el misterio blanco en el que busca profundizar. Si supone una enfermedad para él, no quiere desprenderse de ella. Pero puede suceder que la angustia se torne en algo realmente doloroso, entonces es que tiene lugar el misterio negro contra el que debe reaccionar impetuosamente.

Un pasaje de «La mujer parecida mí» alude nuevamente a la pereza que domina a Felisberto cuando se entrega al trabajo de los recuerdos, y también aparece otra *cualidad* de la angustia que es su oscuridad: «en las primeras horas de la noche y a pesar del hambre, yo no me detenía nunca. Había encontrado en el caballo algo muy parecido a lo que

había dejado hacía poco en el hombre: una gran pereza; en ella podían trabajar a gusto los recuerdos» (MPM, OC 2, 111). Este relato, tal vez el más perezoso y angustiante —por prolongar el uso de estos términos— en la obra de Felisberto, insinúa el vínculo, por otra parte no muy difícil de establecer, entre la angustia y la oscuridad. En el capítulo anterior se han expuesto algunas consideraciones respecto al tema de la penumbra en Felisberto; pero continuando el hilo que aquí se expone, no es de extrañar que la penumbra y la oscuridad, al estar vinculadas al misterio y los recuerdos, participen también de la angustia y en muchas ocasiones venga justamente definida con el calificativo de «oscura».

Antes de avanzar hacia los ejemplos que permiten establecer la cercanía entre la angustia y la oscuridad, es preciso realizar una aclaración. No en todas las ocasiones la angustia es referida con este nombre, entiendo que ya se ha trazado lo suficiente esta trama para vincular los ejemplos que voy a citar directamente con la angustia. Lo importante es el pasaje hacia una zona oscura donde aquella se encuentra, pese a que sus nombres sean múltiples.

Las primeras páginas de *Por los tiempos de Clemente Colling* también presentan estas cualidades de la angustia. Esto sucede durante los primeros movimientos del recuerdo, conducido por el tranvía 42. Entonces Felisberto manifiesta la incompreensión de ciertas relaciones en la infancia —asunto al que me he referido anteriormente—; y ese misterio que envuelve los recuerdos de la infancia provoca la angustia del narrador: «deseaba ser mayor para comprenderlo: aspiraba a comprender lo que ya empezaba a sentir con pereza y oscura angustia» (CC, OC 1, 140).

Un ejemplo del vínculo que intento evidenciar tiene lugar en el relato «La envenenada». El espectáculo que el narrador contempla se torna progresivamente en algo estremecedor. La escena que supone la mujer envenenada provoca entonces una sensación de miedo:

Pasado el segundo de indefinida sensación, se apresuró a decirse a sí mismo: es una mujer envenenada y nada más; y tuvo el valor de empezar a observarla y a pensar, sin hacer caso de una especie de pelotón nebuloso y oscuro, que desde el primer momento se le había formado en donde los otros literatos llamaban el espíritu. Pero, a medida que observaba y pensaba, de la envenenada salía algo que le agrandaba el indefinido pelotón (LE, OC 1, 72).

Es el misterio de la mujer envenenada lo que provoca el aumento de ese «pelotón oscuro». Esta imagen volverá a repetirse a lo largo de la historia. Pero adviértase cómo nuevamente

es el trabajo contra el *miedo* lo que impulsa al narrador de «La envenenada» a acometer el relato del espectáculo de la mujer inerte al otro lado del río, justamente como ocurre en el pasaje antes citado de «Las dos historias»:

Durante mucho rato el literato quiso suponerse que estaba acostumbrado a espectáculos como aquél y quiso empezar a construir su cuento, para no tener esa cosa que sintetizando todo lo que hubiera podido escribir sobre ella, le hubiera llamado vulgarmente miedo (LE, OC 1, 74).

El trabajo frente al miedo suscitado por la envenenada es lo que desencadena la narración. Del mismo modo que ocurre en «Las dos historias», la angustia aparece motivada por un suceso externo, y distanciarse de ella es lo que favorece la escritura; pero al mismo tiempo, como se expuso antes, la angustia no es realmente un ánimo ocasional, sino que es algo que acompaña siempre a Felisberto. Es más, los motivos de la angustia no tienen relevancia alguna, como el mismo narrador de «La envenenada» se encarga de explicar:

Él se diferenciaba de los demás literatos, en que ellos ignoraban los misterios y las cualidades de la vida y la muerte, pero se empeñaban en averiguarlo; en cambio para él no significaba nada haber sabido el por qué de esos misterios y casualidades, si con eso no se evitaba la muerte (LE, OC 1, 79).

Lo significativo de esta reflexión es que nos conduce a otra cualidad del mito tal como se propuso aquí: el mito no es necesariamente etiológico; no funda sus razones en la explicación de lo desconocido. Lo relevante para Felisberto —y del mismo modo lo entiende Blumenberg— es la distancia con la muerte, con la angustia, etc., pero el conocimiento de sus orígenes no aporta ninguna distancia adicional frente a estos padecimientos. Y es esta reflexión sobre la angustia la que hace resurgir en Felisberto el oscuro pelotón, ahora sin el espectáculo de la mujer: «estaba en estas reflexiones [...] entonces sintió el mismo nebuloso y oscuro pelotón indefinido que se le formó cuando miraba a la envenenada» (LE, OC 1, 79).

El rechazo de una visión explicativa del mito no conduce sin embargo a la aceptación de la arbitrariedad como principio que oriente las relaciones entre términos. Contrariamente, el mito no consiente la relación de una cosa con cualquier otra. Juan José Saer presenta con claridad, refiriéndose a la transcripción del recuerdo en *Tierras de la memoria*, de qué manera Felisberto se resiste a la arbitrariedad:

la transcripción del recuerdo está lejos de representar un flujo ciego, informe, y sin dirección. Para Felisberto transcripción supone siempre un orden y una jerarquía. Esa jerarquía es indudablemente significativa. No es el azar, sino una lógica profunda, lo que la fundamenta, una lógica que el sujeto mismo se construye con el fin de intercalar, en la dimensión de una experiencia más o menos inasible, una cierta coherencia (1977: 309).

Trátese del misterio, el recuerdo o el secreto de las personas, eso se presenta bajo una organización precisa. Que el narrador contemple y espere su llegada, que exista cierto azar en el momento en que se adhiere a Felisberto, no quiere decir que no lo haga cargado de una relación *especial* entre las cosas.

Así lo presenta Felisberto en el cuento «Ester». Esa joven que Felisberto ve repetidas veces en una plaza y hacia quien proyecta un gran amor, provoca con su indiferencia la entrada de Felisberto en la angustia: «al principio de la indiferencia de Ester [...] mi angustia estaba nada más que en el deseo de empezar todo de nuevo» (ES, OC 1, 83). Pero véase cómo describe el narrador la aparición de la angustia: «ocurrió lo imprevisto, lo de siempre» (ES, OC 1, 83). Este contrasentido es también el que se esconde detrás de la lógica de la fantasía de Felisberto: ante el narrador surgen unas relaciones entre los objetos, las personas y sus secretos que se presentan súbita y desconcertantemente, pero la lógica se asegura en parte gracias a la constante comparecencia de esa relación extraña, *especial*.

Esta constancia o repetición es la que invalida una observación de Saúl Yurkievich, quien atiende únicamente a un lateral de este asunto del Felisberto contemplador pero al mismo tiempo ejecutor: «ese yo timorato, casi destituido de identidad, tardo, paciente, rezagado, a la merced del imprevisible acontecer es el único punto de vista apto para transcribir la visión felisbertiana» (1977: 366). Esto debe rechazarse decididamente ya que es un punto central de la narrativa de Felisberto, y haría que toda el vaivén de placer/dolor, aburrimiento/ajetreo y, finalmente de misterio blanco y negro desapareciesen. Felisberto actúa frente a la angustia, pero no el Felisberto hombre que actúa escribiendo, sino el narrador que opera frente a la angustia de los recuerdos, de su propio desdoblamiento y que se rebela cuando la angustia de los misterios se vuelve insoportable.

A mi parecer, Rama distingue de modo más acertado el funcionamiento de la arbitrariedad y la contemplación, si bien otorgando quizá demasiada importancia a la primera: «en la literatura de Hernández no se sabe lo que va a ocurrir y se está al acecho de esa sorpresa arbitraria con que él se adelanta a burlar nuestras ordenaciones» (1960: 22). Ahora

bien, esto no desestima la posibilidad de que esa sorpresa arbitraria que engaña al lector no tenga una ordenación interna. Rama advierte que existe una sistema de relaciones propio de Felisberto en el artículo con motivo de su muerte en 1964:

la particular operación creadora de Hernández consistió en descubrir nuevos sistemas de relaciones entre las cosas reales, seres u objetos, sin alterar la esencia de cada uno de ellos, limitándose a modificar el juego de vinculaciones que establece la trama de lo real (1964: 30).

A riesgo de duplicar una cita, es necesario dirigirse hacia otro pasaje del mismo artículo para cerrar el comentario de Rama: «de pronto el juego se hace serio, carne propia y auténtica, y entonces el misterio es angustioso y se abalanza sobre su burlón contemplador» (1960: 22). Aquí es cuando Felisberto abandona la actitud paciente, como Rama permite sospechar, y se lanza a la acción.

Si la capacidad mitopoyética surge, de acuerdo a Blumenberg, de la defensa y distancia que el hombre emprende ante la angustia, la dislocación, la relación extraña e impredecible bajo la que se conducen los objetos supone, según Kirk, la facultad principal de la fantasía mítica, y no tanto el tratamiento de lo sobrenatural. El estatuto de lo fantástico en Felisberto ha sido objeto de numerosos análisis<sup>180</sup>. No es mi intención desarrollar este asunto, cuya pormenorización requeriría desplazar en demasía los objetivos de este trabajo. Simplemente quiero dejar constancia de algunas observaciones que se han hecho sobre la posibilidad de hallar lo sobrenatural en la literatura de Felisberto, y dejar constancia al mismo tiempo de lo controvertible del asunto.

Raúl Blengio Brito descarta la afirmación de Alberto Zum Felde sobre Felisberto que incluyera en la tercera edición de su *Proceso intelectual del Uruguay*, de 1967, y según la cual Felisberto comparte con Borges la supremacía del cuento fantástico<sup>181</sup>. Su argumentación es la siguiente:

<sup>180</sup> Se destaca el monográfico de Rosario Ferré, *El acomodador: una lectura fantástica de Felisberto Hernández*, de 1986.

<sup>181</sup> Zum Felde lo expresa del siguiente modo: «Hernández comparte, actualmente, con Jorge Luis Borges, la primacía del cuento fantástico en el Plata, que iniciara Quiroga en el primer cuarto de siglo» (1970: 18). Hay que anotar, sin embargo, que Zum Felde entiende que lo medular del género fantástico se encuentra en la creación de un ambiente misterioso: «como escritor de cuentos fantásticos, Hernández posee dominio y destreza magistrales en el arte difícil de crear un clima de misterio —la dimensión mágica del relato—, que es, en fin, desde Poe, el secreto de este género de narrativa» (1970: 22).

Es menester precisar y detenerse en el concepto, y entender, ante todo [...] que casi no existen en su obra elementos sobrenaturales o contrarios a lo natural, y que lo que ocurre, más bien, es que la realidad se ve desde una especialísima perspectiva que la vuelve fantasmagórica (Blengio Brito, 1981: 44).

Sin embargo, tampoco Blengio Brito prescinde de la utilización del término, tan solo puntualiza que la fantasía de Felisberto transforma el ambiente cotidiano en otro que mantiene las mismas características. Junto a esta creación de dos ámbitos, también aparecen como rasgos el tema de la locura, o la indeterminación del tiempo y el espacio, que permiten, según Blengio Brito, delimitar lo fantástico de Felisberto; pero nuevamente el procedimiento que destaca en la fantasía de Felisberto es la extrañeza de las relaciones:

el método o procedimiento empleado por Hernández para colocarnos en el camino de su fantasía [...] es infrecuente y difícil de practicar con buenos resultados: se trata de utilizar algunas expresiones o giros del lenguaje que sugieran, simplemente, que no hay relaciones de causa a efecto, o por lo menos que esas relaciones no son aparentes y que las cosas ocurren sin que se sepa muy bien por qué (1981: 45).

Otro autor que cuestiona lo pertinente de calificar como fantástica la literatura de Felisberto es José Pedro Díaz —quien, igualmente, razona su posición en contra de lo que planteara Zum Felde. Díaz parte de la clasificación de lo fantástico hecha por Todorov, para afirmar que en Felisberto no hay sospecha de que las causas de un fenómeno puedan ser explicadas mediante lo sobrenatural: «todo lleva a aceptar el esquema sin duda sobrenatural que el autor le presenta [al lector]» (1996: 140); esquema que excluiría, por parte del lector, cualquier sensación de agresión más propia de «lo siniestro». Sin embargo, Díaz otorga importancia, más que a la presencia de lo sobrenatural, al carácter onírico de la fantasía felisbertiana: «es claro así que su esfuerzo mayor está orientado a obtener un desarrollo autónomo de la invención, con la menor intervención posible de la conciencia, lo que acerca ese proceso de creación a la “elaboración onírica” que estudia Freud» (1996: 143).

Por su parte, Jaime Alazraki niega también el estatuto de lo fantástico a la narrativa de Felisberto, pero en su caso parte de las consideraciones teóricas que a este respecto formulara Roger Caillois en su volumen *Images, Images: Essais sur le rôle et le pouvoir de*

*l'imagination*, de 1965<sup>182</sup>. El crítico francés establece dos características en orden de delimitar lo fantástico. La primera es que en lo fantástico, los eventos sobrenaturales suponen una escisión en el orden natural de los hechos. A partir de aquí se extrae una segunda característica, sobre la que Alazraki sustenta su posición, y es que lo fantástico provoca un sentimiento de terror. Caillois lo explica del siguiente modo:

La instancia esencial de lo fantástico es la Aparición: lo que no puede suceder y que no obstante se produce, en un punto y en un instante preciso, en el corazón de un universo perfectamente determinado y del cual se estimaba al misterio desterrado a perpetuidad. Todo parece como hoy o como ayer: tranquilo, banal, sin nada insólito y he aquí que lentamente se insinúa o de pronto se despliega lo inadmisibile (1970: 14).

Es entonces cuando se abre paso lo aterrador. Alazraki rechaza que tal efecto tenga lugar en la literatura de Felisberto: «ninguno de los cuentos de Felisberto Hernández provoca ese temor alrededor del cual está construido el relato fantástico [...] Ninguno de sus cuentos nos asalta con ese medio en el que la ficción fantástica se reconoce y encuentra su razón de ser» (1982: 32).

Si bien Alazraki emprende la refutación de lo fantástico en Felisberto por un camino distinto al de Díaz, finalmente coincide con este en valorar la creación de un ambiente onírico:

Casi todos sus cuentos dejan un sabor de retablos oníricos: por su resistencia a la causalidad y a la coherencia; por su manifiesta tendencia a superponer historias inconclusas; por su negativa a explicar o interpretar nada; por los cortes o rupturas a la secuencia del relato; por el empleo de detalles inconexos y de una precisión obsesiva; por el uso de una imaginería de textura francamente onírica; por la insistente presencia de sueños interpolados en la narración; por la autonomía fantasmagórica de los objetos; por la presentación sorpresiva de personajes y hechos desconectados de sus contextos; por la inclusión de fenómenos y situaciones paradójicas y extrañas (1982: 40).

La fluctuación entre los mundos real y onírico es asimismo expuesta por Lucien Mercier, quien evita otorgar la prioridad a ninguno de ellos. En Felisberto tendría lugar un cons-

---

<sup>182</sup> Las reflexiones sobre lo fantástico aparecen en el primer capítulo del libro, que sirvió primeramente como prólogo a la *Anthologie du fantastique* de 1958, y fue más tarde reelaborado.



tante vaivén entre ambas actitudes, la fantástica y la realista: «el cuento [“Menos Julia”] habla como un sueño (no analizable), ignora la frontera entre realidad y fantasía, presente y pasado, exterioridad e interioridad. El cuento es indisolublemente fantástico y realista» (1975: 120).

Emil Volek descarta parcialmente la atribución de lo fantástico a la literatura de Felisberto. Reconociendo la vastedad del problema de definición de lo fantástico, focaliza su crítica partiendo de una modalidad que llama lo «fantástico moderno» que surge del enfrentamiento entre el «mundo ordinario actual» y «algo extraño». Este último elemento se define como «la extensión de una psique individual, de un sujeto que vive en el mundo ordinario de la modernidad» (1998: 166). Varios cuentos de *Nadie encendía las lámparas* —«Nadie encendía las lámparas», «El balcón» y «El acomodador»— y también algunos posteriores —«La casa inundada» y «Lucrecia»— enseñarían este balanceo entre el mundo ordinario y lo extraño. Sin embargo, Volek encuentra que los ejemplos no son cuantitativamente suficientes para considerar la literatura de Felisberto como fantástica, en cambio, dice, «juega con la realidad, con sus facetas más contradictorias, pero lo fantástico es sólo uno de sus juegos» (1998: 169); Felisberto, concluye, «ronda el balcón de lo fantástico» (1998: 169).

Contrario a esta posición se encuentra Hugo Verani, quien sí acepta la etiqueta de «fantástica» para la literatura de Felisberto. La discrepancia surge no tanto de la consideración de los elementos fantásticos presentes o no en su obra, como la propia delimitación de la categoría de lo fantástico. Verani considera un error limitarla a las obras que contengan elementos propiamente fantásticos: «así es, en efecto, la forma común de delimitar lo fantástico en Felisberto: considerar fantásticos sólo los relatos que giran en torno de sucesos sobrenaturales o insólitos, es decir, reducir su sentido al efecto más inmediato» (1987: 133). Su posición al respecto viene sustentada por las reflexiones de Freud en torno a «lo siniestro», y especialmente por las consideraciones que Paul Verdevoye realizara en su artículo de 1980 «Tradición y trayectoria de la literatura fantástica en el Río de la Plata». Allí explica Verdevoye: «lo fantástico es verdaderamente esta inquietante extrañeza producida en el lector por la evocación del ambiente en el que el misterio no proviene de las cosas, sino de la visión personal del narrador, quien al describir esta visión sin explicarla nos sumerge en el misterio de su otredad, del mecanismo de su imaginación» (1980: 293). Verani, quien se propone audazmente en su artículo «Felisberto Hernández, la inquietante extrañeza de lo cotidiano» descubrir posibles rasgos fantásticos en *El caballo perdido*, formula de este modo lo fantástico de Felisberto:

La totalidad de la obra de Felisberto puede describirse como un mundo abierto a fuerzas oníricas, problemáticas e irreductibles a la razón, elaborado a partir de diversas modalidades de escritura fantástica, sin apelar a elementos estrictamente fantásticos. Para crear relatos incómodamente extraños Felisberto no recurre al horror sobrenatural, sino al desplazamiento imaginativo de deseos vedados y a la presentación conflictiva de la realidad (1987: 134).

La argumentación de Verani, acertada sin duda, mantiene alguno de los planteamientos clásicos sobre lo fantástico, en concreto la cuestión de la incertidumbre instalada en el lector. Más que una propuesta que modifique en su esencia la particularidad de lo fantástico, lo que hace es trasladar las causas hacia un nivel anterior. Para explicar qué procuro decir con esto, utilizaré el ejemplo de la incertidumbre. Verani sitúa en la presentación conflictiva de la realidad una de las particularidades de la extrañeza propia de lo fantástico; pues esa presentación conflictiva es descrita como la confusión entre lo cotidiano y lo insólito, «la convergencia de hechos triviales y anómalos, que ninguna causalidad lógica permite explicar» (1987: 135). Pues bien, la consecuencia de esta relación extraña entre las cosas es que acaba «sumergiendo al lector en la ambigüedad e incertidumbre» (1987: 135). Y con esto se vuelve al nivel de «duda creada en el lector» desde el que parten ciertas definiciones de lo fantástico recién comentadas. En verdad lo que se está haciendo es encontrar las razones de la duda, pero no suplantarla. Por tanto, si coincido con las características que Verani sugiere para lo fantástico en Felisberto —son la tensión entre la realidad y lo que debería ser, y la relación singular entre cosas—, no comparto que se retorne a la duda en el lector, y tampoco, por supuesto, que se deje fuera a la causalidad.

El funcionamiento de la *dislocación* como un móvil manifiesto en la creación literaria en Felisberto es destacado, entre otros, por Ana María Barrenechea. Allí se cifraría la ex-centricidad del narrador, en promover mediante diversos mecanismos las conexiones inusuales. Estas dislocaciones suponen para Barrenechea «no solo una actitud ex-céntrica con respecto al modo de vivir o de percibir la vida, sino también una ruptura con las tradiciones del relatar, es decir con las costumbres literarias» (1976: 312). Así describe la escritora argentina las propiedades de la dislocación felisbertiana:

El hilo de los acontecimientos se demora en nexos desacostumbrados: de seres humanos o de objetos inanimados entre ellos mismos, y de personas con cosas. Así se establece una curiosa red de relaciones en las que los objetos llegan a actuar de misteriosos intermediarios. Pero también puede ocurrir que el modo de aludir a la

fisura en el continuum superficial, consista en presentar segmentos aislados de una entidad que nos hemos acostumbrado a percibir como un todo, es decir en romper relaciones de dependencia de las partes con respecto a la globalidad, lo cual es otro modo de innovar en los órdenes aceptados (1976: 312).

El enfoque de Barrenechea destaca que la animación y dislocación en Felisberto no solo se produce entre objetos, lo que podría constituir una modalidad más bien frecuente dentro de la literatura de vanguardia, sino que las ideas y sentimientos de los personajes sean también susceptibles de participar en los «nexos desacostumbrados» entre las cosas.

Una orientación similar propone Arturo Sergio Visca cuando, sin descartar del todo el carácter fantástico, prefiere matizar el término, reformulándolo en una visión *fantasmagórica* que Felisberto tiene sobre la realidad. Esta perspectiva de la realidad se manifiesta en el «vaivén entre la prosa de la realidad cotidiana y la poesía de un mundo fantástico» (1970: 29), y queda definida con rasgos ubicables dentro de la dislocación: «hace viviente lo inanimado, consciente lo que de consciencia carece [...] otorga independencia a lo dependiente» (1970: 31). Finalmente Visca registra un tercer rasgo, algo más alejado de la dislocación, pero fundido con lo aquí expuesto, que es la locura, o rareza de sus personajes: «muchos de los personajes de Felisberto [...] presentan manías o rarezas que los colocan en los lindes de la organización psicológica normal [...] Algo análogo ocurre con algunas situaciones y anécdotas» (1970: 31).

No quisiera abandonar este recorrido por lo fantástico en Felisberto sin dejar siquiera un escueto registro de lo dicho al respecto por Ángel Rama. La posición del crítico uruguayo es clara aunque enseña ciertos matices de diferencia entre algunos de sus artículos sobre Felisberto. Rama no acepta atribuir un carácter fantástico a su literatura, teniendo en cuenta que en toda su obra «hay un solo rasgo estrictamente fantástico: es, en “El acomodador”, la luz que arrojan los ojos del personajes» (1982: 250). Rama pone el énfasis —del mismo modo que luego hará Visca—, en la excepcionalidad de los personajes que pueblan su literatura: «dichos seres humanos son excéntricos o parcialmente dominados por extrañas inclinaciones; cualquier cosa puede remover aguas secretas de su personalidad» (1982: 250). Por este motivo es que Rama insiste en la separación necesaria entre la locura de Felisberto y unos pretendidos rasgos fantásticos: «excentricidades, aberraciones, manías, no pueden confundirse con elementos fantásticos y conviene delimitarlo» (1982: 250).

En un texto algo anterior, de 1968, que forma parte el número 29 de la colección *Capítulo Oriental*, dedicado a Felisberto, se refiere también a este asunto. Allí explica Rama que la tímida incursión en lo fantástico de Felisberto tiene lugar en los cuentos del tercer período —los incluidos en NEL y LH—: «donde su arte se depura, su estilo adquiere ductilidad y precisión y su universo se puebla de un clima fantasmagórico o se introduce en el fantástico» (1968b: 461). Aquí Rama divide los elementos que dan forma al clima fantasmagórico por un lado, y luego hace una breve y singular mención al móvil de sus incursiones en lo fantástico. El clima fantasmagórico es el resultado de la aparición de «los raros» —los personajes extravagantes— de Felisberto. Pero Rama introduce aquí la sensualidad, o directamente la perversión —aquella que se enfrentara a la «púdica dama»—, como un impulso que se concreta en lo fantástico: «ahora avanza, pero tímidamente, dentro del universo fantástico, es decir, con un toque de inquietante gracia que le permite rodear, sin comprometerse demasiado, el ámbito pantanoso de la sensualidad en libertad» (1968b: 463). Y todavía es más concluyente después: «la proyección de lo fantástico será como una realización voluntariosa, literaria, de los impulsos eróticos desviados» (1968b: 463). Rama entiende entonces que esos elementos específicamente fantásticos de la obra felisbertiana responden a una necesidad de permitir que el campo de la sexualidad invada la narración, si bien de una manera lateral.

Me gustaría retornar a su artículo publicado en 1982, «Su manera original de enfrentar al mundo», ya que allí, además de aportar un aspecto nuevo en cuanto al comportamiento de esos «raros», deja una reflexión categórica acerca del funcionamiento de la lógica en Felisberto, y en lo que a este trabajo importa, reafirma el rechazo de lo arbitrario:

Ambientes, personajes, asuntos de los cuentos pertenecen, mayoritariamente, a la excepcionalidad del mundo, aunque todos, sin dificultad, se asientan en la norma común de ese mismo mundo. O sea que la realidad, ya articulada lógicamente, no deja de funcionar en ningún momento y sus leyes rigen para todos, como no puede menos que reconocer el autor. Su tarea no apunta a negar el sistema, como ya indicamos, sino a encajar dentro de él repentinos paréntesis, o más bien, excepciones a la regla (1982: 249, 250).

Las observaciones que hace Rama logran una ajustada descripción del alcance que tienen en Felisberto las relaciones *dislocadas*. Su mención a la existencia de una lógica que actúa en todo momento, al mismo tiempo haciendo de esto algo indiscutible, es muy valioso. Lo mismo se aplica en la referencia a los *paréntesis*, que ocurren cuando el autor pierde el

vínculo que mantiene la relación entre las cosas —como veremos seguidamente. Agregaría a estos apuntes el hecho de que es el propio Felisberto el que reconoce la débil hilación que muchas veces presentan sus pensamientos. Es decir, más allá de un innegable desarrollo racional del texto, y de las explícitas excepciones, el autor reconoce que las conexiones son muchas veces frágiles. Con anterioridad se han expuesto ejemplos de los testimonios que Felisberto da acerca de la débil hilación. Recordaré, antes de pasar a las excepciones donde la relación se pierde, que estos testimonios son básicamente dos: el del comienzo de «Fulano de tal» y de CC<sup>183</sup>.

No obstante, existen otros lugares de su obra en que se considera el alcance que posee el vínculo entre objetos y cómo parece volverse mínimo. En CP, una vez llegados al desdoblamiento del personaje en su «socio» y el «prestamista», el narrador pondera el nexo que mantienen entre ellas sus ideas:

hechas estas salvedades puedo decir que todos los lugares, tiempos y recuerdos que simpatizaban y concurrían en aquella ceremonia, por más unidos que estuvieran por hilos y sutiles relaciones, tenían la virtud de ignorar absolutamente la existencia de otros que fueran de su misma estirpe (CP, OC 2, 39).

El narrador confiesa todavía que estas «estirpes», reacias a sostener cualquier trato entre sí, estaban fatalmente unidas por la mirada que sobre ellas actúa, que no es otra que la mirada del narrador. Las estirpes —lugares, tiempos y recuerdos—, desempeñan su tarea recelosas del conductor que dirige sus movimientos, y aun explica el narrador que, como sucede con las muñecas de «Las Hortensias», las estirpes han conseguido cierta independencia y voluntad propia:

la simpatía que reunía a estas estirpes desconocidas entre sí y no dispuestas jamás ni a mirarse, estaba por encima de sus cabezas; era un cielo de inocencia y un mismo aire que todos respiraban [...] sentía que los habitantes de aquellos recuerdos, a pesar de ser dirigidos por quien los miraba y de seguir con tan mágica docilidad sus caprichos, tenían escondida, al mismo tiempo, una voluntad propia llena de orgullo [...] parecía que se hubieran encontrado con alguien que les habló mal de mí y que

<sup>183</sup> En «Fulano de tal» dice el narrador: «del laberinto que el consagrado tenía en su mesa de trabajo, saqué unas cuartillas —esto no le importaba a él— y traté de reunir las que pudieran tener alguna, aunque vaga hilación» (FT, OC 1, 9). El comienzo de CC dice: «no sé bien por qué quieren entrar en la historia de Colling, ciertos recuerdos [...] La lógica de la hilación sería muy débil. Por algo que yo no comprendo, esos recuerdos acuden a este relato. Y como insisten, he preferido atenderlos» (CC, OC 1, 138).

desde entonces tuvieron cierta independencia; y ahora, aunque no tuvieran más remedio que estar bajo mis órdenes, cumplían su misión en medio de un silencio sospechoso (CP, OC 2, 40).

La delicada trama que mantiene los recuerdos sujetos unos con otros, se debilita y padece por el desprecio que tienen entre ellos, pero también por el desprecio que tienen hacia esa nube que los mira y los empuja al movimiento.

La descripción de esos *paréntesis*, excepciones al ordinario funcionamiento de lo cotidiano, sucede también hacia el final de CC; pero también se completa así una vuelta hacia la debilidad de las relaciones que al comienzo del relato se plantea. Intento decir que si bien esos paréntesis existen, igualmente subyace, gracias a la repetición y al retorno de lo mismo, la idea de que la trama que forman las relaciones se mantiene. El pasaje que citaré pertenece, como digo, al final de CC, una vez que al narrador le comunican la muerte de Colling. Entonces se suceden algunas reflexiones sobre su *misterio* y se describe el singular movimiento que adoptan las ideas, sentimientos, etc., que forman parte de Colling:

objetos, hechos, sentimientos, ideas, todos eran elementos del misterio; en cada instante de vivir, el misterio acomodaba todo de la más extraña manera. En esa extraña reunión de elementos de un instante, un objeto venía a quedar al lado de una idea [...] una cosa quieta venía a quedar al lado de una que se movía; otras cosas llegaban, se iban, interrumpían, sorprendían, eran comprendidas o incomprendibles o la reunión se deshacía. De pronto el misterio tenía inesperados movimientos [...] De pronto no sólo los objetos tenían una sombra, sino que también los hechos, los sentimientos y las ideas tenían una sombra [...] Pero si pensaba que la sombra era una señal del misterio, después me encontraba con que el misterio y su sombra andaban perdidos, distraídos, indiferentes, sin intenciones que los unieran (CC, OC 1, 197, 198).

La independencia y voluntad propia de las «estirpes» en CP, que mantienen una unión gracias a esa mirada que las sobrevuela, tiene su equivalente en los elementos que forman parte de un mismo misterio tal como se describe en el pasaje citado. El tejido que da a todos esos elementos un aire común a pesar de sus inesperados movimientos es precisamente el pertenecer a un misterio común.

Esta reunión en una zona común que presentan elementos a primera vista inconexos, ocurre también en CP, cuando el narrador confiesa que ha debido interrumpir la narración a causa de no poder sujetarse al presente. La razón de no conseguir sujetarse a

su presente y «vivir hacia atrás» es precisamente volver sobre los recuerdos de la casa de Celina, esa «isla» donde puede fijar sus recuerdos. Pero desde allí comienzan a surgir relaciones oscuras:

mientras escribía y mientras me llegaban relaciones oscuras o no comprendidas del todo, entre los hechos que ocurrieron en aquellos tiempos y los que ocurrieron después [...] no sabía qué movimientos temperamentales parecidos había en aquellos hechos y los que se produjeron después; si entre unos y otros había algo equivalente; si unos y otros no serían distintos disfraces de un mismo misterio (CP, OC 2, 30).

A partir de ese momento comienza el conflicto contra los personajes que se desdoblaron de su yo; su recordar será por encima de todo una discusión acerca de las capacidades de la reminiscencia, sobre el conocimiento que poseía sobre los objetos que miraba, y sobre cómo la mirada de ahora distorsiona los elementos del recuerdo. La dislocación vuelve a ser protagonista en esa lucha del narrador por recuperar la relación entre las partes:

Cuando los ojos del niño toman una parte de las cosas, él supone que están enteras [...] Cuando el niño miraba el brazo desnudo de Celina sentía que toda ella estaba en aquel brazo. Los ojos de ahora quieren fijarse en la boca de Celina y se encuentran con que no pueden saber cómo era la forma de sus labios en relación a las demás cosas de la cara; quieren tomar una cosa y se quedan sin ninguna; las partes han perdido la misteriosa relación que las une; se separan y se detiene el espontáneo juego de sus proporciones (CP, OC 2, 36).

Este pasaje presenta una singularidad en la obra de Felisberto, y es que el misterio se ubica en el niño que creó esos recuerdos y no en el adulto que rememora. El misterio sigue actuando como nexo entre las *partes* de Celina, pero actuó entonces, y no ahora. Antes mencioné que usualmente ocurre lo contrario, el narrador es el que se instala en el misterio buscando una relación extraña que su yo de entonces no supo comprender. La sinécdoque con que el niño percibe a Celina, tomando las partes de su cuerpo por el todo de su persona, es reemplazada por la dislocación que sufre el narrador al ser incapaz de situar los elementos de la cara de Celina en el mismo entramado.

La autonomía de las partes de la cara vuelve a ser objeto de reflexión en *Tierras de la memoria*. El narrador recuerda una noche en Mendoza en que acompañado de sus amigos *scouts*, presenciaron a una muchacha, también compañera, recitando para todos un

poema. Entonces el narrador advierte la libertad con que puede, impunemente, detener su mirada en ella:

las partes de la cara de la recitadora no parecían haberse reunido espontáneamente: habían sido acomodadas con la voluntad de una persona que tranquilamente compra lo mejor en distintas casas y después reúne y acomoda todo con gusto y sin olvidarse de nada: allí estaba todo lo necesario para una cara (TM, OC 3, 55, 56).

De modo similar, las manos del dueño del túnel de «Menos Julia» se emancipan del resto del cuerpo. Las manos de los asistentes al túnel son las verdaderas espectadoras de cuanto ocurre allí; y sucede que el amigo del narrador, al haber ejercitado tanto sus manos en aquel espectáculo táctil, les permitió desarrollar algunas intenciones propias: «en seguida me empezó a crecer otra sospecha. Mi amigo estaba demasiado adelantado en aquel mundo de las manos. Tal vez él les habría hecho desarrollar inclinaciones que le permitieran vivir una vida demasiado independiente» (MJ, OC 2, 105).

No es mi intención revisar ahora la totalidad de ejemplos presentes acerca de este asunto en la obra de Felisberto. Entiendo que lo expuesto hasta el momento permite concebir la dislocación de las relaciones entre elementos como un mecanismo de vital importancia en su literatura. Muchas de las escenas en que la dislocación se produce de manera más significativa han sido ya expuestos en páginas anteriores; como puede ser la extraña relación de la barba con el resto del individuo que la lleva en «La barba metafísica»; la sustitución de personas —mujeres principalmente— por objetos inertes, tal como sucede en «El vestido blanco» o «Las Hortensias»; también la autonomía que adquieren ciertos objetos como el cigarrillo de «Historia de un cigarrillo», el balcón del cuento homónimo, el entendimiento que tienen los objetos entre sí en *El caballo perdido* y «La casa de Irene». Todos estos casos permiten, en efecto, valorar la importancia de la fantasía mítica, tal como es propuesta por Geoffrey Stephen Kirk, en la obra de Felisberto. Incluso podría sumarse a la dislocación de las relaciones, el desdoblamiento que una y otra vez sufre el narrador felisbertiano, en tanto supone una desarticulación de la identificación que una persona experimenta con su ser. También se han examinado algunos ejemplos sobre este asunto. Baste pensar en los dos narradores de «Las dos historias», los eventos que suceden a ese otro yo en «Hace dos días»; paradigmáticamente, el desdoblamiento que sufre el narrador de *El caballo perdido*, incluso la propia



presentación de los textos de «Fulano de tal», donde el narrador deja paso a la voz del loco, dejando la sospecha de que ese loco es el narrador mismo<sup>184</sup>.

Si la angustia y la fantasía mítica suponen el estímulo primero y el mecanismo más sobresaliente de este *trabajo* que el mito efectúa sobre la realidad; el apartado que sigue abordará una de las condiciones más importantes, si no la de mayor relevancia, que presentan tanto el mito como el juego. Y es que sus actividades deben situarse en un tiempo y espacio que no se corresponden con el cotidiano. La aproximación a estas cuestiones ofrece en Felisberto muchas posibilidades que serán expuestas a continuación.

### VI. 3. EL APARTAMIENTO DE LO COTIDIANO

Llegados a este punto, debo advertir que las cuestiones que se tratarán en este apartado constituyen con seguridad las nociones más delicadas del «trabajo del mito» en Felisberto. Esto se debe principalmente a dos razones. Una de ellas es externa a la obra de Felisberto, en tanto se debe confrontar la cuestión etiológica del mito y en qué medida contribuye al alejamiento del espacio y tiempos cotidianos o, como propone Subirats, del tiempo y espacio *contingentes*. En segundo lugar, el alejamiento de la realidad, si efectivamente se produce, debe contemplar que la reflexión sobre la angustia ocupa un lugar preeminente en la obra de Felisberto, si bien considero que el autor finalmente desecha la *explicación* de su angustia para situarse en ese espacio que la aleja.

En el apartado anterior se han expuesto algunas pistas acerca de este asunto al explicar el rechazo de lo arbitrario en Felisberto, rechazo que tiene dos consecuencias. Una sobre la actuación de lo irracional, lo incoherente, que se descarta, si bien las posibilidades de relación de una cosa con cualquier otra son importantes. Por otro

---

<sup>184</sup> El texto inicial de «Fulano de tal» presenta muchas similitudes con otro texto no incluido en ningún volumen de cuentos que es «Juan Méndez o Almacén de ideas o Diario de pocos días», que presenta también un desdoblamiento del autor. Allí el narrador de la historia refiere justamente el comienzo del acto de ponerse a escribir, y debe explicar el porqué de este acto. El narrador comienza a escribir: «estaba próximo a perder la razón» (JM, OC 1, 105). Y el desarrollo del relato queda supeditado a las reflexiones de ese yo que narra observado como personaje: «escribo esto porque siento el deseo de escribir lo que me pasa [...] Este deseo me atacó hace mucho tiempo y tiene su pequeña historia. Todo esto me parecía raro, porque si bien yo sospechaba que me ocurrían cosas horribles, en realidad no sabía bien lo que me pasaba. Entonces decidí observarme: no me perdía de vista ni un momento» (JM, OC 1, 105).

lado, el rechazo de lo arbitrario apunta directamente sobre el asunto etiológico, de la explicación que el mito proporciona, y sobre el asunto de los comienzos en el mito.

Para adentrarnos en esta segunda faceta de lo explicativo en Felisberto, debe comenzarse por señalar que esto de ningún modo nos sitúa fuera de su obra. Por tanto debe descartarse, únicamente a efectos de esta crítica literaria, la definición de Eliade, por ejemplo, que viene a decir que el mito explica o justifica la existencia de un comportamiento, institución, etc. Tampoco se podría hablar de la fundamentación de un acto, del modo que lo entiende Kerenyi; si bien sería posible aplicar el otro significado que para él adopta el término «origen» en tanto argumentación de un relato.

El razonamiento de Ricoeur y Blumenberg, para los que el mito se desplaza hacia un lugar que rehúsa el valor explicativo ya que sus verdades son incuestionables; o dicho de otro modo, el mito aporta la verdad en sí mismo, no hay nada fuera de él, como explica Ricoeur; estas argumentaciones, digo, se acercan más al tratamiento de lo explicativo en Felisberto que intento exponer aquí. Si bien es necesario aportar un matiz a la incuestionabilidad frente a las exigencia de justificación que pretende Blumenberg. Entiendo que, como más adelante intentaré demostrar, no sucede de este modo en Felisberto, sino que el propio enfrentamiento con la angustia supone ya un paso previo al apartamiento de la realidad. Sí hay justificación de esa angustia y por tanto del apartamiento del espacio contingente. Felisberto no aparece desde un principio colocado en el espacio especial, sino que es la imposibilidad de explicar la angustia lo que lo impulsa a dirigirse hacia el espacio contingente. Por tanto será un tanto ecléctico al afirmar que el mito en Felisberto se funda en un vaivén que integra el retorno al origen, a los «materiales originales» de los que habla Kerenyi, solo que no es posible alcanzarlos, entonces la justificación de la angustia se rechaza y se configura el espacio y tiempo especiales como modo de separarse de la angustia, tal como lo propone Blumenberg. El vaivén tiene sentido en el retorno al espacio contingente, que no siempre se produce, y cuando sí lo hace es por medio de la actuación de ese personaje tan esencial al juego y al mito que es el *trickster*.

Por consiguiente, estamos ante una cuestión donde convergen a su vez muchas otras y será necesario acercarse a cada de una de ellas en particular. Sin embargo, estimo posible y necesaria la presentación de un ejemplo que contenga los elementos principales de la observación hecha hace un momento. Sucede que existe a mi entender un modelo que ilustra con claridad cómo la defensa ante la angustia se produce intentando justificar-

la en un primer momento para después sí, alejarse de ella rehusando la explicación. Este modelo se encuentra en el cuento «El vapor».

Ya se explicó parcialmente lo que sucede en este cuento entre el narrador y su angustia. Si bien no puede decirse que el narrador vaya en busca de unos materiales originales que le den fundamento, sí se establece una comparación entre la angustia que siente el personaje en el muelle y la sensación que tiene un niño ante un determinado hecho: «entonces tuve una angustia parecida a la de los niños mimados cuando han vuelto de pasear y les sacan el traje nuevo» (EV, OC 1, 65). Y más aún, el narrador localiza esa angustia en un tiempo que, si no es el original, sí tiene mucho de atemporal en lo que a su propio pasado se refiere: «traté de reaccionar, pero entonces caí en otra angustia mucho más vieja, más cruel y que por primera vez vi que era de una crueldad ridícula» (EV, OC 1, 65). Si bien no se alcanzan a precisar los motivos originales de esa angustia, sí parece situarse el narrador en su origen, y aun enfrentarse a ella de un modo que no es precisamente el alejamiento: «al principio de esta última angustia pensé que podía reaccionar como en la anterior: ya era fuerte, podía resistir todo y hasta podía realizar el poema de lo absurdo» (EV, OC 1, 65). Sin embargo la «impresión desagradable» que provoca la angustia lo conduce a una reacción insuficiente —ahuyentar a los avechuchos pasando la mano por su hombro. Ahora sí, el narrador acepta la imposibilidad de explicar nada: «tenía la cabeza como si fuera un aparato que percibiera todo pero que no explicara nada» (EV, OC 1, 66). Es cuando, una vez instalado en el vapor, el narrador concibe el espacio especial que lo separa del continente, donde la angustia tiene más posibilidades de actuar:

Entonces yo, en mi impersonalidad, sentí por primera vez la suntuosidad y lo importante que era el vacío de las cosas: aquel enorme comedor que nos dejaba mucho espacio de unos a otros nos daba un pequeño e importante mundo que engañaba un poco y que nos distraía y nos salvaba y nos garantizaba otro poco de lo que ocurriera en el otro mundo de afuera. El vacío del gran comedor nos servía para apoyar un poco el pensamiento y el espíritu, aunque después, cuando bajáramos a tierra, pensáramos que aquello no nos hubiera servido para nada. Pero ahora, allí había un pequeño mundo con mucho espacio que nos despreocupaba de lo de afuera (EV, OC 1, 67).

Vemos ahora que el narrador efectúa expresamente un distanciamiento de la angustia mediante la creación de un ambiente especial. Aun se destaca otro aspecto importante, y es que la creación de ese ambiente no tiene finalidad. No existe la posibilidad de perpetuar

el ambiente especial y suprimir la angustia; la única solución es el constante vaivén entre espacio contingente y especial.

Si bien el cuento que aquí se aborda no es precisamente uno donde proliferen las actividades lúdicas, la narración cierra precisamente con un evento que caracteriza la fantasía mítica, que es la dislocación. El narrador siente deseos de pasear por cubierta, pero de pronto ocurre algo al mirarse en un espejo: «pero cuando pasé por dos espejos que formaban un ángulo recto al encontrarse en dos paredes, miré al rincón y me llamó la atención que me viera la mitad de la cabeza más una oreja de la otra mitad» (EV, OC 1, 68). Así finaliza un relato donde se aprecian todos los aspectos que se han apuntado hasta el momento como propios del mito: el padecimiento de la angustia, la defensa ante ella creando un ambiente especial y por último, la aparición de esa facultad nuclear de la expresión mítica que es la dislocación. Ahora, este apartado pretende describir esa separación de ambientes, por lo que expondré primero lo referente al espacio y luego al tiempo, si bien ambos se concretan en un mismo ambiente especial.

La creación de dos espacios por parte de los personajes felisbertianos es un tema que ha sido abundantemente señalado. Rosario Ferré otorga los motivos de esta división entre la realidad y la ficción a la «angustia existencial de los personajes de Felisberto» (1982: 189). Esa angustia supone un conflicto que se resuelve, según Ferré, en la creación de un espacio ficticio: «la lucha que los obsesiona es siempre la misma: la de imponer una realidad ficticia sobre la realidad real» (1982: 189). Si bien Ferré acierta planteando la existencia de dos órdenes de realidad, no se trata de imponer un mundo sobre otro, sino de crear un ambiente separado del contingente. No se trata de implantar otra realidad, tarea por otra parte improbable, sino de servirse de un espacio determinado donde las reglas de actuación difieren de las que pueden encontrarse en el espacio cotidiano. Esto es de vital importancia. Felisberto comprende que la angustia proveniente del enfrentamiento con el mundo no puede ser postergada, siquiera parcialmente, dentro del ambiente contingente. Siempre se trata de reservar un lugar privilegiado al margen de lo real cotidiano para ejecutar las actividades lúdico-míticas.

Por esta razón es conveniente distinguir entre la separación de dos ámbitos y la atemporalidad de Felisberto. No siempre participan en la misma medida. Los relatos del *ciclo de la memoria*, por ejemplo, participan más de atemporalidad que de la creación de un ambiente especial. Cuando aquí me refiera a la separación de los ambientes, me referiré siempre a espacios concretos —una casa, un salón, un túnel— y no a la atemporalidad donde se dispone una suerte de ambiente fantasmagórico.

Más cerca de lo que intento desarrollar es el análisis onírico que Jaime Alazraki propone. Si bien Alazraki separa dos mundos, el real y el onírico, concepción que no me interesa desarrollar aquí, sí se refiere explícitamente a la necesidad de considerar el mundo real como una presencia constante: «el mundo real, de todos los días, sujeto a un orden inexorable, está presente; el soñador lo sabe y lo siente, pero no puede impedir que las criaturas de su sueño tejan sus dramas desquiciando esa red que, sin embargo, se presiente entera» (1982: 45).

Asimismo, Chiara D'Argenio se refiere la existencia de dos realidades, si bien parece también que superpone una supuesta irrealidad por sobre la realidad contingente:

En Hernández se observa la convivencia de dos órdenes de realidad, de manera frecuentemente más implícita que explícita [...] A pesar de que el conflicto entre ambos mundos no es elemento central y explícito en la mayor parte de sus textos, las realidades descritas son siempre irreales, narradores y protagonistas, comparten la noción de lo absurdo del mundo [...] Las realidades revelan la propia otredad, las atmósferas cotidianas desembocan en lo absurdo (2006: 399).

Como sucede con la interpretación de Ferré, también Chiara D'Argenio propone la invasión de lo irreal en cualquiera de las realidades que Felisberto afronta. No pretendo sugerir que el *misterio* de Felisberto participe únicamente en uno de esos dos órdenes, es decir, que no exista eso que Rey Beckford llama un «principio de contaminación entre dos órdenes esencialmente distintos» (2005). Pero sí que lo propio de Felisberto es la delimitación de un ambiente donde el misterio, y más tarde, en los relatos de su tercera etapa, las actividades lúdicas, tiene mayor posibilidad de desarrollo.

Por esta razón es que se ha reparado en la escasa diversidad de sitios donde Felisberto plantea sus narraciones. Gerardo Goloboff dice al respecto: «el ambulante protagonista de muchos de los relatos de Felisberto Hernández parece tener solamente dos sitios donde por algún tiempo podrá detenerse: un escenario, una casa» (1977: 129). Pero aun cuando hablamos de una casa como el escenario más típico de Felisberto, existe un lugar dentro de esa casa donde lo mítico tiene desarrollo y esto es lo que da mayor consistencia a ese apartamiento de lo cotidiano. Volviendo al ejemplo de «El vapor», claro que lo *fantasmagórico* de Felisberto se presenta también en el muelle, allí también lo contingente parece ser en cierta medida contaminado por el misterio felisbertiano; pero finalmente, el lugar que se privilegia para aislarse de lo cotidiano es el salón del vapor. En otras narraciones, esos ambientes especiales se utilizarán para desplegar los juegos, o rituales.

En el *ciclo de la memoria* el ambiente especial es precisamente el espacio que se recuerda en su conjunto. José Pedro Díaz realiza algunas observaciones pertinentes que pueden también ser aplicadas a la creación de dos ambientes:

A la vez que descuida este mundo y huye en busca del otro, remoto —e imposible— no puede dejar de medir la distancia que los separa y la fuerza operativa que aquel tiempo que sueña tiene sobre este otro que está viviendo aunque no quiera. Y tanto más se contamina de irrealidad este, tanto más se hace inasible, poroso a lo intemporal —y propiamente invivible— cuanto menos se atreve a postularlo en su concreto devenir presente, en su soporte vital único, en el único campo de decisiones [...] El escape se transforma en cárcel: el tiempo vivido no puede ser vivido nuevamente (1991: 112).

La tensión descrita por Díaz entre el mundo inasible del recuerdo y el del yo que narra, explica también el vaivén conflictivo que Felisberto experimenta cuando los ambientes que separan dos órdenes distintos son más concretos.

La creación de un ambiente especial más definido tiene lugar por vez primera en el cuento «El vestido blanco». La actividad que aquí he descrito como lúdica tiene como espacio privilegiado el balcón de la casa de Marisa. Más tarde serán las hojas del ropero las que, tomando parte por el todo, devuelvan al narrador a la situación lúdica; pero el transcurso del cuento, que es el desarrollo de un juego, tiene lugar exclusivamente en el balcón.

Tal vez sea en «La envenenada» donde de manera más palpable nos enfrentemos a dos órdenes distintos de realidad, y sin embargo el narrador participa solo en uno de ellos. Lo que sucede allí, es que el misterio que desprende la envenenada, ubicada en un ambiente especial delimitado por el río que los espectadores no pueden atravesar, va lentamente contaminando al narrador, quien ve cómo su angustia, representada por el «oscuro e indefinido pelotón», se agiganta. Pero allí la demarcación de dos ámbitos funciona de manera tal que la envenenada, en su misterio, posee un vínculo con los objetos que la rodean del que no participan los espectadores: «también se pensaba, que antes de salir de su casa el vaso, habría estado tranquilo encima de una mesa, que ella lo habría sacado [...] que todavía estaba cerca de su cuerpo [...] que como un animalito doméstico habría estado lejos del propósito de ella; pero ahora el vaso y ella eran dos realidades parecidas» (LE, OC 1, 74). Pero aun el misterio de la envenenada, surgido de su ámbito especial, se habría adueñado del devenir temporal durante aquellos momentos: «y esas horas que nosotros medíamos después y eran extrañas, porque pertenecían más a ella que a nosotros» (LE, OC 1, 73).

La delimitación de un ámbito especial no es tan verificable en los relatos del *ciclo de la memoria*. Como explicaba Díaz, allí el espacio *propio*—y también el tiempo, claro— se configura gracias a la acción del recuerdo; por tanto podríamos decir que la distancia ante la angustia se elabora mediante el yo que recuerda. Sin embargo, algunos pasajes de CC pueden también aportar algo a la delimitación de espacios concretos donde tiene lugar el misterio. Allí, Felisberto, luego de hacer un recorrido por los lugares que atraviesa el tranvía 42, se instala en la casa de las longevas. Entonces comienza la reflexión acerca del misterio, que más tarde se desplazará hacia el misterio de Colling. La casa de las longevas constituye el primer sitio donde el narrador se refugia para introducirse en un misterio, precisamente el que aquellas mujeres encierran. Pero todavía Felisberto demarca un sitio dentro de la casa de las longevas, donde el misterio se manifiesta de manera singular: «cuando nosotros fuimos de confianza, nos hicieron pasar a otras habitaciones. Donde nunca podía ir nadie, era al fondo» (CC, OC 1, 146). La exclusividad de ese ambiente, por sí sola, no nos dice demasiado, pero véase cómo se describe la manifestación del misterio en esas habitaciones: «allí el misterio no se agazapaba en la penumbra ni en el silencio. Más bien estaba en ciertos giros, ritmos o recodos que de pronto llevaban la conversación a lugares que no parecían de la realidad. Y lo mismo ocurría con ciertos hechos» (CC, OC 1, 147). Este pasaje evidencia lo siguiente: en el espacio privilegiado que las longevas ofrecen al narrador y su madre no son necesarias esas condiciones que promueven el misterio como son la penumbra o el silencio; el misterio puede desarrollarse sin la presencia de algunos requisitos que habitualmente sí son necesarios, propiamente si el ambiente es el cotidiano.

Por consiguiente, intento explicar que aun en el *ciclo de la memoria*, aun en los recuerdos, la delimitación del ambiente especial adquiere relevancia. Un pasaje de *El caballo perdido* constata que ese asunto no se limita a ciertos relatos de las *primeras invenciones* o de la tercera etapa, que más tarde examinaré. Cuando el narrador de CP sufre el desdoblamiento en el «socio» y en el «prestamista» y reflexiona acerca de las «estirpes de recuerdo» se aproxima a las razones concretas que provocaron ese desdoblamiento. Esta aclaración comienza situando los recuerdos en distintas habitaciones:

En la habitación que yo ocupaba ahora, también había recuerdos. Pero éstos no respiraban el aire de ningún cielo de inocencia ni tenían el orgullo de pertenecer a ninguna estirpe [...] Estos no venían de lugares lejanos ni traían pasos de danza; éstos venían de abajo de la tierra, estaban cargados de remor-

dimientos y reptaban en un ambiente pesado, aun en las horas más luminosas del día (CP, OC 2, 41).

En el último apartado de este capítulo se precisará el motivo de estos recuerdos angustiosos que sufre el narrador adulto, ya que están vinculados al asunto de ese apartado que es el engaño. Puede apreciarse, sin introducirnos demasiado en el tema, la división que hace Felisberto entre los recuerdos partiendo de un espacio físico concreto que es la habitación. Todavía más, la pretendida conciliación con unos recuerdos desprovistos de angustia que ya no lo reconocen, se explica con la aspiración del narrador de situarse en otra habitación, la habitación de Celina, su profesora de piano, donde se alojan esas «estirpes» que ya no lo reconocen: «por eso es que el hombre pretendía huir de los remordimientos y quería entrar en la habitación que había tenido antes, donde ahora los habitantes de la sala de Celina habían iniciado la ceremonia» (CP, OC 2, 42).

Algo más adelante, el narrador utiliza la división entre dos mundos distintos para explicar la relación con sus «socios». Ahora sí que no existe una delimitación concreta del espacio, tan solo el narrador se representa situado en un lugar que no pertenece al mundo:

Porque antes de aquella madrugada, yo estaba en un lugar y el mundo en otro. Entre el mundo y yo había un aire muy espeso; en los días muy claros yo podía ver el mundo a través de ese aire y también sufrir el ruido de la calle y el murmullo que hacen las personas cuando hablan. Mi socio era el representante de las personas que habitaban el mundo (CP, OC 2, 45).

El último de los relatos del *ciclo de la memoria* tiene como espacio privilegiado el vagón de ferrocarril donde el narrador confiesa haber conocido la vida. Ese lugar sirve de anclaje a Felisberto, de rincón al que recurrentemente volver tras los sucesivos repasos a los días de aquel viaje en la adolescencia. Y el conocimiento de la vida, tal como el narrador lo plantea, no es sino el reencuentro y la aceptación de una angustia que lo acompañaría toda la vida, como ya se ha explicado con anterioridad. Es necesario destacar ahora los espacios concretos en que esa angustia se manifiesta.

En los cuentos de *Nadie encendía las lámparas* se registra por un lado la disposición del narrador en casas, salones y también escenarios, tal como ocurre en los relatos anteriores a este volumen; pero además, el narrador introduce, especialmente en «El acomodador» y «Menos Julia», unos espacios privilegiados que albergan no ya la contemplación del



misterio de los objetos y las personas, sino donde se verifica la ejecución de ceremonias, rituales o actividades propiamente lúdicas.

Mayormente, los relatos que integran NEL se desarrollan en único espacio. A excepción de «La mujer parecida a mí», «El corazón verde», «Muebles “El canario”» y «Las dos historias», Felisberto organiza la acción disponiendo como escenario únicamente de un salón, una casa, o propiamente de un escenario donde tiene lugar una actividad musical. Incluso «El corazón verde» y «La dos historias» toman como lugar de partida una habitación. Pero me interesa detenerme en dos de los cuentos de NEL, «El acomodador» y «Menos Julia», que presentan cierta equivalencia en cuanto al tratamiento espacial con dos cuentos posteriores que son «Las Hortensias» y «La casa inundada». En estos cuatro relatos, el arreglo de los espacios donde transcurren las ceremonias es prácticamente equivalente.

El manejo del espacio en los cuatro relatos a los que me refiero presenta la siguiente semejanza. Un protagonista frecuenta una vivienda, una casa, a la cual es invitado o bien como ocurre en «Las Hortensias», se trata del dueño de casa —este es también el único de los cuatro relatos escrito en tercera persona—; pero no es en la totalidad de esas casas donde la actividad lúdica tiene lugar. Hay un espacio reservado dentro de la casa donde el protagonista se aísla del espacio contingente. El ingreso en ese espacio se produce reiteradamente a lo largo de los relatos, cumpliendo así con uno de los rasgos propios del juego y de la actividad ritual que es la repetición.

En el caso de «El acomodador», el narrador primero se introduce en la casa donde ofrecen las cenas, pero es necesario un espacio más íntimo, en que efectivamente pueda producirse la creación del ambiente especial, separado del contingente, donde puede tener lugar la acción ritual. Otro tanto sucede en «Menos Julia» donde, como ya se explicó, el narrador es invitado a la quinta de su amigo. La quinta, y en general estas casas, funcionan como una suerte de preámbulo que permite a Felisberto introducirnos paulatinamente en el misterio que más tarde supondrá esa acción ritual ejecutada por *excéntricos*.

Las comidas ofrecidas por el dueño de casa en «El acomodador», permiten al narrador sugerir la muerte del comensal como motivo de su propia enfermedad, que más tarde se desplegará en la luz que se proyecta desde sus ojos. Ocurre que en todas las ocasiones, el motivo que lleva a los protagonistas a desarrollar la acción ritual es una enfermedad, o el avance de un misterio que deriva en angustia.

Otro tanto sucede en «Menos Julia», donde la llegada a la quinta sirve para insinuar el misterio que más tarde tendrá lugar. Hay un detalle en el relato, que se produce apenas llegados a la quinta del amigo que, sin exponer explícitamente un hecho alejado de lo cotidiano, apunta fuertemente al vínculo que existe entre la quinta y el túnel. Al llegar a la quinta, deben primero atravesar un portón de hierro y un sendero oculto entre plantas y árboles; desde lejos se ve la casa antigua, entonces dice el narrador: «al llegar a ella las muchachas hicieron exclamaciones de pesar: al costado de la escalinata había un león hecho pedazos: se había caído de la terraza» (MJ, OC 2, 95). Más adelante, la cabeza del león que cae pasará a formar parte de los elementos del túnel: «y no sé porqué, en ese instante, pensé en la masa de material que toqué al principio y comprendí que era la cabeza del león» (MJ, OC 2, 105). Nada en el pasaje indica que el objeto haya tenido la voluntad de tirarse; pero como ocurre con el balcón del cuento homónimo, permanece la idea de que el objeto se arrojó por su propia voluntad para formar parte de los objetos del túnel.

En «Las Hortensias» tenemos también un ambiente privilegiado, la sala de las vitrinas, que exclusivamente es utilizada para representar las escenas de las muñecas. Incuestionablemente el misterio interviene en toda la casa, incluso fuera de ella, por ejemplo en las breves incursiones que María y Horacio hacen a localidades cercanas. Pero la actividad por excelencia del relato son las *escenas*. Es entonces cuando Horacio entabla la comunicación con el ruido de las máquinas a través de las muñecas.

Finalmente, «La casa inundada» ofrece dos lugares privilegiados para el distanciamiento de la angustia. El primero de ellos es el lago que inunda el jardín de la casa, donde tienen lugar los paseos en bote que hacen el narrador y Margarita, y esta última narra su vínculo con el agua. El narrador conocerá entonces la manera de cultivar allí los recuerdos, y él mismo padecerá en estos recorridos el desdoblamiento de la figura de Margarita: una que se presenta inocente, y otra hacia la que el narrador guarda sentimientos eróticos. Este desdoblamiento muestra las mismas características que el antes analizado en *El caballo perdido*: existen unos recuerdos, cierta manera de recibir a las personas, que evidencia la inocencia del narrador, aquí no hay culpa ni angustia; pero después está la manera de enfrentarse a las personas que implica culpa, traición y, ahora sí, angustia. Los recorridos por el lago de la casa inundada también facilitan al narrador la intuición de la religión del agua, que más tarde se verá confirmada con la ceremonia del «homenaje al agua». Aquí sí entramos definitivamente en un espacio destinado al ejercicio de una actividad ritual donde se manifiesta el pleno significado del cuento. El hecho de cultivar los recuerdos en

el agua adquiere pleno sentido a través de la práctica de esta ceremonia en que unas determinadas reglas cumplidas en un espacio y con elementos que serán luego residuos del rito, informan de cierta complejidad antes no expresada en la enfermedad de Margarita. Su rareza no alcanza todo su desarrollo hasta que no somos testigos de la ceremonia en que una persona intenta capturar unos recuerdos supuestamente destinados a ella, a partir de la zozobra de unas budineras.

Estos relatos, que se cuentan entre los más representativos del uruguayo, disponen entonces de un espacio claramente delimitado donde se efectúan las ceremonias, y se erige en un margen, que al tiempo que informa de las cualidades de un misterio que más tarde se desplegará en toda su potencia en los rituales, también asegura el vaivén con el espacio y tiempos contingentes de los que Felisberto no puede desprenderse definitivamente a riesgo de perderse en la locura de sí mismo. Entiendo que el único relato que deja abierta la puerta al extravío absoluto del personaje es «Las Hortensias», donde la huida hacia el espacio de la fábrica, emisora de los ruidos, puede considerarse una renuncia de Horacio por mantener vivo el vaivén con el espacio contingente.

El distanciamiento espacial requiere a la vez de uno temporal que cierre el trabajo mítico. Las anotaciones al respecto por parte de la crítica han sido profusamente elaboradas. Expondré algunas de estas consideraciones.

En primer lugar, se ha dejado constancia de cierta cualidad originaria en las narraciones de Felisberto en tanto *crean mundo*. José Pedro Díaz expresa que es la búsqueda de la reminiscencia en el territorio de la infancia —si bien no siempre devuelve imágenes de la infancia—, la que permite adivinar cierta condición inaugural en las imágenes y, por tanto, en el mundo que recrea Felisberto:

la *rêverie vers l'enfance* no sólo abre al autor un porvenir rico en imágenes vivas, sino, como indica Bachelard, otra calidad de lo imaginario, porque le ofrece la posibilidad de recuperar el mundo de la primera vez, las imágenes en su originaria calidad naciente (1982: 24).

La mirada hacia posibles formas del origen de los distintos elementos que conforman la experiencia humana ha sido defendida por Jorge Panesi, refiriéndose concretamente a «La casa inundada»: «en el relato más artificioso —y laborioso— de cuantos haya escrito Felisberto Hernández, se piensan todas las formas posibles del *origen*: el origen del sujeto, del lenguaje, de la escritura, del narrar, del relato mismo» (2000: 183). El crítico

argentino desglosa las numerosas referencias al origen hechas en este relato, para dirigir la atención sobre la necesidad del narrador por invocar un suceso previo a todo hecho narrado. Esta reflexión se acercaría a lo dicho por el propio Felisberto en una cita de Reina Reyes que antes se reprodujo. Según las confesiones de Reyes, Felisberto habría procurado en «La casa inundada» acercarse, precisamente, a los inicios rituales de la religión. Panesi explica entonces que «a cada paso se inscriben los orígenes de las acciones dejando marcado el interés por apresar algo así como un comienzo absoluto, imposible de concebir. Todo, en “La casa inundada” tiene un antes» (2000: 207). Panesi pone el énfasis en la escena del velorio, el homenaje al agua, como representación privilegiada de los mitos del origen. Estas consideraciones permiten a Panesi (2000: 211) situar en «La casa inundada» la suma del arte poético de Felisberto, e incluso, importante para la tesis de estas páginas, dirige la atención sobre otras narraciones que permitirían hablar de una voz interior que expresa una conciencia mítica. Pero asimismo Panesi argumenta acerca de una supuesta atemporalidad de los relatos de Felisberto, que es lo que me interesa señalar aquí:

El «recordar» (el retroceder) que posibilita el deseo de escribir y descubrir los secretos de la memoria, postulado previo de la ficción de Felisberto Hernández, jamás se representa como una línea constante del relato, sino como oscilación y vaivén dentro de un pasado cuya cronología es imprecisa; suelen abundar en sus cuentos indicaciones temporales que debilitan el encadenamiento, fijando el pretérito en una zona absoluta, total (es *el* pasado): los característicos «una vez», «otra noche», «una mañana», omnipresentes en sus narraciones (2000: 186).

También Blengio Brito encuentra que como resultado de la inclinación al recuerdo surge la ambigüedad temporal y espacial, a su vez en estrecha conexión con lo fantástico. La indeterminación temporal se consigue según Blengio Brito si en primer término consideramos que todo lo que ocurre en Felisberto ocurrió *alguna vez*: «pero ese viaje hacia atrás carece en realidad de indicadores: ocurre u ocurrió antes, bastante antes, pero en verdad no se sabe cuándo» (1981: 47). Del mismo modo que Panesi, entiende que la indeterminación viene provocada por los giros del lenguaje:

Esta indeterminación del tiempo, queda dicho, se logra ante todo con los tiempos verbales empleados, con el tono informal o coloquial que se da sistemáticamente al lenguaje, con el relato en primera persona, que de alguna manera refiere todo al tiempo del relator. Pero se da también [...] con la utilización de algunos giros particularmente sugerentes y vagos: «en aquel

tiempo», por ejemplo, utilizado con la misma vaguedad en mitos y religiones (1981: 47).

Indudablemente, el recuerdo permite de manera singular el traslado hacia una cronología imprecisa; y aun la abundancia de los sintagmas destacados por Panesi ayudan también a difuminar la situación temporal. Sin embargo es preciso señalar alguna otra cualidad que permita entender la atemporalidad en Felisberto, debido a que existen otras narraciones donde, burlando la ambigüedad temporal de la que habla Panesi, Felisberto fija unas fechas para el desarrollo de los acontecimientos del relato y la atemporalidad no parece alejarse.

El cuento «La envenenada» comienza justamente estableciendo unos límites temporales para la falta de «asunto» del narrador: «en uno de los barrios de los suburbios de una gran ciudad, uno de los literatos no tenía asunto. Esto le pasó desde el 24 de agosto por la tarde —en la mañana había terminado un cuento— hasta el 11 de octubre, también por la tarde» (LE, OC 1, 69). Más adelante se precisa incluso la hora en que el narrador sale a la puerta de su casa y aparecen los tres hombres que lo conducirán hasta el espectáculo de la envenenada: «el 11 por la tarde, cuando eran las 14 y 25 y se asomó a la puerta de su casa, se dio cuenta que el día era lindo» (LE, OC 1, 69); y a continuación dice: «a las 15 y 12 fue cuando por última vez en esa tarde se asomó a la puerta de su casa y pensó que tenía que meterse en la vida» (LE, OC 1, 70). A pesar de esta prolijidad temporal, el relato no deja de enseñar la atemporalidad característica en Felisberto. Por tanto, entiendo que deberán buscarse algunos motivos adicionales que permitan comprender los mecanismos que favorecen esa indeterminación.

Ana María Hernández presenta en «Mis recuerdos», artículo ya citado aquí, la expresión del tiempo en Felisberto:

Su sentido del tiempo se identifica con «...un tiempo inmenso que se hizo grande por encima del mundo». Y «...escondido en el aire de aquel cielo hubo también un cielo de tiempo». Tiempo inmenso, cielo de tiempo, grande por encima del mundo, nos dan una visión de un tiempo no temporal, precisamente, si no eterno. Hay un valor trascendente del tiempo (1982: 340).

Primeramente, es el vaivén entre el tiempo de los recuerdos y el del yo que reflexiona sobre ellos, lo que crea esa atmósfera donde el devenir temporal no sucede sino que sobrevuela la narración desdibujándose en esa permanente oscilación. Pero sucede también que el

narrador se distancia del propio tiempo del recuerdo, situando «aquel tiempo» del recuerdo en una zona todavía más imprecisa. La descripción de la casa de «El comedor oscuro» desplaza los objetos hacia otro espacio y tiempo: «apenas entré al zaguán fui detenido por dimensiones desacostumbradas y mármoles más finos que los del balcón; eran colores indefinidos y aun estando allí parecían vivir en lugares lejanos» (CO, OC 1, 133).

La incierta distancia que separa al narrador de su pasado aparece en ese momento clave de *El caballo perdido* que es el desdoblamiento en su «socio». En una de las descripciones de esa transformación, se admite el desconocimiento de la verdadera dimensión de esa distancia:

al principio, cuando en aquel anochecer empecé a recordar y a ser otro, veía mi vida pasada como en una habitación contigua [...] Y ahora la veía desde otra, desde mi habitación de ahora y sin darme cuenta bien qué distancia de espacio ni de tiempo había entre las dos (CP, OC 2, 38).

Existe todavía una reflexión más acerca del tiempo experimentado por este otro *yo*, y es en el tránsito hacia ese tercer sujeto: el prestamista. El narrador considera la contemplación de las «estirpes» tal como si es tratara de un espectáculo; el reconocimiento de que no puede privarse de una contemplación que tanto se inclina hacia el futuro, lo conduce al prestamista. Pero el recuerdo de las estirpes aparece nuevamente en un tiempo difuminado:

Entonces, cuando supe que no podría prescindir de aquellos espectáculos y de que a pesar de ser tan imprecisos y actuar en un tiempo tan mezclado, tenían tan fuerte influencia en la vida que se dirigía hacia el futuro, entonces, empecé a ser otro, a cambiar el presente y el camino del futuro, a ser el prestamista (CP, OC 2, 43).

Saúl Yurkievich describe la interrupción del suceder temporal como una de las cualidades que define el fantasmagórico misterio de Felisberto, utilizando también una imagen que presenta al tiempo felisbertiano como algo que sobrevuela sin decurso las acciones de los personajes:

Temporalidad no puntual, continua, extensiva, demorada, como si el tiempo, casi en reposo, no quisiera ni avanzar ni retroceder. Es un tiempo plano, un tiempo que planea. No arrastra ni el espesor ni el peso de un pasado profundo. Difuminado, el pretérito lejano apenas condiciona el inmediato. Este, al expandirse extensivamen-

te, tampoco moviliza una trayectoria de futuro. Es la suspensión temporal la que provoca el halo o aura felisberteanos (1977: 382).

La suspensión temporal no proviene de la ausencia de referencias concretas a cuestiones socioculturales. Ya se ha expuesto en estas páginas que las referencias a sucesos o personajes históricamente reconocibles, descartando los referentes a la propia biografía del autor, son prácticamente inexistentes. Incluso la mención a escritores o músicos es muy reducida. Si puede considerarse la presencia de estampas de un Montevideo casi aldeano, de los pausados rincones del interior uruguayo, el otro tiempo que sobrevuela la narración de Felisberto tampoco proviene de esa supuesta evocación. José Pedro Díaz advierte a este respecto que el «otro tiempo» no resulta de la constante insistencia en esta temática,

sino también, y quizá más, el hecho de que todo ocurra en otro tiempo —aquel tiempo, dice él con frecuencia— que es casi el *ille tempora* de los mitos o las religiones, ya es muy significativo en el sentido que anunciamos. Porque aquel tiempo, *illo tempore*, es, por definición, un tiempo fuera de los tiempos, un tiempo fijado y sin decurso, sin otra movilidad que su invisible manar sin transcurrir, sin otra variedad que la voluntaria sustitución de las figuras que puedan poblarlo y que nunca serán presentes, que siempre estarán fuera del imprevisible acaecer y de la urgencia de una decisión (1991: 110).

Podría entenderse entonces que existen otras cualidades que alimentan la atemporalidad y no es específicamente la ausencia de referencias temporales. Sin duda la supuesta atemporalidad es una de las características más difíciles de definir.

La propuesta que lanzaré aquí es que la atemporalidad, siendo justamente una de las cualidades más definitorias del mito —más si consideramos el vínculo directo con el problema de los orígenes—, es que su presencia se alimenta justamente del resto de cualidades que definen al mito. No es mi intención dirimir tan difícil cuestión planteando una fórmula tautegórica que no permita descubrir las razones más allá del propio mito, como si se dijera: la atemporalidad está presente porque el discurso es mítico. Sucede que la atemporalidad surge en primer lugar, como resultado del alejamiento de lo cotidiano, cuyas consecuencias en tanto distancia que se elabora espacialmente sean tal vez más reconocibles. La atemporalidad, entonces, sería identificable al plantearse características míticas como pueden ser la simultaneidad, la repetición o la argumentación circular. Estas características son las que dan sustancia a la atemporalidad, sumadas claro está, al propio

distanciamiento espacial. El apartado cinco estará dedicado al descubrimiento de estas características, a su vez integrantes del conjunto de atributos que Blumenberg propone para lo mítico.

Se sugieren aquí, decía, el distanciamiento espacial y la repetición —o simultaneidad—, como elementos que de manera más sobresaliente dan forma a la atemporalidad de Felisberto. Sucede que al producirse un alejamiento de la realidad, como los de MJ, EA, LH y LCI, paralelamente se interpreta también un deseo de efectuar una distancia del decurso contingente de los hechos. Frédéric Parra realiza algunos comentarios en este sentido: «en el túnel el dueño opera la fusión de un instante presente —la identificación de los objetos— y de un instante pasado (el recuerdo) para lograr lo que Genette denomina lo “extra-temporal” [...] En una palabra, él no se encuentra a gusto ni en el tiempo ni en el espacio, de ahí que con la experiencia del túnel intente vivir “fuera del tiempo”» (1998: 287).

Parece que el tiempo, más que el espacio, resulta ser una amenaza en sí misma que el autor debe desafiar ubicándose en una posición donde aquel no puede alcanzarlo. Y una forma asequible de combatir el decurso —además de lanzarse hacia el pasado— es precisamente la repetición. Este mecanismo es el que debe consumir —y padecer— el narrador en orden de enfrentar al tiempo. En «La casa inundada», el tiempo se ve difuminando gracias a este medio que es la repetición: «todo ocurrió como ella lo había previsto, aunque en un instante en que rodeamos la isla de cerca y ella miró las plantas parecía que iba a hablar. Entonces, empezaron a repetirse unos días imprecisos de espera y de pereza, de aburrimiento» (LCI, OC 2, 244). De este modo es que aparece lo mítico en LCI, Margarita aleja al narrador del espacio contingente, pero para lograr la atemporalidad y comenzar el vaivén aburrimiento/ajetreo —siendo el segundo término expresión del movimiento agitado del «homenaje al agua»—, debe duplicar los días y que sobre ellos tan solo sobrevuele un tiempo difuminado.

La intimidación provocada por el tiempo, justifica esa acción del aniquilamiento del tiempo, destacada como una de las funciones del ritual. Lockhart advierte acerca de la desgracia que supone el tiempo para Felisberto:

el tiempo fue siempre para él, en primer lugar, destrucción y amenaza, fuga insoportable y perspectiva de muerte que le resultaba impensable [...] Tendía con angustia a volcarse en el instante, no para pedirle, como Goethe, «Detente, eres tan bello», sino, al contrario, para requerirle movimiento, pasaje a lo siguiente, en fruición fugitiva (1982: 123).



El apartado siguiente abordará el aspecto mítico-ritual de Felisberto, teniendo en cuenta que el exterminio del decurso temporal constituye una de las fuentes que impulsan la acción ritual.

#### VI. 4. LA ACCIÓN RITUAL EN FELISBERTO

El primero de los motivos que se impone al hablar del rito, es su carácter representacional, espectacular. Esta restricción anticipa a su vez la unión que el rito tiene con el juego, ubicado —reitero, en un primer momento—, en las categorías del simulacro y también en la de vértigo. Las acciones lúdicas más representativas de Felisberto podría decirse que tienen más de ritual que de lúdico, o que son específicamente rituales dentro de esa categoría más amplia que es lo lúdico. El ritual nos dirige además hacia lo sagrado, pudiéndose reconocer allí los númenes, fetiches o santos, términos todos ellos de suma relevancia para procurar definir lo sagrado. Recordando una afirmación de Blumenberg, la aportación distintiva del rito, es que el objeto numinoso, o el fetiche, pueda entrar en contacto directamente con el ejecutante o participante del ritual.

En orden de intentar una comprensión de la manera en que el ritual interviene en la literatura de Felisberto, nos detendremos en cuatro de sus cuentos donde entiendo que pueden observarse de manera palpable la creación de determinados rituales —entendiendo el ritual siempre de esa otra categoría que lo engloba que es lo lúdico—, así como algunas de las características que hemos señalado antes para esta forma, como son su relación con el tiempo, o la obtención de algunos residuos.

La angustia, como impulsora de la narración mítica, se explica muchas veces como producto de la tensión entre la realidad del hombre y lo que debería ser. La propiedad más sobresaliente del rito, vendría a ser entonces la de poder concretar las posibilidades de esa tensión no en ya en una forma de hablar sino en una forma de actuar. Horacio Xaubet identifica esta asimilación entre la angustia y el vaivén de deseo y realidad: «la penumbra es su dominio, el espacio donde el narrador parece encontrarse más a gusto y, paradójicamente, es también el espacio de la angustia, concebida como tensión entre la ilusión y el desengaño» (1995: 123). También Jacinto Fombona realiza una interpretación de «Las Hortensias» en la que Horacio es entendido como un loco que padece a causa de la imposibilidad de conjugar deseo y realidad:

La locura de Horacio corresponde o puede entenderse como la melancolía de la separación que este vive entre su deseo y la realidad; el fantasma de las Hortensias, como intento fracasado de alcanzar lo deseado, lo persigue y finalmente lo enloquece y lo destruye (2000: 29).

«Las Hortensias», así como el resto de relatos que analizaré vinculados al rito en este apartado, han merecido también un estudio semejante por parte de la crítica felisbertiana. Enrique Pezzoni entiende de esta manera la función ritual en Felisberto:

Tocar, mirar: sustitutos del hablar. Presunción de cifrar un código emanado del cuerpo, anterior y ajeno al compartido por la comunidad lingüística. Código imprevisible y excéntrico: alejado del lugar común, del lenguaje. El ritual del dominio se articula así, como un ritual del silencio (1982: 220).

Entiendo que la apreciación de Pezzoni es justa. Efectivamente Felisberto elabora unas ceremonias que se alzan como sustitutas de la narración. Sin embargo, es necesario confrontar algunas de las observaciones y será posible de este modo constituir el discurso propio. En primer lugar, en la observación de que el código que constituye la acción ritual es anterior al lenguaje que comparte una comunidad implicaría la afirmación de que el rito, en su actuar, es anterior al mito, en su narrar. Ya aquí se concede que el mito no sea una realidad vivida; pero incluso admitiendo esta división, la preeminencia del rito frente al mito es una cuestión ardua. En segundo término, si se asigna al mito la actuación frente a la narración, existiría entonces un conflicto al plantear la fórmula «ritual silencioso», debido a que el tocar, el mirar, son ya cualidades propias del rito, no suponen una irregularidad propia de la narrativa de Felisberto, se trata de propiedades inherentes al rito.

Las sesiones de las vitrinas de «Las Hortensias», tomadas como rituales ejemplares, enseñan una característica única respecto al resto de relatos que aquí analizaremos. Sucede que los fetiches que allí intervienen, las muñecas, participan también del otro ambiente aislado que es la casa. Hortensia participa de las ceremonias pero también participa del juego que mantienen Horacio y María. Por tanto deben postularse aquí dos ambientes reservados para dos juegos distintos: uno de ellos es el juego ritual, el otro es el mítico. Pero estos fetiches que son las muñecas se alimentan de lo que podría llamar un numen, que es el ruido de la fábrica. El «ritual silencioso» no es tal desde el momento en que Horacio espera la comunicación con el numen a través de los objetos fetiches que son las muñecas.

Pezzoni realiza una observación en este sentido que puede dilucidar algunas de las cuestiones referentes a lo objetos numinosos: «en “Menos Julia” y en “Las Hortensias”, los protagonistas organizan un ritual silencioso y sus complejas circunstancias, que exhiben y a la vez disfrazan su deseo: rareza y también caricatura que hace reír al Otro» (1982: 221). Precisamente una de las funciones otorgadas al ritual es que a la vez que elabora una distancia, permite que el objeto numinoso sea exhibido. Sería justo considerar entonces que la escena ritual disfraza, revela la distancia con el deseo a la vez que expone los objetos fetiche. La cuestión que hace más dificultosa la comprensión de los rituales de Felisberto es que su fundamento, lo que en verdad desean apartar y revelar es un numen que debe manifestarse a través de los objetos fetiche.

El empleo de la magia que implica un acto ritual es considerado por Ana María Barrenechea al referirse no a los cuentos que aquí considero, sino de modo más general, a la función del recuerdo en Felisberto<sup>185</sup>:

El funcionamiento del recuerdo está ligado muchas veces a las representaciones y las ceremonias bajo su doble aspecto de lo religioso y lo profano. El empleo de la magia y el ritual conlleva la ambivalencia en su función pragmática y en su función simbólica. La cura por empatía implica que los actos rituales son y no son, a un tiempo, lo mismo que los males que se desea corregir, pero además todo ritual implica un ámbito separado, una zona sagrada con su inviolabilidad, sus convenciones y sus tabúes (1976: 326).

El aspecto, deberíamos decir, sagrado y profano de los rituales en Felisberto podría verse como una duplicación de los aspectos rituales y lúdicos; quiero decir con esto que es notorio que la participación de númenes, fetiches, etc. en las acciones rituales dan justamente a estas una mayor carácter sagrado —aunque aquellos no impliquen siempre la intervención de lo sagrado. Aún así, como ya se ha expuesto, ambas categorías se contaminan la una a la otra. En «Las Hortensias», dos razones posibilitan entender las escenas de las muñecas como acciones rituales: los cuadros que Horacio contempla buscan organizar una sincronidad al anular la distancia entre el pasado mítico y el presente; Horacio se enfrenta en la escena a la pura sincronidad, un instante que lo tiene como observador

<sup>185</sup> También Carol Prunhuber hace un apunte acerca del carácter ritual de la evocación de Felisberto: «los recuerdos de *ahora* no respiran “el aire de ningún cielo de inocencia”, están carentes de significado, de esencia pura. Ya no pertenecen al rito que él creía recobrar en la ceremonia del recuerdo, traen consigo la angustia reptil que hibernaba en el fondo de su cuerpo» (1986: 105).

privilegiado. La acción ritual queda definida como tal, además, por la intervención de los objetos fetiche que son las muñecas y, además, por el otro gran protagonista, el numen-ruido cuya intervención es decisiva para la función del ritual.

Ahora bien, los objetos fetiche de «Las Hortensias» presentan una particularidad, diría más bien no todos ellos, sino específicamente la muñeca Hortensia. Y es que ese objeto fetiche del ritual no se convierte en residuo tras la acción ritual; es decir, no pierde su carácter testimonial, y esto se debe a la doble participación en el juego y el ritual de Hortensia: participa del ritual en las escenas de las vitrinas, pero también del juego que tiene como participantes a Horacio y a María. Hay dos ámbitos especiales en «Las Hortensias», el reservado al ritual y uno más amplio destinado al juego entre el trío amoroso.

«Las Hortensias» incorpora además la narración, la diacronía, y esto lo hace gracias a la *leyenda* que cada una de las escenas posee y dan la solución a esa especie de acertijo que Horacio debe resolver. Pezzoni sugiere que en la leyenda se encuentra la esencia de la invención del ritual; pero a su vez la resolución de ese acertijo es inalcanzable: «los protagonistas de “Menos Julia” y “Las Hortensias” son dueños: de las cosas que venden en sus tiendas, de los empleados que las venden para ellos. Con esos bienes inventan el ritual: la adivinanza imposible» (1982: 220). No sé si puede considerarse a Horacio «dueño» de Facundo, el propietario de la tienda de muñecas; tampoco que la adivinanza sea imposible, tanto en LH como en MJ la resolución del enigma se cumple al menos una vez.

El ritual y el juego propuestos en «Las Hortensias» son propicios para sugerir una solución a la preeminencia del mito sobre el rito. Considérese para esto la situación de Hortensia. En ningún momento del relato se nos informa acerca del momento de su llegada a la «casa negra». O si previamente otras muñecas pasaron por allí siendo las *favoritas* de Horacio, como avanzado el relato le sucede a la propia Hortensia, quien es sustituida por otras muñecas. Tampoco podemos saber si el ritual de las escenas de las vitrinas precede a la convivencia con Hortensia, o si compartiendo las actividades diarias de la casa, Horacio se propuso la creación del ritual. Sin embargo podría entenderse a raíz de las *mejoras* que Horacio pretende realizarle a Hortensia, que no existieron muñecas previas que permitieran esa experimentación. La misma relación María y Hortensia parece provocar sentimientos inéditos en María, por lo que también podría concluirse que Hortensia es la primer muñeca que *domestican*. Quedaría sin resolver, todavía, la cuestión de si las escenas de las vitrinas son previas a la entrada de Hortensia a la casa. O si, por el contrario Horacio, fascinado por Hortensia, hizo que esta formara parte también de la relación con María.

Sin evidencias en el texto que posibiliten extraer la conclusión, intentaré una posible evolución de estas relaciones utilizando la preeminencia de las categorías del juego, el rito y el mito. De acuerdo a lo visto en la primera página de este trabajo, adoptaré la posición según la cual —siguiendo en este punto a Huizinga— el juego domina el resto de manifestaciones humanas. A continuación, siguiendo a Cassirer y Gadamer, atribuiré al rito la preeminencia frente al mito. De modo que el desarrollo que aquí se propone parte del juego para luego avanzar sobre el rito y más tarde sobre el mito. Esta extensión a partir de la categoría original del juego permitiría una interpretación tanto de lo ocurrido en «Las Hortensias» como de los cuentos que veremos a continuación. Este planteamiento sugiere entonces que primeramente tuvo lugar el juego entre Horacio, María y Hortensia. El juego entre estos personajes, que progresivamente avanza sobre las zonas de lo cotidiano, constituye la relación de pareja que mantienen Horacio y María. Este es el motivo de que Horacio perciba a su mujer como una figura de mármol al comienzo del relato. Este juego, que en un principio tuvo sus reglas y sus ambientes, pierde la calidad de tal cuando Hortensia, considerada como juguete del juego que mantiene la pareja, tiene ocasión de transformarse en residuo.

A partir de allí es que Horacio organiza un nuevo juego, que es el ritual de las vitrinas. Ahora sí tendremos algunos residuos —las muñecas restantes, el escenario que se modifica— que resultan de la acción ritual; pero principalmente se observa entonces la sincronía propia del ritual. Finalmente es que desde esta sincronía aparece la diacronía del narrar incorporada en las *leyendas* de las escenas. El rito dirige a Horacio hacia la narración mítica que se desprende del instante formulado en el rito.

El desplazamiento desde el actuar al narrar es también observable en «La casa inundada». La historia que Margarita decide revelar al narrador del relato, su relación con el agua, tiene en verdad un foco en el ritual del agua. La casa inundada de Margarita, así como el homenaje al agua, son juegos rituales a los que apunta la narración mítica que se nos ofrece en el cuento, son esos rituales los que Margarita pretende literaturizar. Rosario Ferré manifiesta sobre este punto la siguiente interpretación:

Pero si la creación de «La casa inundada» (como concepto y como imagen) es todo lo que ambiciona la señora, el rito de la religión del agua en un sentido permanecerá incompleto, mientras el narrador-remero no le dé literalidad a su creación, mientras no transcriba el relato como producto que se lee. Para que el rito de la religión del agua tenga sentido, éste necesita revertir a su fin original:

hacer posible la comunicación de la señora Margarita con su marido muerto (1982: 209).

Del mismo modo que en LH aparecen las muñecas como objetos fetiche que sirven para establecer contacto con el ruido de las máquinas, también el ritual de LCI presenta unos objetos fetiche, las budineras que zozobran en la «tormenta» de la habitación, que sirven para poner en contacto a Margarita con un numen, definido ahora por el propio recuerdo que navega en las aguas de la casa. En el caso de LCI sí aparecen unos residuos que son las budineras. Estas se pierden por el pasillo en dirección al vestíbulo de la casa, y finalmente permanecen como deshechos rituales que han perdido la calidad de ser objetos sincrónicos al concluir el «homenaje al agua». La finalidad de ese «homenaje» es la de fijar y estructurar el tiempo de la muerte del marido de Margarita; hay en este ritual una acción imitativa que pretende recrear una situación y así anular la distancia entre el pasado mítico, previo al entendimiento de Margarita con el agua, y el presente.

Ferré propone que la ceremonia del agua es una acción que permanecerá truncada, insuficiente, hasta que no se dé forma a la narración que lo describe. Comparto que de algún modo estas dos acciones están ligadas, como lo están también en LH, y finalmente, como también están unidos el ritual y el mito. Sin embargo propondría otra descripción que no fuera la de incompleto. El final de LCI es la carta que Margarita deja al narrador tras haber recibido esta historia que aquella quiere contar: «P. D. Si por casualidad a usted se le ocurriera escribir todo lo que le he contado, cuente con mi permiso. Sólo le pido que al final ponga estas palabras: “Esta es la historia que Margarita le dedica a José. Está vivo o está muerto”» (LCI, OC 2, 263). La aspiración de Margarita es dar desarrollo no tanto a la historia que ella cuenta, sino más bien a la ceremonia del agua. Podríamos decir, invirtiendo la frase de Gusdorf, que el mito apunta al rito. El mito de LCI no son tanto los hechos que el homenaje al agua pretende suscitar, sino más bien la propia leyenda de Margarita, que tiene su punto culminante en el «homenaje al agua».

Carol Prunhuber realiza una apreciación que apunta en el mismo sentido:

La posesión que de la casa hace la «Sra. Margarita» le da ese carácter de organización del caos. En cada acto de posesión se realizan ritos que repiten simbólicamente el acto de la creación. Hernández erige su espacio sagrado, él repite la creación en su escritura. Una vez construido el templo, el narrador comienza su travesía hasta alcanzar ese espacio y tiempo a través del rito que coincide con el tiempo y espacio mítico (1986: 194).

El pasaje revela, siquiera tácitamente, aquello que Meletinski reprocha a los integrantes de la escuela ritualista; es decir, la comprensión del tiempo cíclico en lugar de la concepción causal e irreversible del tiempo. Prunhuber señala la conversión del caos en cosmos que supone el dominio del espacio sagrado por parte de Margarita, solo que el cumplimiento de las ceremonias reconstruye una y otra vez el acto original de la creación.

Es necesario también precisar que el acto ritual de Margarita no reproduce un movimiento del caos al cosmos, de la fragmentación a la unión; aquí existe un vaivén, y la recreación ritual no busca excluyentemente transitar esa dirección, sino también la opuesta. El ritual de Margarita utiliza los objetos fetiche para dar forma a un acto que se dirige desde el cosmos al caso, desde la unión de los elementos a su división. El ritual busca el reagrupamiento de unos elementos que fueron víctimas de un cisma.

Prunhuber sí distingue entre la fundación del espacio sagrado —el ámbito especial— donde se cumplen las acciones rituales, y una subsiguiente narración mítica que dirige su mirada a ese acto sincrónico de posesión que el rito aspira a evocar. La misma dirección puede ser observada en «Menos Julia». El ritual del túnel organizado por Alejandro —compositor del espectáculo táctil de los objetos, del mismo modo que obran los escenógrafos de las vitrinas—, propone un instante en que los objetos fetiche allí dispuestos engendran una narración posterior, cuando el dueño del túnel se aísla para considerar los recuerdos que allí se evocaron. Este es el gran paralelismo que tanto MJ, LH, y LCI presentan: la ceremonia de los protagonistas precede forzosamente a una instancia ulterior donde el actuar se convierte en narrar, donde el ritual deja paso a la narración mítica que realizan los propios protagonistas en el caso de MJ y LH, y el narrador-remero en el de LCI.

Los objetos fetiche de MJ funcionan de igual modo que el resto de objetos dispuestos en los espacios rituales de los cuentos restantes. En ellos se depositan los pensamientos o recuerdos que los protagonistas persiguen. Gómez Mango propone que el mecanismo que opera sobre estos objetos tiene dos movimientos, no solo el de evocarlos, sino también el de expulsarlos:

La magia de los objetos es ambivalente, blanca o negra; puede apaciguar el deseo en la realización alucinatoria, puede invadir, inquietante, desrealizar al sujeto, borrando sus límites y confundiéndolo en una inmovilidad fascinante y mortífera. Por eso, en los relatos de *Nadie encendía las lámparas*, esta magia de las cosas debe ser evidenciada con infinitas precauciones; el narrador la evoca al mismo tiempo

que la conjura. Es la función cumplida por el reiterado motivo del rito y de la ceremonia (1998: 78).

El rechazo al fruto de la elaboración ritual no es sin embargo una acción que emprenda voluntariamente su protagonista. Sí existe esa magia negra —*misterio negro*— que invade al protagonista cuando se llega al paroxismo del juego ritual, pero aun esa conjura se presenta como algo inevitable, producto de la profundización en la enfermedad, en la angustia del protagonista. Esta crisis, que determina la conclusión del juego que en un inicio había sido planteado, no existe en la LCI, aunque sí en el resto de relatos a los que aquí me refero y cuya causa se verá en el último apartado de este capítulo.

La intervención de los objetos en los rituales de Felisberto está marcada por la confusión de significados que aportan. De esa trama de posibles sentidos que proporcionan los símbolos surgirá finalmente uno que domine al resto, provocando el conocimiento de relaciones ocultas. El dueño del túnel de MJ aporta un ejemplo concreto en este sentido, ciertamente trivial, pero que explica la anulación entre pasado y presente que procura facilitar el ritual:

Hoy tuve mucho placer. Confundía los objetos, pensaba en otros distintos y tenía recuerdos inesperados. Apenas empecé a mover el cuerpo en la oscuridad me parecía que iba a tropezar con algo raro, que mi cuerpo empezaría a vivir de otra manera y que mi cabeza estaba a punto de comprender algo importante. Y de pronto, cuando había dejado un objeto y mi cuerpo se dio vuelta para ir a tocar una cara, descubrí quién me había estafado en un negocio (MJ, OC 2, 106, 107).

Adviértase que la maniobra que ejecuta el narrador implica no solo a los objetos del túnel, sino también a las muchachas, cuya participación está tan rígidamente determinada como el resto de elementos que intervienen en el ritual. Ya se ha sugerido que algo similar ocurre en LCI, cuando las budineras emprenden su camino hacia el zaguán, siendo previamente escrutadas por Margarita en busca de recuerdos; el narrador destaca que también se sentía examinado del mismo modo «como si yo hubiera sido una budinera más que le diera la esperanza de revelar algún secreto» (LCI, OC 2, 261). Todos los asistentes al ritual están implicados y confundidos en su desarrollo. La ubicación de los significados en un compuesto del que participan las diversas piezas del ritual es analizada por Frank Graziano:



En «Menos Julia» la fragmentación, aun más destacada, se desarrolla en una «confusión» entre los misteriosos objetos que se tocan en la mesa y las chicas situadas a lo largo del túnel. Los objetos que se manosean son fetiches sobredeterminados con memorias, esta «confusión», y los significados equívocos impuestos por los personajes durante el ritual (1998: 262).

Los rituales de Felisberto exigen la confusión de objetos y personas; ambos aparecen cargados de aquellos pensamientos que el protagonista rastrea. Sin duda los objetos destacan en su obra justamente por ser fetiches que son promotores de las relaciones pasadas que se intentan evocar, sin embargo el ritual, en orden de representar un frenesí que aporte algo adicional a lo que alcanzan estos objetos fetiche, exige la participación de una presencia humana que estimule la conquista del misterio blanco —las relaciones novedosas de los elementos y el pasado— o el misterio negro —el arrebató o profundización en sí mismo— que disuelva el juego.

En «Las Hortensias», asimismo, el ritual del espectáculo visual de los objetos de las vitrinas es paralizado por la intervención de una persona sobre la que el narrador dirige su mirada y se convertirá en el fetiche que destaque en la habitación. Graziano distingue esta presencia perturbadora en EA como la hija del dueño de casa, que se pasea sonámbula por la misma habitación en que se ejecuta el ritual de las vitrinas: «la hija logra infiltrarse en el espacio ritual del acomodador como un sujeto y domina inmediatamente el foco de su mirada. Su presencia es aun más amenazadora porque llega con “otra luz que no era la mía”» (1992: 1033).

La mujer que se desliza en la habitación del ritual posee también, como las esculturas de mujeres, como la mujer de Horacio, una cualidad susceptible de ser interpretada como un ser inanimado, o que su animación fue producto de un acto creador: «a pesar de las pequeñas sombras en la cara se veía que aquella mujer era bellísima: parecía haber sido hecha con las manos» (EA, OC 2, 84). Su presencia desmonta el ritual de las vitrinas, hace que pierda importancia. Esto sucede porque el narrador ha encontrado la figura humana que aventaja las posibilidades del fetiche inanimado. En la mujer encuentra Felisberto esa suerte de numen cuya presencia es más fantasmagórica que la del fetiche, y es finalmente el plano que el narrador persigue. Graziano comenta sobre esto lo siguiente:

Tanto en el ritual en sí como en su reflexión, el acomodador canjea la luz de sus ojos por una sensación o una imagen de la hija envuelta en su luz. Su vulnerabilidad desesperada, ratificada por la obsesión, vuelve a aparecer una vez que su rei-

vindicación de distinción ha sido entregada, y lo convierte en esclavo de su fantasía amorosa (1992: 1034).

Esta es la enfermedad a la que Felisberto se entrega en EA. La fascinación que tiene por la mujer, sobre ese ser envuelto en luz, se acrecienta hasta la obsesión cuando la encuentra por la calle, caminando con otro hombre. Más adelante volveré sobre este punto. Mi intención es explicar que en un principio, la luz del acomodador se abalanza sobre la mujer de la habitación como si se tratase de un objeto, pero como sucede en las otras narraciones, la figura humana que penetra en el ámbito ritual, al tiempo que despierta una curiosidad distinta, provoca la transformación o disolución del juego. Cuando Graziano afirma, hablando de la mujer, que «su inaccesibilidad, mezclada con la persecución, estimula al *voyeur* en forma incomparable» (1992: 1034), describe también el movimiento que Julia estimula en MJ, el de María en LH, y tal vez, el del propio narrador en LCI. El retorno de lo mismo, la argumentación que vuelve sobre los mismos temas, es una de las características míticas que más sobresalientemente han sido apuntados. En el apartado que sigue, procuraré observar de qué manera participan esta y el resto de propiedades que, predominantemente, se han reservado para el *trabajo del mito*.

## VI. 5. EL TRABAJO DEL MITO EN FELISBERTO

En el capítulo tres de este trabajo se señalaron las cinco cualidades que Blumenberg distingue como propias del trabajo del mito. Intentaré a continuación descubrir el modo en que participan en la obra de Felisberto, por encima de todo en aquellos puntos que no hayan sido hasta el momento comentados, ya que muchas de estas propiedades han ido apareciendo a lo largo de estos capítulos dedicados a Felisberto Hernández.

La primera de estas cualidades es la *simultaneidad*, cualidad que, en tanto viene en gran parte representada por la relación extraña entre elementos, ha sido ya abordada aquí. Sin embargo, intentaré algunas consideraciones adicionales. Ángel Rama reconoce en «La cara de Ana», específicamente en la descripción de las *maneras de sentir* de Felisberto, la exposición del extrañamiento propio del autor, extrañamiento que se manifiesta en el mecanismo de desdoblar a su personaje-protagonista y personaje-narrador. Aquí se origina, según Rama, este procedimiento propio de las vanguardias históricas que denomina «simultaneísmo»:

El hallazgo no es exclusivo de Felisberto Hernández aunque él será quien extreme sus consecuencias y quien con mayor acuidad lo aplique. Es una percepción del arte posterior a la primera guerra mundial, que se conoció bajo el nombre de un animismo o simultaneísmo o enumeración caótica y que respondió al esfuerzo del artista moderno para apresar la variedad y simultaneidad de la vida contemporánea, en particular dentro de la agitación urbana frecuentemente privada de sentido o de aparente significación (1982: 245).

Rama explica que existe un misterio en la contigüidad casual de los elementos, y el autor impone la recreación de estas relaciones con el fin de descubrir ese misterio. «La cara de Ana» presenta entonces de manera ejemplar el modo en que Felisberto experimenta la simultaneidad. Esto sucede en dos ocasiones; una durante el velorio de su abuelo en que se confunden la risa de Ana, el ruido de la calle, los comentarios y llantos de los parientes y el silencio del abuelo:

Ninguna de estas cosas tenían que ver unas con otras; me parecía que cada una de ellas me pegara en un sentido como si fueran notas; que yo las sentía todas juntas como un acorde [...] todas las cosas me venían simultáneamente a los sentidos y éstos formaban entre ellos un ritmo; este ritmo me daba la sensación del destino, y yo seguía quieto, y sin el comentario de lo físico ni de lo humano (CA, OC 1, 56).

Avanzado el relato, se producirá nuevamente la experiencia de la simultaneidad, ahora en la pieza donde se reúnen Ana, el perchero, el narrador y su hermano.

Rama enfatiza el hecho de que participen de la simultaneidad no solo las imágenes que el narrador recuerda, sino también los sentimientos ajenos. Pero más llamativo es que Rama sugiera que de esta composición no se genera una interpretación sino que todos estos elementos se asimilen únicamente en «la estructura literaria de esa pluralidad», y continúa explicando:

Por lo cual la única salida a un campo resolutivo de esa experiencia de lo simultáneo, es la creación artística, es la escritura misma que consideramos. Porque en verdad esta selección de materiales es probablemente más amplia pero igualmente caprichosa, si no más, que la que hacen los hombres y muy pronto quedaría absorbida por otra más rica, más plural, más contradictoria, si no quedara apresada dentro de una subrepticia interpretación valorativa —o comentario— que es la creación literaria (1982: 248).

En verdad esta interpretación de Rama mercería una glosa más detallada, pero me interesa apuntar lo peculiar de situar la simultaneidad como motivo que impulsa al autor a la creación artística. La posición que se mantiene en estas páginas —siguiendo a Blumenberg— es que la simultaneidad es una de las características de la narración mítica, que situada en los márgenes de la experiencia ritual y la creación artística es motivada en primer lugar por la necesidad de efectuar una distancia con el mundo y con la angustia que provoca el enfrentamiento con la realidad.

Horacio Xaubet ubica también la simultaneidad junto a la creación de relaciones inusuales entre elementos, en tanto se obtiene de allí una manifestación que participaría de una oscilación que mantiene en tensión el desarrollo del relato. Es destacable que el ejemplo que Xaubet emplea para ilustrar estas digresiones de Felisberto<sup>186</sup> venga motivado según él por la angustia:

Me interesa especialmente la idea de simultaneidad y sobre todo cuando se refiere a antítesis incluso vagas o parciales; eso que he venido considerando como intersección de espacios, donde se acentúan ciertas características y surge un *producto* de transición, inestable, inseguro, tenso. El episodio del negrito [...] tiene repercusiones notables en esta dirección. En su brevísimo planteo, aparece el motivo del miedo —muy relacionado a la tensión, probable concomitante de la angustia— que, en definitiva, lo motiva (1995: 137).

El vínculo que Xaubet aprecia entre angustia y simultaneidad aparece expresamente en un pasaje de *Tierras de la memoria*, y corresponde a la noche en que se instala en una pequeña pieza donde se encuentra el maniquí, pasaje que antes fue comentado. Esa noche, durante el sueño, el narrador tiene una visión que lo conmueve:

Esa noche parecía que mi sueño hacía su trabajo tranquilamente. Pero de pronto me desperté con un grito de terror. Me encontré sentado en la cama. Y aun después de estar despierto seguía con la visión de tres puertas; estaban en un lugar en que había tres calles y cada puerta daba a cada una de las calles. Yo las veía por fuera, cerradas y con inexplicable simultaneidad (TM, OC 3, 70).

<sup>186</sup> Se refiere a un pasaje al comienzo de *Tierras de la memoria* en que al cruzar unas vías de ferrocarril el narrador recuerda un niño de su infancia con el cual tuvo un enfrentamiento.

El terror que provoca el sueño de las tres puertas no viene dado, claro, por la visión de la simultaneidad; lo que quiero mostrar con este ejemplo es que la simultaneidad, al igual que el resto de propiedades míticas que aquí se repararán, son precisamente medios de los que se sirve la narración para *trabajar* en esa significación mítica.

Más adelante el narrador de TM reconoce, a través de un recuerdo, la procedencia del sueño de las tres puertas. La explicación nos acerca a lo que Blumenberg denomina «identidad latente». La definición de este medio de significación le merece a Blumenberg algunas páginas. Finalmente concluye explicando en qué consiste esta identidad, y además la proximidad que tiene con otros de estos *medios*:

Es improbable que emerja algo con sentido de una realidad que sea un mero resultado de procesos físicos. Por ello, hay formas señaladas de improbabilidad que se convierten en señales que indican hacia algo con sentido [...] Acaso sea la simetría el ejemplo más elemental de una figura aún no estética que contradice a la casualidad y apunta hacia ese algo con sentido. Eso ya no lo experimentamos de forma inmediata [...] Pero tales síntomas los seguimos observando cuando consisten en la inesperada coincidencia de distintos sucesos, en el cerrarse de un círculo acontecimientos de la vida o en la identidad latente de cosas, personas e, incluso, de sujetos ficticios a través de amplias extensiones especiales o temporales (2003: 85).

El caso del sueño de las tres puertas plantea un ejemplo de las coincidencias oníricas que se formulan de manera más amplia en toda la obra de Felisberto. Concurren en esa visión la labor de la recitadora, cuya familia tenía una fiambrería, con un caso tenebroso que el narrador guardaba en la memoria. Las tres puertas corresponden a las tres salidas de una fiambrería famosa por sus productos porcinos, «el secreto del productor estaba en mezclar carne y sangre humanas con las de cerdo» (TM, OC 3, 71). Los sacrificados para tal masacre eran parte de la propia clientela, a quienes el dueño introducía en el interior de la tienda con alguna excusa. Su improbable retorno era justificado con la confusión que provocaban las múltiples salidas de la fiambrería.

La remota eventualidad de que una ocupación laboral se presente en el sueño bajo la forma de una simultaneidad angustiosa, es un ejemplo sucinto de la variedad de inesperados encuentros que surgen en Felisberto. En verdad esta identidad latente, si bien como apunta Blumenberg «trae a primer plano, de una forma sutil, el factor de la circularidad» (2003: 81), forma parte en no menor grado de la posibilidad de relacionar elementos disímiles, punto que he tratado anteriormente. Es evidente que la circularidad, o el *retorno*

*de lo mismo*, dan sustancia a eso que llama «identidad», pero la clave se encuentra precisamente en la posibilidad de que un elemento cualquiera venga a revelarnos más tarde el sentido latente de un suceso.

Me referiré a otro episodio donde este *medio* para el trabajo del mito puede observarse. El desenlace del cuento «Menos Julia» se produce a raíz de un acontecimiento que tiene lugar durante la tercera de las visitas al túnel:

Alguna de las muchachas se empezó a reír y en seguida nos reímos todos. Mi amigo se enojó mucho y dijo palabras desagradables; todos nos callamos inmediatamente; pero en un intervalo que se produjo entre las palabras de mi amigo, se oyeron con más fuerza los quejidos del perrito y todos nos volvimos a reír. Entonces mi amigo gritó: —¡Váyanse todos! ¡Afuera! ¡Que salgan todos! (MJ, OC 2, 107).

El hecho de que el alborozo de los participantes sea motivo de su expulsión, posee una conexión —que da lugar a la existencia de una identidad latente—, con la confesión del recuerdo que el dueño del túnel le confiesa a Julia cuando ambos quedan solos en el túnel. Y es que la risa, especialmente la risa burlona —acerca de esto se ha hecho algún apunte— domina toda la historia del dueño; es la risa de la mujer del amigo que el dueño refiere a Julia y más tarde será sobre esa risa que ella pregunte. La improbable conexión de las risas de los participantes con la risa burlona del recuerdo es lo que crea esta sensación de identidad, donde cualquier suceso puede llamar a cualquier otro.

Los ejemplos de este *medio* que es la identidad se multiplicarían si tenemos en cuenta la cantidad de motivos que se repiten a lo largo de la obra de Felisberto. Uno de ellos —si bien su descripción puede resultar algo oscura— me obligará a apartar siquiera por un momento los ejemplos que he tenido en cuenta hasta ahora, pero entiendo que permite ver hasta qué punto se manifiesta esa identidad a lo largo de la obra de Felisberto. El caso que expondré vincula un pasaje de *Por los tiempos de Clemente Colling* con la poética de Felisberto que es «Explicación falsa de mis cuentos». El narrador refiere un comentario de Colling acerca de un nocturno que aquel había compuesto:

Debo afrontar cuanto antes la vergüenza de confesar, que en aquella época, yo también tenía mi nocturno. El me dijo: “La semilla está; pero hay que cultivarla”. Además de recordar esta frase por lo que tenía que ver con mi vanidad, también la recuerdo porque me pareció vulgar (CC, OC 1, 160).

Felisberto se refiere con cierto desprecio a la metáfora utilizada por Colling para referirse a las bondades de su obra. Esto se enmarca en la desilusión creciente que el narrador de CC experimenta hacia el personaje central de su obra, tal vez su más decisivo maestro de piano. Más adelante vuelve a referirse a la frase, sin atenuar los términos que la juzgan grosera y, todavía, considera adjudicar esa misma opinión al propio Colling por haber empleado una fórmula tan vulgar:

La frase de Colling, que tan vulgar me había parecido, me hizo pensar por un instante, al estilo de como pensaban algunos o muchos jóvenes de aquella época [...] Aquel momento o desilusión frente a Colling casi equivalía a decir: «El hombre que dice semejante vulgaridad, no puede ser un crítico de arte». «Si su frase es tan vulgar, su arte también lo debe ser». Es posible que en muchos casos acertara —y que este fuera uno de ellos—; pero con seguridad que era una forma hecha del pensamiento (CC, OC 1, 161).

Pues bien, en su «Explicación falsa de mis cuentos», el narrador que juzgó vulgar la metáfora de Colling, utiliza una prácticamente equivalente:

en un momento dado pienso que en un rincón de mí nacerá una planta. La empiezo a acechar creyendo que en ese rincón se ha producido algo raro, pero que podría tener porvenir artístico. Sería feliz si esta idea no fracasara del todo. Sin embargo, debo esperar un tiempo ignorado: no sé cómo hacer germinar la planta, ni cómo favorecer, ni cuidar su crecimiento; sólo presiento o deseo que tenga hojas de poesía (EF, OC 2, 175).

Estas pequeñas coincidencias que surgen a lo largo de la obra de Felisberto, son las que dan la impresión de estar ante una causalidad débil. El hecho de que su maestro más importante haya empleado esa metáfora para referirse a una pieza musical de los años de adolescencia del narrador, y que sea esa misma metáfora la que años más tarde utilice el mismo autor para describir el desarrollo algo azaroso de sus cuentos, revela esa intersección de espacios de la que habla Blumenberg.

Esa identidad latente, decía, sugiere también otros dos aspectos considerados por Blumenberg que son el retorno de lo mismo y la argumentación circular. Respecto al último de estos puntos pondré algunos ejemplos para introducir siquiera cómo Felisberto utiliza muchas veces en sus relatos un mecanismo que retoma la historia que se narra a partir de un punto que debe entenderse como central. Véase por ejemplo el comienzo de

los apartados segundo y tercero del cuento «Hace dos días»: «ahora, me parece que eso pasó hace mucho tiempo; pero eso pasó hace dos días y al poco rato de oscurecer» (HDD, OC 1, 85). A partir de allí se suceden una serie de cavilaciones que retornan a ese punto cero que parece tener el narrador: «ahora podré acomodar tranquilamente el mayor número de detalles; pero hace dos días y al poco rato de oscurecer [...]» (HDD, OC 1, 85).

De forma similar actúa el tranvía 42 en el comienzo de CC, sirviendo de punto al que regresar cuando los recuerdos de los lugares que recorre se agotan. Este aspecto ha sido destacado en el capítulo anterior, pero me interesa dejar constancia de cómo utiliza el tranvía en orden de retomar la narración, e impedir que el movimiento de los recuerdos sea más extravagante. El recorrido del 42 comienza así: «los tranvías que van por la calle Suárez [...] son rojos y blancos, con un blanco amarillento» (CC, OC 1, 138); luego vuelve el narrador a colocarse en su recorrido: «pero volvamos al trayecto del 42» (CC, OC 1, 140); más adelante continúa: «pero ahora, en este momento, no quiero engolfarme en esas reflexiones: quiero seguir en el 42» (CC, OC 2, 141); y todavía vuelve: «ahora recuerdo un lugar por el cual pasa el 42 a toda velocidad. Es cuando cruza la calle Gil» (CC, OC 1, 142). El tranvía sirve también como punto de apoyo una vez el narrador se instala en la casa de las longevas: «pero de cuando en cuando pasaban por la penumbra los cuadros iluminados de las ventanillas del 42 al cruzar a toda velocidad» (CC, OC 1, 144).

Nuevamente el medio de transporte sirve a Felisberto como soporte que auxilia el desarrollo de la narración, y hacia donde puede dirigir la mirada para situarse en una idea que quiere destacar; esto sucede con el ferrocarril de *Tierras de la memoria*, y concretamente con la idea de una suerte de iniciación que supone ese viaje al interior de Uruguay en su juventud. En el comienzo del relato dice Felisberto: «tengo ganas de creer que empecé a conocer la vida a las nueve de la mañana en un vagón de ferrocarril» (TM, OC 3, 9). Ese momento y esa iniciación son retomadas hacia el final del relato: «pero si ahora tengo ganas de decir que empecé a conocer la vida a las nueve de la mañana en un vagón de ferrocarril [...]» (TM, OC 3, 58). Felisberto nos devuelve al inicio del relato en orden de acentuar aquello que lo *inicia* en la vida, que no es otra cosa que la angustia.

Uno de los ejemplos más ostensibles, también comentado previamente, es el de «El corazón verde». La imagen con que el relato comienza y da final al cuento es la misma, la del periódico que el narrador insistentemente agujerea con el uso del alfiler de corbata, el *symbolon* que permite a Felisberto reunirse con un serie de recuerdos. Al comienzo dice: «hoy he pasado, en esta pieza, horas felices. No importa que haya dejado la mesa llena



de pinchazos. Lo único que siento es tener que cambiar el diario que la cubre» (CV, OC 2, 149). El trayecto por los recuerdos que evoca el alfiler da paso al último párrafo, que nos devuelve la imagen del periódico perforado: «para otra vez que vaya a descansar a ese pueblito de recuerdos, tal vez me encuentre con que la población ha aumentado; casi seguro que allí estará aquel diario verde y los quintillizos a quienes les pinché los ojos con el alfiler» (CV, OC 2, 156).

*El caballo perdido* ofrece un ejemplo de este discurso circular, en que transcurrido el desarrollo del relato, el narrador pretende situarnos en un estadio previo, puede entenderse que con la intención de que el lector efectúe nuevamente el recorrido que desde allí había iniciado. Recuérdese que CP tiene una evidente fragmentación en dos partes: por un lado la estancia en casa de Celina, donde recibe las clases de piano acompañado por su abuela; la otra es el desdoblamiento del narrador en el socio y el prestamista, y las reflexiones que este hecho insólito merece. En la primera parte del relato, Felisberto describe la casa de Celina, haciendo especial hincapié en la penumbra de la casa y el fuerte contraste entre el blanco y el negro. Cuando la noche se hace más intensa, Celina alumbra la habitación con una lámpara: «la noche subía del piso y de entre los muebles [...] De pronto Celina se ponía de pie, encendía una pequeña lámpara y la engarzaba por medio de un resorte, en un candelabro del piano» (CP, OC 2, 18). Pues bien, es con esa misma imagen que Felisberto cierra el relato:

pero yo sé que la lámpara que Celina encendía aquellas noches, no es la misma que ahora se enciende en el recuerdo [...] Ahora, cuando los recuerdos se esconden en el aire oscuro de la noche y sólo se enciende aquella lámpara, vuelvo a darme cuenta que ellos no me reconocen [...] ¿Será que la lámpara y Celina y las sillas y su piano están enojados conmigo porque yo no fui nunca más a aquella casa? (CP, OC 2, 49).

El mismo recurso aparece en el cuento «El cocodrilo». Recuérdese que el relato plantea un curioso método, el llanto, que un vendedor de medias emplea para conseguir alguna venta. Antes de narrar la ocasión en que surge ese fingimiento, cuenta distraídamente la entrada de un ciego en un café donde el narrador se encuentra. El episodio parece no tener relevancia alguna:

De pronto me di cuenta que había entrado al café un ciego con un arpa; yo le había visto por la tarde. Decidí irme antes de perder la voluntad de disfrutar de la vida;

pero al pasar cerca de él volví a verlo con un sombrero de alas mal dobladas y dando vuelta los ojos hacia el cielo mientras hacía el esfuerzo de tocar [...] Pensé en mí y sentí depresión (EC, OC 3, 77).

El cuento refiere el hallazgo de este eficaz procedimiento de venta que consiste en llorar frente a las clientas que, por lástima, compran al *cocodrilo* las medias *Ilusión*. Sus ventas le reportan un renombre que se traduce en firmas de autógrafos, aplausos en bares; en un bar le obsequian una caricatura: un cocodrilo parecido al vendedor. Una vez instalado el vendedor en la pieza del hotel, al enfrentarse a un espejo y mirar la caricatura, el procedimiento de venta escapa de su control y comienza a llorar sin poder detener el lagrimeo. Es a la mañana siguiente que el relato llega a su fin retomando la imagen del ciego con el arpa:

Cuando me desperté sentí el escozor de las lágrimas que se habían secado. Quise levantarme y lavarme los ojos; pero tuve miedo que la cara se pusiera a llorar de nuevo. Me quedé quieto y hacía girar los ojos en la oscuridad, como aquel ciego que tocaba el arpa (EC, OC 3, 90).

Adyacente a la argumentación circular está la cuestión del retorno de lo mismo, vecindad manifiesta en tanto ambas están con contacto con la repetición. La insistencia de Felisberto sobre algunos motivos, temas, etc. puede ser abordada desde diferentes ángulos. Uno de ellos es la utilización de un mecanismo como procedimiento textual, retórico. De este modo lo entiende Gustavo Lespada, quien sugiere que el abuso de ciertos términos no funciona en un modo positivo en cuanto al desarrollo y argumentación del relato, sino que por el contrario, debilita la cohesión del texto:

Otro de los usos atípicos que hace esta narrativa es el de la repetición. Esta figura de la adición [...] aquí pareciera vincularse con la percusión provocativa de algunos pasajes del teatro del absurdo o con las formas en que la iteración poética opera con los significantes. En pocos párrafos de *El caballo perdido* se repite la palabra «secreto» y sus variantes al menos diez veces, como si a fuerza de manipularla se desgastara su condición enigmática [...] Comparto la propuesta de Lisa Block de Behar de leer este uso anómalo de la repetición como una textura lateral que pudiera estar cifrando la apropiación del sentido [...] donde contrariamente a la función clásica, actúa en desmedro de la coherencia (2009: 88).

Más adelante reconoce Lespada que actuando o no de esta manera, la constante iteración tiene en Felisberto una decidida conexión con el misterio.

Lucien Mercier, sin embargo, atendiendo menos a la repetición como procedimiento textual, que a su capacidad para revelar un problema de difícil comprensión en Felisberto como es el de la representación de la realidad —teniendo en cuenta la fuerte influencia que el presente ejerce sobre el pasado—, entiende que la realidad en Felisberto consiste en la indagación en el pasado de aquello que pueda *representarla* en el presente: «la “realidad” casi siempre surge ahí no con la frescura de una “primera vez”, sino como repetición de algo ya vivido, ya percibido. Una sola vez no basta: todo vuelve a reaparecer como duplicación, copia, simulacro de una experiencia anterior» (1975: 114). Mercier encuentra en el tema de las vitrinas, de los objetos que allí se ubican, asunto recurrente en Felisberto, un ejemplo de su necesidad por reconocer la realidad:

Un aspecto significativo de esa modalidad de lo real lo constituye el famoso y recurrente tema de la *vitrina*. J. P. Díaz dice, a propósito, que ver las cosas en vitrinas es verlas fuera del tiempo. Diríamos más bien que es verlas fuera de la vida inmediata, del presente, del “momento dado”, pero sí en un tiempo repetitivo que exige una permanente reorganización [...] Es el tiempo no del conocimiento, sino del *reconocimiento*. Los objetos que están en las vitrinas no están ahí de una vez por todas (1975: 114).

La reflexión de Mercier nos sitúa nuevamente a las puertas del *symbolon*. La repetición de Felisberto, el retorno de lo mismo, se configura antes que nada gracias a la evocación. Luego sí pueden analizarse casos particulares de repetición como aquellos que señala Lespada, pero antes que nada, la repetición sobresaliente es la del propio narrador al *reconocer* hechos de su pasado.

Antes insistí en ciertas imágenes, finalmente símbolos de la literatura felisbertiana, que aparecen reiteradamente en sus relatos. Con la intención de resaltar el constante retorno de ciertas imágenes en Felisberto, me detendré en su aparición en un relato que aún no ha sido comentado. Se trata de «Diario del sinvergüenza», relato escrito en los últimos años de vida del escritor y publicado póstumamente. Felisberto firma un breve prólogo que introduce propiamente el diario de un autor que «busca su verdadero yo y escribe sus aventuras» (DS, OC 3, 246). El mecanismo mediante el cual Felisberto introduce los escritos de un autor es semejante al utilizado en «Fulano de tal», con lo cual existe una conexión que une el primero y uno de sus últimos trabajos. El preliminar que Felisberto

firma ya incluye algunos temas habituales: «una noche el autor de este trabajo descubre que se cuerpo, al cual llama “el sinvergüenza”, no es de él; que su cabeza, a quien llama “ella”, lleva, además, una vida aparte: casi siempre está llena de pensamientos ajenos» (DS, OC 3, 245). Las reflexiones de ese «autor» nos presentan básicamente la experimentación de un desdoblamiento tal como se expone en CP. Incluso el comienzo del diario nos lleva a un pasaje de este relato. El desdoblamiento comienza con el intuición que tiene el autor de poseer una enfermedad: percibir partes del propio cuerpo como ajenas. El primero de los desconocimientos se produce con la mano. La descripción de un enfermo que padece esto, lo lleva a concebir el origen de la enfermedad al imaginar que la mano de aquel hombre podría perseguir las suyas:

Después escondía la cabeza; pero seguía pensando que a la mañana siguiente aquella mano podía tomar las mías descuidadas, del pequeño patio de teclas blancas y negras del piano de Celina. Y creo que fue otra noche que empecé a sentir soledad, en mis manos. Le pedí a mi madre que encendiera la luz para arreglarme las cobijas y aproveché a mirarme las manos: las vi como si nunca las hubiera mirado, las encontré extrañas y tenía pena de que no fueran mías. Y todavía mi madre me dijo: «Parecen las manos de un cavador; nunca te las lavas antes de acostarte» (DS, OC 3, 247).

El pasaje nos dirige ostensiblemente hacia CP, especialmente retorna hacia la noche en que recuerda las manos blancas de Celina, y las compara con las suyas, advirtiendo el gran contraste entre la blancura de aquellas manos de la profesora y la oscuridad de las suyas, que no admite como propias. Ahora el pensamiento de Felisberto se centra en el desconocimiento hacia sus manos y es la madre la que advierte su negrura. Sin embargo es manifiesta la duplicación de la escena. Todavía esas mínimas variaciones —que la madre señale el color de sus manos y no él—, provocan quizá con mayor intensidad la sensación de encontrarnos ante la reproducción de esa noche en que el recuerdo no alcanza fielmente a evocar las manos de Celina.

Los casos en que Felisberto retoma motivos y escenas se multiplican, podríamos decir, indefinidamente. Esto sucede especialmente con sus grandes temas que son el recuerdo y el misterio. Procurar agotar las apariciones de estos temas sería una tarea penosa y vana; primeramente porque ninguno de los textos de Felisberto puede entenderse sin tener en cuenta estos temas, por lo que tal proyecto obligaría a detenerse en cada uno de sus relatos y penetrar en las particularidades del misterio y el recuerdo en cada uno; tarea que arrojaría resultados casi duplicados.

Ya que el último de los mecanismos del mito de Blumenberg, el alejamiento de la realidad, no será comentado debido a que queda englobado en la tarea que emprende la angustia creando los espacios y tiempos apartados de la realidad contingente; me interesa destacar la presencia de algunos temas frecuentes en el cuento «Manos equivocadas», cuento que no se recoge en ningún volumen de cuentos, aunque fue publicado en vida de Felisberto, concretamente en la *Revista Nacional de Montevideo*, en abril de 1946. El argumento del relato, sumamente sencillo, si bien de contenido algo intrincado y oscuro, hace difícil acompañar el desarrollo en un primer momento. El cuento consiste en una serie de cartas que el narrador envía a mujeres, debemos entender, imaginarias. Esas mujeres son múltiples, al menos en sus nombres, pero son al mismo tiempo la misma persona. El comienzo de la primera de estas cartas, destinada a Irene, permite acceder a parte de los contenidos y a la irrealidad de la mujer:

No se inquiete. Es decir me gustaría que se inquietara un poco, si en esa inquietud hubiera curiosidad. Precisamente la curiosidad es la causa de que yo haya querido escribirle [...] lo que le escribo lo podrá leer todo el mundo: no encontrarán otra cosa que curiosidad, y sobre todo, una curiosidad libre, pues su nombre fue tomado al azar entre muchos. Yo no tenía ninguna disposición anterior acerca de su persona; pero su nombre, tomado entre muchos, fue la primer cosa de lo desconocido en que se detuvo mi curiosidad (ME, OC 3. 168).

La inexistencia de la mujer, cuya entidad viene dada por el nombre que arbitrariamente se le asigna, no impide al narrador que su curiosidad se tropiece con el misterio de la mujer, ahora exhibido con el nombre de «lo desconocido». El primer *retorno a lo mismo* que me interesa apuntar es la influencia de la oscuridad a la hora de adentrarse en el misterio. El misterio surge, de manera poco usual en Felisberto, gracias al movimiento de las personas en la calle: «tuve el precipitado deseo de salir de mi casa y ver cómo serían las personas que viajaban en los mismos ómnibus que yo y las encontraría por las calles» (ME, OC 3, 169). Sin embargo, aquí también se exponen las facilidades que la oscuridad proporciona para introducirse en el misterio:

Pero la noche de ese mismo día me di cuenta de que lo desconocido aparecía más en la noche que en el día; en la noche yo también sentía que alrededor del espíritu tenía un poco de oscuridad, y que a mis pensamientos, por claros que fueran, les llegaba algo de la sugestión del espíritu y la noche. Cuando más oscuro era el aire, más grande era la sugestión de lo desconocido (ME, OC 3, 170).

Los comentarios siguientes describen a la mujer, a Irene, los modos en que «lo desconocido» se aproxima al narrador. Uno de los detalles que aporta plantea una metáfora que a su vez ilustra la tensión entre abandono y éxtasis que aquí he propuesto para Felisberto:

Otra noche me di cuenta de otra cosa más de lo desconocido: no siempre llega de pronto y chocando contra mí, sino que a veces llega como si yo estuviera durmiendo y me empezaran a poner cobijas muy livianas y después más pesadas, hasta que me despertaba y las tiraba (ME, OC 3, 170).

Lo desconocido, el misterio, la manera de sentir especial, llega a Felisberto en muchas ocasiones estando él en una actitud perezosa. Así comienza a recibir las relaciones especiales entre las cosas. Pero el misterio acumula tenazmente esas relaciones hasta no ser capaz Felisberto de tolerar su peso, entonces es cuando la angustia se hace insufrible y el perezoso escritor debe emprender una acción que carga contra el misterio.

Momentos después también la angustia es identificada: «otra vez en un cine muy lujoso y casi vacío, empecé a sentir poco a poco una inexplicable angustia: aquella angustia me la había venido creando la suntuosidad, y en esa misma suntuosidad había un silencio extraño» (ME, OC 3, 171). La escena posee similitudes con aquella otra de «El acomodador», cuando el narrador comienza a sentir como avanza su enfermedad entre las butacas del cine.

La carta que sigue a esta primera está dirigida a Inés. Al parecer el azar ofreció un nombre nuevo al narrador. Se describe entonces la noche anterior, en que soñó el encuentro con una mujer que *merecía* ese nombre. El comentario del sueño inaugura las reflexiones acerca del desdoblamiento de Felisberto: «pero antes de levantarme, la atención se me detuvo en el clavel rojo de la solapa de mi saco, y me pareció que mi traje era del personaje que anoche habló con usted, de aquel “yo” que también era de sueño» (ME, OC 3, 172).

La segunda carta a Inés comienza con un ejemplo de la dislocación de Felisberto: «hace muchos días que vivo realizando cosas que siento como fuera de mí; aunque ellas sean espontáneas y ligadas a mi intimidad, igual las sigo sintiendo como fuera de mí» (ME, OC 3, 173).

Las cartas interpondrán a partir de aquí los nombres de Irene y Margarita, a quien dedica finalmente las dos últimas cartas. En la carta que cierra el cuento el autor sincera sus intenciones: «había hecho un esfuerzo inútil por deducir un poco de misterio» (ME,

OC 3, 187). Es una carta de despedida a esas «amigas» que el autor creó para penetrar un poco más en lo desconocido. Sin embargo, esta tarea ya no le cautiva: «hace mucho que una noche el viento cambió de dirección mi desesperación, dobló mi angustia para otro lado. Me reí de mí como si hubiera descubierto que había andado con el alma dada vuelta del revés» (ME, OC 3, 187). Tal es la apreciación que hace el narrador de «El vapor», la de reírse de la angustia propia: «entonces tuve una angustia parecida a la de los niños mimados [...] Me reí de esta ridiculez y traté de reaccionar» (EV, OC 1, 65).

Para concluir, me referiré al último pasaje de «Manos equivocadas». Nuevamente se describe cómo la angustia dobló para otro lado, pero ahora Felisberto nos remite a las etapas de su desdoblamiento en *El caballo perdido*:

Pero aquella noche que el viento cambió su sople, alguien desde la calle llamó a mi corazón. Y él, desde mi sueño, se deslizó hasta el mundo. Entonces, como solamente él era capaz de buscar las cosas que me interesaban, nunca más busqué ni me interesé por nada. Ni siquiera lo he buscado a él mismo (ME, OC 3, 187).

El desdoblamiento introduce los mismos parámetros de las etapas que se describen en la segunda parte de CP. Felisberto comienza a ser otro; ese otro, su socio, se entiende con el mundo, es él quien realmente se encarga de localizar en la memoria los fragmentos que sirven a la narración, entonces el proceso alcanza una nueva etapa donde el narrador se convierte en prestamista y se desentiende de los recuerdos; ya no importan las relaciones que devuelva, el narrador abandona la curiosidad que lo impulsaba a registrar a sus «amigas» oníricas en busca de lo desconocido.

## VI. 6. FELISBERTO, EL AGUAFIESTAS

El 17 de enero de 1964, Ángel Rama publica en *Marcha* un artículo en homenaje a Felisberto Hernández, a cuatro días de su muerte. Comienza con un relato, algo novelado al parecer, del traslado de su cuerpo al cementerio, que perfila el carácter «burlón» del escritor, aun después de su fallecimiento:

Ajustaron la tapa sobre el ataúd. Alguien abrió una ventana que daba a un jardín. Varias personas calzaron el ataúd y con un impulso conjunto lo proyectaron hacia fuera donde otras que lo esperaban lo barajaron, y así Felisberto Hernández salió

por la ventana rumbo al cementerio del Norte. Salió en su ley, haciendo trizas la solemnidad y el recogimiento del acto funeral, con un repentino desvío de humor. Y cuando en el cementerio lo fueron a meter en la fosa y no entraba, ¡qué página suya la descripción del centenar de personas que bajo el sol de las tres de la tarde contemplaba los denodados esfuerzos del sepulturero por ampliar la zanja, echando la única agua bendita que él hubiera aceptado, la de su sudor, sobre la madera pulida del cajón! (1964: 30).

Una confusión de los enterradores vino más tarde a ocultar, con seguridad para siempre, la ubicación de los restos de aquel escritor cuyo accionar intentaré aproximar al de la figura del *trickster*.

Antes se ha descrito la complejidad que presenta el arquetipo del *trickster*, identificado con el aguafiestas, a la hora de delimitar los procedimientos que describen el movimiento entre los ámbitos que separan los comportamientos lúdicos, míticos, y los cotidianos. La mentira, la astucia y el engaño han sido muchas veces mencionados en orden de precisar el armamento con que este personaje realiza su transgresión. Pero también se explicó, siguiendo las posiciones de Blumenberg y Lewis Hyde, que si bien puede asignarse el engaño al *trickster*, debe hacerse teniendo en cuenta que es una categoría mítica y se vincula tanto al mito como a otras figuras en general. La importancia del *trickster* viene dada más bien por la transgresión, por la infracción de las reglas que ejecuta desde su posición liminar, que por la mentira, como propiedades características del personaje. Lo representativo de este personaje es entonces el libre movimiento que permite la creación de nuevos paradigmas míticos o lúdicos, y no el recurso más o menos malicioso que aplica al hacerlo. La calificación de «aguafiestas» para el *trickster* en la categoría del juego, también lleva a equivocación. La calificación mediante el adjetivo fija la atención en un fragmento de la acción del personaje y no el movimiento total, que incluye la creación de nuevas posibilidades lúdicas. Los términos serán utilizados indistintamente, pero teniendo en cuenta estas salvedades.

«Hubiera deseado, igual que los niños, romperlo, ver cómo era interiormente y romperle el por qué», dice Felisberto (LST, OC 1, 20) en su *Libro sin tapas* refiriéndose a la Tierra, que el castigado por la nueva religión observa colgado de un anillo de Saturno. El castigado debe limitarse, como ya se apuntó aquí, a observarla desde su peculiar «enclavamiento». Lo que busca esa tentación es desequilibrar el vaivén de placer y dolor, volcarse hacia una de las extremidades y realizar la infracción que altere el juego. Como



sucede a los niños, reclama conocer las razones del vértigo que produce el movimiento de un objeto, su complejidad.

Los juegos de vértigo como ver girar la peonza, rodar la pelota o la Tierra, los de simulacro como montarse en el palo de escoba o advertir algo animado en una estatua de mármol, no requieren que sus reglas sean conocidas más que por un participante. Los juegos a los que Felisberto se entrega en las *primeras invenciones* y en el *ciclo de la memoria* son juegos cuyas reglas y cuyo significado están vedados al resto del mundo. Por eso cuando Barrenechea dice que «Felisberto Hernández juega en un espacio de desajustes y torpezas “ingenuas” de sus actantes en el manejo de las reglas (sociales, estéticas, éticas)» (1982: 60); debe entenderse que concibe un juego cuyas normas son ignoradas por el resto. No es, por tanto, que se guía torpemente a través de los códigos sociales, sino que esos códigos son otros. Lo lúdico de Felisberto no se explica porque «juega entre fingirse parecido y no serlo» (Barrenechea, 1982: 61), sino que el misterio lo arrastra hacia el juego propio. Por esto es que ante el espectáculo de la *envenenada*, que le hace «sugerir que eran cinco jóvenes de una clase dramática, y que en ese momento representaban un drama» (LE, OC 1, 76), él debe entregarse a las fatalidades del misterio de la envenenada como espectador, como un espectador acompañado; pero ninguno de los asistentes está en el conocimiento de que representan un drama.

Pero también es cierto que muchas veces Felisberto tiene plena conciencia de la transgresión que su juego implica. De aquí que a continuación declare que «lo más impresionante era que no había tal clase [dramática], y que aquello era una espantosa realidad para la protagonista» (LE, OC 1, 76). Precisamente es la urgencia de hacer partícipes a los demás de sus juegos lo que provoca en ocasiones el sentimiento de culpabilidad que a su vez desemboca en la angustia. Del mismo modo que en *El caballo perdido* se entrega a «violiar» algún secreto presente en la sala de Celina, consciente de que implica una transgresión; así, la incorporación de los secretos de las personas es un acto de traición.

En casa de Celina, al comienzo de CP, el narrador ve cómo la mirada del marido de Celina intercepta la mirada que a su vez el narrador dirige a esta: «cuando yo tenía la preocupación de no poder mirarla a gusto porque al lado estaba el marido, los ojos de ella tenían una expresión y una manera de entrar en los míos que equivalía a aconsejarme: “no le hagas caso yo te comprendo”» (CP, OC 2, 14). Sin embargo, ocurre que Celina ignora el juego de Felisberto; se encuentran sí en el mismo ámbito pero desconoce la transgresión de los límites que el jugador efectúa. Esto es motivo de preocupación para Felisberto:

«siempre pensé que las personas buenas, las que más me querían, nunca me comprendieron; nunca se dieron cuenta que yo las traicionaba, que tenía para ellas malos pensamientos» (CP, OC 2, 14). Horacio Xaubet explica este punto diciendo que «la conciencia de la transgresión de algún principio estimula la fantasía pero confunde al niño que se manifiesta preocupado a pesar de insistir en sus proyectos» (1995: 100).

La traición, también estimulada por los pensamientos culpables que el narrador siente hacia Margarita en «La casa inundada», tiene sin embargo algunas manifestaciones adyacentes de menor intensidad que serán las que finalmente me interesa resaltar como mecanismos propios del *trickster*. Edmundo Gómez Mango da cuenta de estos medios al reflexionar sobre la búsqueda de misterios en Felisberto y la traición que ese rastreo conlleva:

La curiosidad infantil del escritor está siempre marcada por una doble complementariedad afectiva: la traición y la humillación. El narrador, como el niño, no puede sino traicionar a los adultos; ante la superioridad, y el poder de los mismos, sólo la traición y sus formas menores, la mentira, el engaño, la trampa o la mera complicidad, pueden preservar el libre ejercicio de su curiosidad insaciable y siempre indiscreta (1998: 77).

Una de estas «formas menores» de la traición, específicamente el engaño, se revela en un pasaje de CP, en que se confronta la actitud del niño que el narrador fue con la que el adulto posee. Felisberto reflexiona entonces acerca de las mujeres que lo acompañaron y como estas fueron engañadas por la contemplación en el adulto del niño que fue:

Algunas mujeres veían al niño de Celina, mientras conversaban con el hombre [...] Y sobre todo fue él quien las atrajo y las engañó primero. Después las engañó el hombre valiéndose del niño. El hombre aprendió a engañar como engañan los niños; y tuvo mucho que aprender y que copiarse (CP, OC 2, 41).

Pero los resultados de exhibir esa apariencia infantil son adversos —«pero no contó con los remordimientos» (CP, OC 2, 41)—, forman parte también de esa traición que Felisberto confiesa haber practicado hacia las personas que más estima le manifestaban. Y no son únicamente las contadas ocasiones en que el engaño se realiza, sino la propagación que de estos hace el recuerdo. Finalmente el propio adulto resulta engañado por el niño: «el hombre las había engañado con las artimañas del niño; pero después el niño había engañado al

mismo hombre que lo utilizaba, porque el hombre se había enamorado de algunas de sus víctimas» (CP, OC 2, 42). Es necesario agregar que la angustia que acarrea el recuerdo del engaño no es en absoluto insignificante; su descripción antecede al desdoblamiento en el «socio» sufrido por el narrador.

La descripción de este engaño se ajusta al otro gran engaño de la obra de Felisberto, el que emprende en «El cocodrilo». Los detalles del procedimiento mediante el cual aprende el engaño, las víctimas a las que iba dirigido, y todavía, las consecuencias adversas que se desprenden de él, coinciden perfectamente con lo relatado en CP. La presentación del *artilugio* que permite triunfar al vendedor está envuelta en un ambiente infantil:

Me senté en un cajón y empecé a jugar con el hermanito. Recordé que tenía un chocolatín de los que había comprado en el cine y lo saqué del bolsillo. Rápidamente se acercó el chiquilín y me lo quitó. Entonces yo me puse las manos en la cara y fingí llorar con sollozos [...] Por fin él se decidió a ponerme el chocolatín en la rodilla. Entonces yo me reí y se lo di. Pero al mismo tiempo me di cuenta que yo tenía la cara mojada (EC, OC 3, 78).

El engaño que más tarde se empleará comienza por otro simulacro, uno de imitación del proceder infantil que el narrador progresivamente irá asimilando hasta situarse ese mecanismo fuera de su voluntad.

En el momento en que Felisberto consigue por vez primera vender medias a través del simulacro del llanto, una mujer que se encuentra en la tienda opina que el motivo del llanto se encuentra en un recuerdo:

Entonces yo me levanté como por un resorte, saqué las dos manos de la cara, la tercera que tenía en el hombro, y dije con la cara todavía mojada:

—¡Pero si me va bien! ¡Y tengo mucho ánimo! Lo que pasa es que a veces me viene esto; es como un recuerdo...

A pesar de la expectativa y del silencio que hicieron para mis palabras, oí que una mujer decía:

—¡Ay! Lloro por un recuerdo... (EC, OC 3, 82).

La insinuación que se realiza por medio de esta *cliente* es precisamente el motivo por el cual la angustia lleva al desdoblamiento del narrador de CP: el recuerdo de la traición a las personas que lo rodean. «El cocodrilo» expone también un desdoblamiento del narrador en su desenlace. Cuando ya no puede controlar al niño que está simulando ser, actuando

según su conducta, el narrador se desdobra, y el «cocodrilo» que llora actúa entonces de forma independiente. De manera tal que al producirse ese desdoblamiento Felisberto se sumerge en otro juego distinto, que es el juego del desdoblamiento, tal como se expone en CP.

La acción final de este aguafiestas quedaría explicada de este modo. El paroxismo del engaño mediante el llanto se produce en la escena anterior a la final, cuando Felisberto es invitado a decir unas palabras en un bar. Entonces sucede lo siguiente:

—Ahora que debía llorar no puedo. Tampoco puedo hablar y no quiero dejar por más tiempo separados los que han de juntarse para bailar.  
Y terminé haciendo una cortesía (EC, OC 3, 438).

Felisberto acaba con el juego del llanto, rompe con las reglas que favorecían su desarrollo. Más tarde en el hotel, confirma la clausura de ese espacio lúdico al repasar sus consecuencias: «cuando mis amigos me llevaron al hotel yo pensaba en todo lo que había llorado en aquel país y sentía un placer maligno en haberlos engañado; me consideraba como un burgués de la angustia» (EC, OC 3, 439). La confesión de estar comerciando con la angustia es precisamente el preámbulo de una mayor angustia que acecha al narrador, exhibida mediante ese otro yo que la manifiesta llorando, indiferente a las intenciones de Felisberto. Por tanto, cuando el vendedor de medias interrumpe la presentación de su habilidad como comerciante, no está en verdad cerrando el juego. El personaje marginal, el vendedor ambulante que no participa en verdad de las relaciones del pueblo en que se encuentra, que cree haberlos engañado, lo que consigue en verdad es desplazar los límites de lo lúdico, no eliminarlos. Ahora Felisberto entra en un nuevo juego, en que la profundidad de su angustia lo enfrenta con las consecuencias del engaño.

Pero la acción del *trickster*, se manifiesta más plenamente en los dos cuentos que abordaré a continuación: «Las Hortensias» y «Menos Julia». Con anterioridad se plantearon las razones por las cuales estos cuentos, junto con otros de esa tercera etapa de Felisberto, constituyen relatos privilegiados a la hora de interpretar el sentido lúdico —y mítico— de su obra tal como aquí se entiende. Pues LH y MJ, además, revelan con claridad la actuación del aguafiestas y cómo debe entenderse esta en el sentido de creación de nuevos límites del juego y no tan sólo de su destrucción.

La trama de engaños y traiciones es algo más compleja en LH por una razón principal, allí son varios los participantes y ámbitos de juego. Previamente me referí a los

distintos espacios que aíslan la ejecución de lo lúdico y el ritual en este cuento. Sucede que los espacios que se ofrecen allí son tres. A diferencia de lo que sucede en otros cuentos como LCI o MJ, en que el espacio ritual se delimita a partir de otro gran espacio que lo contiene —las casas en LCI y MJ encierran la habitación de la ceremonia del agua y el túnel respectivamente—, en LH esos ámbitos componen una tríada; primero tenemos la casa negra, donde se desarrolla el juego entre Horacio y María, en segundo lugar la sala de las vitrinas, donde se ejecuta el ritual entre Horacio y las Hortensias, y por último la fábrica de donde provienen los ruidos, espacio que se vincula a la vez con la casa y la sala, y constituye un límite último, al que no se accede hasta que la acción del aguafiestas, en su transgresión, cree un nuevo límite que desplaza hasta allí la acción lúdica.

Ya es posible distinguir en Horacio y María los dos aguafiestas, los dos *tricksters* del relato. La traición de Horacio estaría determinada por la contaminación que se realiza entre el espacio de las vitrinas y la casa negra; es el engaño que realiza contra María al «entenderse» con las muñecas, particularmente con Hortensia, pero más generalmente podría decirse que el entendimiento es con todas ellas. Horacio diagnostica su relación con María mediante los presagios que recibe de las escenas rituales. Durante la segunda escena de la primera de las sesiones, donde se representa una mujer embarazada que se aísla del mundo, Horacio ingresa en la vitrina, besa a la muñeca —«y al besarla en la frente volvió a sentir una sensación de frescura tan agradable como en la cara de María» (LH, OC 2, 183)— y su movimiento provoca la caída de la muñeca. Pues bien, esa caída predice, según Horacio, la muerte de María:

Él abrazó a su mujer y le pidió que por un minuto, y en silencio, dejara la mejilla de ella junto a la de él. Al instante de haber juntado las cabezas, apareció en la de él, el recuerdo de las muñecas que se habían caído: Hortensia y la del faro. Y ya sabía él lo que eso significaba: la muerte de María (LH, OC 2, 184).

El presentimiento de la muerte próxima de María es lo que mueve a Horacio a ordenar una muñeca que sea exactamente como ella. Y aquí radica la transgresión de los límites del espacio lúdico-ritual de las vitrinas. La entrada de Hortensia en la casa funda la traición a María. No solo es una suplente de la figura de su esposa, sino que Horacio situará en ella el amor que antes que sentía por María. Esta trampa, que moviliza los límites de la acción lúdica hacia la totalidad de la casa, no destruye, sin embargo, el juego espectacular de las vitrinas; que se continuará ejecutando, pero sí mueve los límites de espacio y tiempo

propios del juego que tenía lugar en las vitrinas; ahora existe una continuación del juego que involucra a María en sus reglas y cuyo espacio y tiempo también se han dilatado. La escena que contempla Horacio contiene a su propia persona; Horacio presencia la traición a su mujer con una muñeca.

La comunicación exclusiva que Horacio tiene con Hortensia lo lleva a comprender en ella los celos crecientes de su mujer: «era desde que Hortensia vivía en su casa que María estaba más celosa; cuando él había tenido deferencias para alguna empleada, era en la cara de Hortensia que encontraba el conocimiento de los hechos y el reproche» (LH, OC 2, 187). Los celos de María, la suposición del entendimiento que Horacio tiene con Hortensia plantean sin embargo una discordancia. Con seguridad María no sea capaz de admitir el alcance del «entendimiento» entre Horacio y María, y por este motivo es que se inclina por estrechar el vínculo entre ellas. Recuérdese que es María la que sugiere que Hortensia es como una hija para ellos. Todavía, cuando Horacio envía a Hortensia con Facundo para que este la modifique y pueda sentir en ella más calor y blandura, es María la que reprocha a Horacio su falta de interés por la suerte de la muñeca:

—¡Y crees que ese desprecio con que hablas de ella me consuela! Ella era más mía que tuya. Yo la vestía y le decía cosas que no le puedo decir a nadie. ¿Oyes? Y ella nos unía más de lo que tú puedes suponer [...] Bastantes gustos que te hice preparándote sorpresas con ella. ¡Qué necesidad tenías de «más calor humano»! (LH, OC 2, 190).

Es cierto que el «entendimiento» de Horacio no es particular con Hortensia, es en general con las muñecas. Y lo que viene a fracturar la comunicación de Horacio con ellas, y más significativamente, con el ruido de la fábrica que se manifestaba a través de ellas, son las «sorpresas», las bromas de María. Ella es la gran aguafiestas del relato, la que impulsa el desplazamiento del ámbito ritual hacia la fábrica. Hasta en cuatro ocasiones María sorprende a Horacio con situaciones que involucran a las muñecas al comienzo, y a ella sustituyéndolas al final. Y esta división introduce a su vez otra muy significativa para lo que intento explicar aquí. Las bromas de María en principio divierten a Horacio; sin embargo, las que se relatan en el cuento, introducen gradualmente esta noción del aguafiestas que disuelve el juego. La primera de las «bromas» ha sido ya comentada anteriormente. Sucede durante la primer sesión de las vitrinas, en que María hace que Hortensia la reemplace colocándole uno de sus vestidos. Esto desconcierta a Horacio, que no quiere

desalentar a María en la preparación de las sorpresas, «sin embargo esta vez había sentido malestar» (LH, OC 2, 181).

La segunda de las sorpresas se produce durante el cumpleaños de Hortensia, justo antes del *asesinato* de la muñeca a manos de Horacio:

De pronto María cruzó un cantero, y encendió luces instaladas en un árbol muy grande, y apareció, en lo alto de la copa, Hortensia. Era un sorpresa de María para Horacio. Los concurrentes hacían exclamaciones y vivas. Hortensia tenía un abanico blanco abierto sobre el pecho y, detrás del abanico, una luz que le daba reflejos de candilejas. Horacio le dio un beso a María y le agradeció la sorpresa (LH, OC 2, 199).

Horacio encuentra cierto halago en las bromas de María, o lo encontró en un tiempo anterior; pero es evidente que las «escenas» dispuestas por María causan una molestia creciente. Es significativo que esta segunda sorpresa de María anteceda la acción de Horacio de destrozar la muñeca con el fin de sacarla de la casa: «fui yo quien le dio la puñalada: era un pretexto para mandarla a tu casa sin que se supiera, exactamente, con qué fin» (LH, OC 2, 200). La broma de María se va transformando en una infracción de las reglas, que son en este caso simplemente el entendimiento de Horacio con las muñecas.

Días más tarde, devuelta Hortensia a la casa, María «descubre todo»; debe entenderse con esto que se descubre el entendimiento de Horacio y las muñecas. Es entonces María la que «destripa» a Hortensia. El desarrollo del cuento sigue del siguiente modo: María se aleja de la casa, se aloja en un hotel, donde también aparecerá Horacio, quien a su vez, se hace de una nueva muñeca, Eulalia, que pasa a protagonizar las sesiones de las vitrinas. Una de esas sesiones provoca una gran desilusión a Horacio a causa de la leyenda que ilustra la escena. Después del episodio con la muñeca ajena —aquella que lleva hasta el río después de escabullirse en un casa— comienza una lenta reconciliación con María. Ella cree que Horacio ha dejado atrás su entusiasmo por las muñecas; sin embargo él prepara una segunda casa, en el parque «Las Acacias» y lleva allí una nueva Hortensia. A esta nueva muñeca la llama Herminia; y a ella se sumará una segunda muñeca «clandestina», una «Hortensia negra» que es también llevada a la casa alquilada.

En este momento es que María realiza su penúltima transgresión. Horacio se dirige a la casa a encontrarse con la última de estas muñecas:

Ella estaba acostada y tapada hasta el cuello. A Horacio no le pareció tan interesante; y cuando fue a separar las cobijas, la negra le soltó una carcajada infernal. María empezó a descargar su venganza de palabras agrias y a explicarle cómo había sabido la nueva traición (LH, OC 2, 230).

Esta sorpresa de María descompone a Horacio. La infracción de María al suplantar una muñeca desencaja las propiedades de su ámbito lúdico: «él la seguía mirando como a una persona desconocida y tenía la actitud de alguien que desde hace mucho tiempo sufre un cansancio que lo ha idiotizado» (LH, OC 2, 231). María entiende que su acción ha supuesto el desajuste de los ámbitos reservados de Horacio y «después de la última sorpresa, María pidió muchas veces a Horacio que la perdonara» (LH, OC 2, 231); sin embargo esta broma provoca un profundo cambio en Horacio. El desenlace del relato coincide con la última sorpresa-infracción de María. Ella lo convence para que Horacio asista a una nueva sesión de escenas. La primera de las vitrinas ofrece una escena sin «leyenda»; la segunda de las vitrinas presenta una «muñeca sobre una cama con una corona de reina» (LH, OC 2, 232) y tres monjas que rezan en reclinatorios, al borde de la cama. Al entrar en la vitrina Horacio recibirá la sorpresa última, transgresión que disuelve definitivamente el ámbito ritual de las escenas y desplaza los límites de Horacio:

Llegó hasta la cama de la reina y al mirar su cara apoyó una mano en los pies de la cama; en ese instante otra mano, la de una de las tres monjas, se posó sobre la de él. Horacio no debe haber oído la voz de María pidiéndole perdón. Apenas sintió aquella mano sobre la suya levantó la cabeza, con el cuerpo rígido y empezó a abrir la boca moviendo las mandíbulas como un bicharraco que no pudiera graznar ni mover las alas (LH, OC 2, 232, 233).

María invade irreversiblemente el ámbito reservado a las muñecas disolviendo sus límites. Sin embargo, lo que se propone aquí es que la acción del *trickster*, si disuelve los límites del juego que estaba teniendo lugar, propicia la creación de unos nuevos márgenes. Y es lo que sucede a Horacio. El engaño de María, lejos de apartarlo definitivamente de todo aquello que envuelve a las muñecas, se dirige precisamente a los orígenes de esa comunicación: los ruidos de la fábrica. Los límites, por tanto, se han desplazado, el ámbito ritual de Horacio alcanza ahora un nuevo espacio que antes no había sido confrontado.

En «Menos Julia» la situación transgresora, igual de definitiva, es mucho más concreta, y se ciñe a la última visita que los participantes del espectáculo táctil hacen al túnel.



Si bien existen en las visitas previas algunas desviaciones a las reglas del espectáculo táctil, estas perturbaciones del orden del juego no se comparan con la crisis que provoca la acción del narrador en esa visita final. Ocurre apenas ingresa el grupo al túnel:

El sábado siguiente, apenas habíamos entrado al túnel, se sintieron unos quejidos mimosos y yo pensé en un perrito. Alguna de las muchachas se empezó a reír y en seguida nos reímos todos. Mi amigo se enojó mucho y dijo palabras desagradables [...] Entonces mi amigo gritó:

—¡Váyanse todos! ¡ Afuera! ¡Que salgan todos! [...]

—Menos Julia (MJ, OC 2, 107, 108).

Queda patente que Julia representa para el amigo algo más que el resto de los «objetos» dispuestos en túnel, sea ella la depositaria del deseo perverso del dueño del túnel, o por insinuarse en ella la culpable de las pequeñas infracciones que se cometen en el túnel, particularmente la risa. Sin embargo la gran transgresión la realiza el narrador cuando incumple el mandato del dueño: «a mí se me ocurrió algo que no pude dejar de hacer: quedarme en el túnel» (MJ, OC 2, 108). Al salir el amigo y Julia, la permanencia del narrador en el túnel se evidencia y provoca su expulsión de la quinta. Desobedecer esta orden señala al narrador como el aguafiestas, como aquella persona que desafía de tal modo las normas del juego que convierte su desarrollo en algo distinto. Felisberto da cuenta de cómo es recibida su acción por los demás: «esa noche yo tomé el ómnibus con las muchachas y Alejandro; ellos iban adelante y yo detrás. Ninguno de ellos me miraba y yo viajaba como un traicionero» (MJ, OC 2, 110).

Finalmente, la traición del narrador, sumada a las infracciones de las muchachas, de Julia en particular, dan un nuevo orden a las relaciones de los participantes del túnel. El padre de Julia se presenta al bazar y se opone a que Julia siga participando de esas sesiones, salvo si el dueño del túnel adquiere un compromiso con ella. El narrador confirma los sentimientos mutuos de ambos personajes, pero el compromiso es imposible ya que «ella no quiere que toque más caras en el túnel» (MJ, OC 2, 110). Debe entenderse que el ritual del túnel continuará, que el amigo del narrador no puede desprenderse de aquello que fomenta su «enfermedad», pero las infracciones que se cometen en el túnel han propiciado que las reglas que allí operan sufran una transformación; se ha producido una variante decisiva en las relaciones entre el dueño y los otros «objetos» animados del túnel.





## CONCLUSIONES

## I

Por favor, lector, perdóname. Sé que he sido irrespetuoso, irónico, exagerado. Pero merezco un poco de perdón, porque siempre mojé la punta de la pluma de mi conciencia en la más negra sinceridad.  
Felisberto Hernández, «¡OH!»

Lo que queda de un escritor es, a menudo, una imagen, una metáfora que de algún modo determina su obra y el lector convoca al pensar en su nombre. Cuando esto se cumple, la presencia de esa metáfora es constante y en ella se encuentra la clave que permite la comprensión de las metáforas restantes. Así, un gesto del narrador consiente que las posibilidades de una situación se ensanchen al *complicar* las tramas de sus relatos. Tal vez el mayor resultado de esta tesis —si su exposición fue afortunada— haya sido el de sugerir una metáfora que admita una nueva aproximación a la obra de Felisberto Hernández.

Muchas veces sucede que desde el título de monográficos y artículos dedicados a un escritor se procura ofrecer esa imagen que capture el carácter esencial de su obra, al menos desde la perspectiva que el estudio emplea. Respecto a Felisberto, creo que hay dos muy acertados. Uno de ellos es el de Antonio Pau, *El tejido del recuerdo*; el otro, de Roberto Echavarren, *El espacio de la verdad*. Entiendo que ambos reflejan cuestiones de especial relevancia que han sido abordadas en estas páginas. En el caso de Pau, la imagen incluye el asunto del recuerdo, muy importante en Felisberto; pero más aún, la noción de que esos recuerdos, propios y ajenos, están entrelazados en una trama que, podríamos pensar, define la totalidad de su obra. El título de Echavarren presenta también una cuestión determinante para el desarrollo de esta tesis, y es que la narrativa de Felisberto se crea, o diré mejor, se *inventa*, desde la *sinceridad literaria*.

Dice José Ortega y Gasset en un artículo homenaje a Marcel Proust —escritor con el que se ha comparado a Felisberto en algunas ocasiones— que hay ciertos autores, a los que llama «creadores», para los que «escribir consiste en hacer adoptar a su propia persona una determinada postura» (1963: 701). Sin embargo existen otros escritores,

los cuales tienen la suerte o la genialidad de haber tropezado con un filón de «cosas» [...] Con una simplicidad y una evidencia estupefacientes han encontrado que su pie se deslizaba por una nueva área de posibilidades estéticas [...] habrá que llamar a estos «inventores», en el sentido más latino de la palabra. Han hallado nueva fauna oculta en paisajes intactos; por lo menos han encontrado una nueva manera de ver [...] aunque su obra sea siempre idéntica a sí misma, nos promete cosas nuevas (1963: 701).

La *invención* tiene lugar, entonces, en aquellos escritores para los que no es necesario ceder ante una determinada afectación. Pues bien, de acuerdo a lo expuesto en estas páginas, no otra es la situación de Felisberto, quien desde sus *primeras invenciones* ha esquivado el desplazamiento hacia una pose que no reflejara su verdadero *asunto*. Es ahora necesario concluir que el asunto de Felisberto, el movimiento inicial desde el que se despliega el conjunto de su obra, se halla en el vaivén entre la pereza y la acción, entre el aburrimiento y el ajetreo; esta es la imagen que compendia el estímulo inaugural de Felisberto. Claro que este vaivén se manifiesta, en la mayoría de ocasiones, en gestos o escenas sutiles que son los que arrojan al narrador felisbertiano —o a sus personajes—, a la profundidad donde su *enfermedad*, su angustia, se acrecienta. Y es este movimiento el que, finalmente, nos conduce al símbolo del *trompo dormido*<sup>187</sup>, imagen que comprende el vaivén propio de Felisberto y también, con el «humorismo angélico» que Leopoldo Marechal dedicara a sus personajes de *Adán Buenosayres*<sup>188</sup>, el aspecto físico del autor en su madurez. Desde su primer cuento, en *Fulano de tal*, en que un *loco* manifiesta su apatía por no poder *entretenerse*, aparecen los dos polos del vaivén, ya que en la *acción* de escribir se esconde una trampa de entretenimiento, un *como si* que el narrador asume para ejecutar la oscilación entre el abandono y el éxtasis.

<sup>187</sup> Pedro Leandro Ipuche, poeta uruguayo, utiliza la expresión para titular uno de los poemas incluidos en *Rumbo desnudo*, poemario de 1929.

<sup>188</sup> Dice el «Prólogo indispensable» de *Adán Buenosayres*: «todos los personajes de este relato levantan una “estatura heroica”; y no ignoro que, si algunos visten el traje de lo ridículo, lo hacen graciosamente y sin deshonor, en virtud de aquel “humorismo angélico” (así lo llamó Adán Buenosayres) gracias al cual también la sátira puede ser una forma de la caridad, si se dirige a los humanos con la sonrisa que tal vez los ángeles esbozan ante la locura de los hombres» (Marechal, 1981: 11).

## II

Mientras la imaginación iba teniendo sus formas espontáneamente predilectas para ir comprendiendo cómo era la vida y cómo ocurrían las cosas, al mismo tiempo, en algún lugar del alma, se me iba formando un cierto y extraño y sugestivo y obsesionante sentimiento.  
Felisberto Hernández, «Mientras la imaginación...»

Leonardo dejó un breve *pensamiento* titulado «La teoría y la práctica», en el que se lee: «es preciso describir primero la teoría y luego la práctica» (1930: 39). La sentencia refleja lo que esta tesis se propuso en un comienzo: explorar las posibilidades que la teoría del juego y el mito ofrecían para comprender el movimiento felisbertiano. Esto supone, sin embargo, que el paso de la teoría a la práctica no fue estrictamente unidireccional; la búsqueda teórica se realizó, en gran parte, ocupándose de aquellos aspectos que resultarían de mayor provecho para más tarde *criticar* la obra del escritor uruguayo.

Las características del *juego* permitieron aproximarse al *vaiivén* de Felisberto. Su condición de actividad reglada, apartada de la vida cotidiana y susceptible de ser repetida, proporciona las herramientas necesarias para describir las circunstancias en que Felisberto dispone sus escenas y ordena las conductas de sus personajes; pero por sobre todas las cosas, otorga las pistas para comprender la oscilación propia del narrador felisbertiano. Ese movimiento entre pereza y acción se propone desplazar las fronteras de la actividad lúdica, transformar la normativa que la rige. De ahí que su actuación se identifique con la del *aguafiestas*, con la del *trickster*.

Existe también otra actividad, el rito, que estrechamente ligada al juego, añade cualidades capaces de determinar con mayor detalle la condición de algunas escenas felisbertianas. Se propuso en estas páginas que la diferencia más notable entre juego y rito era la limitación de este último en cuanto a la contingencia de su desarrollo: el rito es una partida privilegiada. Esto minimiza la acción del azar o la mayor capacidad de uno de los jugadores en una competencia lúdica. En este sentido, el rito aparece vinculado en mayor medida a aquellos juegos en que domina el vértigo o el simulacro, y estos son, al fin, los juegos propiamente felisbertianos, especialmente si atendemos a los cuentos más representativos

de su tercera etapa, la de *Las Hortensias* y *La casa inundada*. La clave de las actividades rituales que Felisberto practica está en que el ordenamiento según las reglas, el paso de una acción a la siguiente, se hace de forma cada vez más disciplinada. Y esto provoca que la acción del aguafiestas, la que viene a deformar el rito, deba realizarse de manera aún más ostensible que cuando nos enfrentamos a un juego. En este último caso, la eventualidad de una distorsión está en mayor medida comprendida gracias al desconocimiento de los pasos que guían su progreso; el rito, en cambio, necesita que la intervención de los polos entre abandono y éxtasis, aquellos que revelan la fragilidad del mundo lúdico, sea más rotunda.

La forma artística que aquí se estudia, impulsaba sin embargo a encontrar un soporte también en aquellas categorías que suponen más marcadamente un momento discursivo. Esto motivó el acercamiento a la imaginación y, por último, al mito. En un primer momento el traslado hacia la imaginación vino dado por el vínculo que crea el azar entre aquella categoría y el juego. Si el rito entraña la permanencia, la fijación del pasado y el presente mediante, en sus últimas consecuencias, una absoluta sincronidad, no podía obviarse que Felisberto no sólo dirige su atención al pasado, sino que sus recuerdos, y su persona, en buena medida se orientan hacia el futuro. Aquí es donde el azar, como «configuración fantasmática del porvenir», promovió el interés por la categoría de la imaginación. En ella se encuentra una máxima que presentaba especial relevancia para el interés que se dedicó al *vaiivén*: la imaginación *separa* y *unifica*, y precisamente este movimiento es el que define el motivo del aguafiestas en Felisberto; no conduce únicamente hacia el derrumbe del ambiente lúdico, sino que, más valioso quizás, procura *unificar* las partes que invariablemente se encaminan a la disolución. Esta tarea de unión y desunión se descubre como principio constitutivo del *símbolo*, vecino redundante de la metáfora, cuya comparecencia era forzosa atendiendo a esa *trama* que Felisberto crea en su obra narrativa. El símbolo, cuya presentación más nítida fue ubicada en el cuento «El corazón verde», se erige en verdad como un límite mediante el cual Felisberto puede fundir los fragmentos que obtiene de su memoria, pero al mismo tiempo, la insistencia en ese margen evidencia la distancia que existe entre el recuerdo y su presente, y aún más, el alejamiento con las formas futuras de esos recuerdos.

El final del trayecto nos sitúa, ahora sí, en el gran momento discursivo: el mito. Las aportaciones teóricas hechas en torno a la categoría proporcionan una serie de elementos que complementan aquellos que se utilizaron respecto al juego, muchos de ellos incluso aparecen duplicados: tanto el mito como el juego disponen un ambiente *especial* para des-

plegar unas acciones cuyo carácter repetitivo se muestra esencial. El mito añade además —y aquí es fundamental lo expuesto por G.S. Kirk— precisiones en cuanto al uso de la *dislocación*, tan significativo en Felisberto, como elemento básico de la fantasía mítica. Pero también reflexiona más profundamente acerca de las acciones del *trickster*, como figura que —si bien en este punto existen discrepancias— actúa acorde a motivaciones que no se encuentran fuera del mito, o del juego, sino que procede también como si este tuviese alguna finalidad. Felisberto no *niega* el mito, si su astucia o engaño debilitan las fronteras del espacio mítico, de su atemporalidad, lo hacen para trasladarlas, para *inventar* un nuevo ambiente.

Si el juego, con ayuda del rito, permitió acercarse al funcionamiento de las actividades felisbertianas en tanto actividades regladas, creo que la primera y principal contribución del mito fue la de comprender las motivaciones que se escondían detrás de esas actividades. La *sinceridad literaria* de Felisberto se manifiesta especialmente en sus *maneras de sentir*, fórmula que condensa el mecanismo mediante el cual Felisberto crea un ambiente al margen del cotidiano; pero esas maneras de sentir poseen a su vez un fundamento más íntimo, con seguridad insondable, y es que Felisberto dispone esos ambientes en orden de apartar y abrazar la *enfermedad* que lo fascina: su angustia. Blumenberg propone que el móvil original de la expresión mítica es el distanciamiento que el hombre debe ejercer sobre esa angustia. Yo creo, al menos entiendo que así ocurre en Felisberto, que la expresión mítica tiene su cimiento además en la incorporación de esa angustia. Como ocurre con el símbolo, que a la vez separa y unifica, o más concretamente con el ritual, que elabora una distancia con los objetos implicados al tiempo que permite que estos se *revelen*; el mito, a la vez que propone alejarse de la angustia, de la tensión entre lo que *es* y lo que *debería ser*, aspira también a incorporar esa tensión y a soportar, aunque sea fugazmente, la discordia que simboliza.





## BIBLIOGRAFÍA

## OBRAS DE FELISBERTO HERNÁNDEZ

- HERNÁNDEZ, Felisberto (1987), «Autobiografía», en *Revista de la Biblioteca Nacional*, Montevideo, pp. 71-76.
- HERNÁNDEZ, Felisberto (2008), *Obras completas*, vol. III, México D.F.: Siglo XXI.
- HERNÁNDEZ, Felisberto (2009), *Obras completas*, vol. I, México D.F.: Siglo XXI.
- HERNÁNDEZ, Felisberto (2010), *Obras completas*, vol. II, México D.F.: Siglo XXI.
- HERNÁNDEZ, Felisberto (2015a), *Narrativa completa*, Buenos Aires: El cuenco de plata.
- HERNÁNDEZ, Felisberto (2015b), *Cartas*, Montevideo: Paréntesis.

## BIBLIOGRAFÍA GENERAL

- ACEVEDO DE BLIXEN, Josefina (2006), *Novcientos*, Montevideo: Ediciones de la Banda Oriental.
- AGAMBEN, Giorgio (2007), «El país de los juguetes», en *Infancia e historia*, Buenos Aires: Adriana Hidalgo.
- AÍNSA, Fernando (2002), *Del canon a la periferia : encuentros y transgresiones en la literatura uruguaya*, Montevideo: Trilce.
- ALAZRAKI, Jaime (1982), «Contar como se sueña: relectura de Felisberto Hernández», en *Escritura*, año VII, nº 13-14, pp. 31-56.
- ANDREU, Jean L (1977), «Las Hortensias, o los equívocos de la ficción», en *Felisberto Hernández ante la crítica actual*, Caracas: Monte Ávila, pp. 9-31.
- ANTÚNEZ, Rocío (1982), «Yo, mi personaje central», en *Escritura*, año VII, nº 13-14, pp. 293-312.
- ANTÚNEZ, Rocío (1998), «Felisberto Hernández: urbe y memoria», en *Río de la Plata*, nº 19, pp. 53-62.

- ARDAO, Arturo (1971), *Etapas de la inteligencia uruguaya*, Montevideo: Universidad de la República.
- ARISTÓTELES (1999), *Poética*, Madrid: Gredos.
- ARRIANO (1982), *Anábasis a Alejandro Magno*, Madrid: Gredos.
- ARTEAGA, Juan José (2002), *Uruguay. Breve historia contemporánea*, México D.F.: Fondo de Cultura Económica.
- AULLÓN DE HARO, Pedro (2014a), «Huizinga, la historia de la cultura, el juego y la continuidad», en Huizinga, J., *Acerca de los límites entre lo lúdico y lo serio en la cultura*, Madrid: Casimiro, pp. 7-17.
- AULLÓN DE HARO, Pedro (2014b), «Idea de la obra de Gómez de la Serna, el ingenio literario y el humorismo», en Gómez de la Serna, R., *Humorismo*, Madrid: Casimiro.
- BACON, Francis (1988), *El avance del saber*, Madrid: Alianza.
- BACHELARD, Gaston (1958), *El aire y los sueños*, México D.F.: Fondo de Cultura Económica.
- BACHELARD, Gaston (1966), *Psicoanálisis del fuego*, Madrid: Alianza.
- BACHELARD, Gaston (1991), *La tierra y los ensueños de la voluntad*, México D.F.: Fondo de Cultura Económica.
- BACHELARD, Gaston (2000), *La poética del espacio*, Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- BACHELARD, Gaston (2003), *El agua y los sueños*, México D.F.: Fondo de Cultura Económica.
- BAROJA, Pío (1919), *La caverna del humorismo*, Madrid: Caro Raggio.
- BARRÁN, José Pedro (2004), *Historia de la sensibilidad en Uruguay. Tomo 3: El disciplinamiento (1860-1920)*, Montevideo: Ediciones de la Banda Oriental.
- BARRENECHEA, Ana María (1976), «Excentricidad, di-vergencias y con-vergencias en Felisberto Hernández», en *Modern Language Notes*, nº 91, pp. 311-336.
- BARRENECHEA, Ana María (1982), «Auto-bio-grafía y auto-texto-grafía: “La cara de Ana”», en *Escritura*, año VII, nº 13-14, pp. 57-68.
- BARRIOS PINTOS, Aníbal (1971), Montevideo: *Los barrios (I)*, Montevideo: Editorial Nuestra Tierra.
- BAUDELAIRE, Charles (1988), «De la esencia de la risa y en general de lo cómico en las artes plásticas», en *Lo cómico y la caricatura*, Madrid: Visor, pp. 13-51.
- BAUDELAIRE, Charles (1999), *Salones y otros escritos de arte*, Madrid: Visor.
- BELLINGHAM, Jane (2008), «Invención», en Latham, A. (coord.), *Diccionario enciclopédico*

- de la música*, México D.F.: Fondo de Cultura Económica, p. 789.
- BENEDETTI, Mario (1958), «El humorismo del montevideano», en *Asir*, n° 38, pp. 27-35.
- BENJAMIN, Walter (1989a), *Discursos interrumpidos I. Filosofía del arte y de la historia*, Buenos Aires: Taurus.
- BENJAMIN, Walter (1989b), *Escritos. La literatura infantil, los niños y los jóvenes*, Buenos Aires: Nueva Visión.
- BENJAMIN, Walter (2005), *Libro de los Pasajes*, Madrid: Akal.
- BENÍTEZ PEZZOLANO, Hebert (1998), «“El acomodador” y las propiedades de la luz», en *Río de la Plata*, n° 19, pp. 209-220.
- BERGSON, Henri (1973), *La risa*, Madrid: Espasa-Calpe.
- BERISTÁIN, Helena (1995), *Diccionario de retórica y poética*, México D.F.: Editorial Porrúa.
- BEUCHOT, Mauricio (2004), *Hermenéutica, analogía y símbolo*, México: Herder.
- BEUCHOT, Mauricio (2006), «Símbolo y analogía», en Ortíz Oses, A. y Lanceros, P. (dir.), *Diccionario de la existencia*, Barcelona: Anthropos, pp. 552-556.
- BIOY CASARES, Adolfo (2006), *Borges*, Barcelona: Destino.
- BLACK, Max (1966), *Modelos y metáforas*, Madrid: Tecnos.
- BLAKE, William (1907), *Milton*, Londres: A. H. Bullen.
- BLENGIO BRITO, Raúl (1981), *Felisberto Hernández. El hombre y el narrador*, Montevideo: Ediciones de la Casa del Estudiante.
- BLUMENBERG, Hans (1999), *Las realidades en que vivimos*, Barcelona: Paidós Ibérica.
- BLUMENBERG, Hans (2003), *Trabajo sobre el mito*, Barcelona: Paidós Ibérica.
- BOAS, Franz (1914), «Mythology and folk-tales of the North American Indians», en *Journal of American Folklore*, Vol. 27, No. 106, pp. 374-410.
- BORGES, Jorge Luis (1996), «Enjoyment of Laughter, de Max Eastman», en *Obras Completas IV*, Buenos Aires: Emecé, pp. 329, 330.
- BORGES, Jorge Luis (1997), «Quevedo humorista», en *Textos recobrados 1919-1929*, Emecé: Buenos Aires, pp. 284-288.
- BOSI, Alfredo (1991), «La parábola de las vanguardias latinoamericanas», en Schwartz, J. (ed.), *Las vanguardias latinoamericanas. Textos programáticos y críticos*, Madrid: Cátedra, pp. 13-24.
- BOTBOL ACRECHE, Miriam (2005), «Símbolo y diábolo», en *Intercanvis. Papeles de*

*psicoanálisis*, nº 10, pp. 23-30.

BOWRA, Cecil Maurice (1972), *La imaginación romántica*, Madrid: Taurus.

BUENO, Gustavo (2011), «Seminario sobre la religión», sesión 1, [Conferencia] en Escuela de Filosofía de Oviedo, 14 de marzo de 2011, recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=kVKZinS493c>.

CÁCERES, Alfredo (2011), «Sobre El caballo perdido de Felisberto Hernández», en González, María del Carmen, *Felisberto Hernández. Si el agua hablara*, Montevideo: Rebeca Linke, pp. 198-200.

CAILLOIS, Roger (1939), *El mito y el hombre*, Buenos Aires: Sur.

CAILLOIS, Roger (1970), *Imágenes, imágenes...*, Buenos Aires: Sudamericana.

CAILLOIS, Roger (1986), *Los juegos y los hombres*, México: Fondo de Cultura Económica.

CAILLOIS, Roger (1989), *Acercamientos a lo imaginario*, México: Fondo de Cultura Económica.

CAILLOIS, Roger (1996), *El hombre y lo sagrado*, México: Fondo de Cultura Económica.

CALVINO, Ítalo (1985), «Las zarabandas mentales de Felisberto Hernández», en *Felisberto Hernández. Novelas y Cuentos*, Caracas: Ayacucho, pp. 3-5.

CAMPBELL, Joseph (1991), *El poder del mito*, Barcelona: Emecé.

CÁNENA, Aldo (1979), *Felisberto Hernández*, Montevideo: Editorial Técnica.

CARLYLE, Thomas (1905), «Jean Paul Friedrich Richter», en *Critical and miscellaneous essays*, vol. I, Nueva York: Funk and Wagnalls.

CASSIRER, Ernst (1972), *Filosofía de las formas simbólicas II, El pensamiento mítico*, México D.F.: Fondo de Cultura Económica.

CASSIRER, Ernst (1974a), *Antropología filosófica*, México D.F.: Fondo de Cultura Económica.

CASSIRER, Ernst (1974b), *El mito del estado*, México D.F.: Fondo de Cultura Económica.

CASTILLO ROJAS, Roberto (1990), «La imaginación creadora en el pensamiento de Gaston Bachelard», en *Revista de filosofía de la Universidad de Costa Rica*, vol. XXVIII, nº 67, 68, pp. 65-70.

CHEVALIER, Jean (dir.) (1986), *Diccionario de los símbolos*, Barcelona: Herder.

CHIARA D'ARGENIO, María (2006), «El estatuto de lo fantástico en Felisberto Hernández», en *Revista Iberoamericana*, vol. LXXII, nº 215-216, pp. 395-414.

CIRLOT, Juan Eduardo (1992), *Diccionario de símbolos*, Barcelona: Labor.

COLERIDGE, Samuel Taylor (2010), *Biographia Literaria*, Valencia: Pre-textos.

- CONCHA, Jaime (1977), «Los empleados del cielo: en torno a Felisberto Hernández», en *Felisberto Hernández ante la crítica actual*, Caracas: Monte Ávila, pp. 61-83.
- COTELO, Ruben (1970), «El caballo perdido», en Gómez Mango, L. (ed.), *Felisberto Hernández. Notas Críticas*, Montevideo: Fundación de Cultura Universitaria, pp. 81-88.
- CORTÁZAR, Julio (2009), «Prólogo a La casa inundada y otros cuentos», de *Felisberto Hernández*, en *Vanguardia Latinoamericana*, Madrid: Iberoamericana, pp. 414-416.
- CREUZER, Friedrich (1842), *Symbolik und mythologie*, vol. IV, Leipzig, Alemania: Leske.
- CREUZER, Friedrich (1991), *Sileno: idea y validez del simbolismo antiguo*, Barcelona: Serbal.
- CUNQUEIRO, Álvaro (1996a), «La imaginación a tesoros», en *Tesoros y otras magias*, Barcelona: Tusquets, pp. 191-193.
- CUNQUEIRO, Álvaro (1996b), «Imaginación y creación», en *Tesoros y otras magias*, Barcelona: Tusquets, pp. 194-203.
- DA VINCI, Leonardo (1930), *Escritos literarios y filosóficos*, Madrid: M. Aguilar.
- DE MARÍA, Isidoro (1957), *Montevideo antiguo*, tomo I, Montevideo: Biblioteca Artigas.
- DENIEUL, Pierre-Noël (1981), «Etnotecnología del juego», en Jaulin, R. (comp.), *Juegos y Juguetes*, México D.F.: Siglo XXI, pp. 7-10.
- DETIENNE, Marcel (1985), *La invención de la mitología*, Barcelona: Península.
- DÍAZ, José Pedro (1960), «Una bien cumplida carrera literaria», en *Marcha*, nº 1034, p. 23.
- DÍAZ, José Pedro (1982), «Más allá de la memoria», en *Escritura*, año VII, nº 13-14, pp. 5-30.
- DÍAZ, José Pedro (1991), *Felisberto Hernández. El espectáculo imaginario I*, Montevideo: Arca.
- DÍAZ, José Pedro (2000), *Felisberto Hernández, su vida y su obra*, Montevideo: Planeta.
- DÍAZ, José Pedro (2004), «La formación de Felisberto Hernández en la década del veinte», en García, C. y Reichardt, D. (eds.), *Las vanguardias literarias en Argentina, Uruguay y Paraguay: bibliografía y antología crítica*, Madrid: Iberoamericana, pp. 461-480.
- DOLINA, Alejandro (2007), *Bar del infierno*, Buenos Aires: Planeta.
- DORFLES, Gillo (1969), *Nuevos ritos, nuevos mitos*, Barcelona: Lumen.
- DUCH, Lluís (2008), «Interpretaciones actuales en el estudio del mito», en *Antropología simbólica y corporeidad cotidiana*, Cuernavaca, México: UNAM, pp. 204-225.
- DUFF, William (1767), *An essay on original genius*, Londres: E. and C. Dilly.
- DURAND, Gilbert (1971), *La imaginación simbólica*, Buenos Aires: Amorrortu.

- DURAND, Gilbert (1989), «La creación literaria: los fundamentos de la creación», en Verjat, A. (ed.), *El retorno de Hermes*, Barcelona: Anthropos, pp. 20-48.
- DURAND, Gilbert (1999), *Ciencia del hombre y tradición*, Barcelona: Paidós Ibérica.
- DURAND, Gilbert (2003), *Mitos y sociedades: introducción a la mitología*, Buenos Aires: Biblos.
- DURAND, Gilbert (2006), *Las estructuras antropológicas del imaginario*, México D.F.: Fondo de Cultura Económica.
- DURAND, Gilbert (2012), «La mitocrítica paso a paso», en *Acta Sociológica*, nº 57, pp. 105-118.
- DURAND, Gilbert (2013), *De la mitocrítica al mitoanálisis: Figuras míticas y aspectos de la obra*, Barcelona: Anthropos.
- ECHAVARREN, Roberto (1981), *El espacio de la verdad*, Buenos Aires: Sudamericana.
- ECHAVARREN, Roberto (1982), «La estructura temporal de la experiencia en El caballo perdido», en *Escritura*, año VII, nº 13-14, pp. 95-110.
- ELENA, Sergio (2002), «Del músico al escritor», en *La nación. Suplemento Cultura*, 20 de octubre de 2002, recuperado de: <http://www.lanacion.com.ar/441758-del-musico-al-escritor>.
- ELIADE, Mircea (1991), *Mito y realidad*, Barcelona: Labor.
- ENGLEKIRK, John (1979), «Juicio», en Rela, W. (ed.), *Felisberto Hernández. Cinco cuentos magistrales*, Montevideo: Editorial Ciencias, p. 87.
- ESPINA, Eduardo (2004), «Vanguardia en el Uruguay: la subjetividad como disidencia», en García, C. y Reichardt, D. (eds.), *Las vanguardias literarias en Argentina, Uruguay y Paraguay: bibliografía y antología crítica*, Madrid: Iberoamericana, pp. 427-442.
- ESPINÓS FELIPE, Joaquim (1999), *La poètica de l'imaginari*, Alicante: Universitat d'Alacant.
- ETIENVRE, Jean Pierre (1991), «El juego entre rito y misterio», en *Revista de Occidente*, nº 121, pp. 98-106.
- EVANS-PRITCHARD, Edward (1991), *Las teorías de la religión primitiva*, Madrid: Siglo XXI.
- FEIJOO, Benito Jerónimo (1765), *Justa repulsa de inicuas acusaciones*, Madrid: Antonio Sanz.
- FELL, Claude (1977), «La metáfora en la obra de Felisberto Hernández», en *Felisberto Hernández ante la crítica actual*, Caracas: Monte Ávila, pp. 103-117.
- FERNÁNDEZ, Macedonio (1997), «Para una teoría de la humorística», en *Teorías. Obras Completas*, vol. III, Buenos Aires: Corregidor, pp. 259-308.

- FERNÁNDEZ FLÓREZ, Wenceslao (1945), *El humor en la literatura española*, Madrid: Imprenta Sáez.
- FERRÁNDIZ ALBORZ, Francisco (2011), «La obra de Felisberto Hernández», en González, María del Carmen, *Felisberto Hernández. Si el agua hablara*, Montevideo: Rebeca Linke, pp. 213-215.
- FERRATER MORA, José (1965), *Diccionario de Filosofía*, tomo I, Buenos Aires: Sudamericana.
- FERRÉ, Rosario (1982), «El acomodador-autor», en *Escritura*, año VII, nº 13-14, pp. 189-210.
- FOMBONA, Jacinto (2000), «Cuño, Cuña, Coño. Juegos de Felisberto Hernández», en *Revista Iberoamericana*, nº 190, pp. 25-36.
- FONTENROSE, Joseph (1974), *Python*, Nueva York: Biblio and Tannen.
- FREUD, Sigmund (1991), *El chiste y su relación con el inconsciente*, Buenos Aires: Amorrortu.
- FRYE, Northrop (1973), *Anatomy of Criticism*, Princeton, Estados Unidos: Princeton University Press.
- GADAMER, Hans-Georg (1991), *La actualidad de lo bello*, Barcelona: Paidós.
- GADAMER, Hans-Georg (1997), *Mito y razón*, Barcelona: Paidós.
- GALINDO HERVÁS, Alfonso (1999), «Los Mitos como “Filosofía Perenne”: Joseph Campbell», en *Teoría/Crítica*, nº 6, pp. 161-178.
- GARAGALZA, Luis (1990), *La interpretación de los símbolos*, Barcelona: Anthropos.
- GARCÍA, Serafín J. (1983), *Primeros encuentros*, Montevideo: Arca.
- GARCÍA, Guillermo (2002), «Felisberto Hernández: diez itinerarios interpretativos», *Especulo: Revista de Estudios Literarios*, nº 22.
- GARCÍA GUAL, Carlos (1987), *La mitología: interpretaciones del pensamiento mítico*, Barcelona: Montesinos.
- GARCÍA GUAL, Carlos (2001), «Invitación a la lectura», en Platón, *Mitos*, Madrid: Siruela, pp. 9-34.
- GARCÍA GUAL, Carlos (2008), «Mitología y literatura en el mundo griego», en *Amaltea. Revista de Mitocrítica*, nº 0, pp. 1-11.
- GARCÍA NÚÑEZ, Arthur (1978), *La risa*, Buenos Aires: Freeland.
- GIORDANO, Alberto (1992), *La experiencia narrativa. Juan José Saer, Felisberto Hernández, Manuel Puig*, Rosario, Argentina: Beatriz Viterbo Editora.
- GIRALDI, Norah (1975), *Felisberto Hernández: Del creador al hombre*, Montevideo: Edición de la Banda Oriental.



- GIRALDI, Norah (1982), «Felisberto Hernández y la música», en *Escritura*, año VII, nº 13-14, pp. 313-328.
- GOLOBOFF, Gerardo Mario (1977), «Felisberto Hernández: la literatura como profanación», en *Felisberto Hernández ante la crítica actual*, Caracas: Monte Ávila, pp. 127-152.
- GOMBRICH, Ernst (1968), *Meditaciones sobre un caballo de juguete*, Barcelona: Seix Barral.
- GOMBRICH, Ernst (1991), «La gran seriedad del juego», en *Tributos*, México D.F.: Fondo de Cultura Económica, pp. 139-161.
- GÓMEZ CARDÓ, Pilar (2012), «De Samosata a Leiden: Luciano y Rembrandt en el espejo de Zeuxis», en *Lexis*, nº 30, pp. 537-564.
- GÓMEZ MANGO, Edmundo (1998), «Las felicidades de Felisberto: las infancias de su escritura», en *Río de la Plata*, nº 19, pp. 75-82.
- GÓMEZ MANGO, Lídice (ed.) (1970), *Felisberto Hernández. Notas Críticas*, Montevideo: Fundación de Cultura Universitaria.
- GÓMEZ DE LA SERNA, Ramón (2014), *Humorismo*, Madrid: Casimiro.
- GÓMEZ DE LA SERNA, Ramón (1988), «Gravedad e importancia del humorismo», en *Una teoría personal del arte*, Tecnos: Madrid, pp. 203-226.
- GONZÁLEZ, María del Carmen (2011), *Felisberto Hernández. Si el agua hablara*, Montevideo: Rebeca Linke.
- GONZÁLEZ ALCANTUD, José Antonio (1993), *Tractatus ludorum*, Barcelona: Anthropos.
- GRACIÁN, Baltasar (1993), *Oráculo Manual y Arte de Prudencia. Obras Completas*, tomo II, Turner: Madrid, pp. 185-304.
- GRASSI, Ernesto (1999), *Vico y el humanismo*, Barcelona: Anthropos.
- GRAZIANO, Frank (1992), «La lujuria de ver: la proyección fantástica en “El acomodador” de Felisberto Hernández», en *Revista Iberoamericana*, nº 160, 161, pp. 1027-1039.
- GRAZIANO, Frank (1998), «Motivos psicológicos en Nadie encendía las lámparas», en *Río de la Plata*, nº 19, pp. 257-264.
- GRONOE, Rees Howell (1862), *Reminiscences of Captain Gronow*, Londres: Smith, Elder and Co.
- GROSS, Karl (1912), *The play of men*, Nueva York: D. Appleton and Company.
- GUARDINI, Romano (1962), «La liturgia como juego», en *El espíritu de la liturgia*, Barcelona: Araluce, pp. 138-158.
- GUITTON, Jean (1998), *Mi testamento filosófico*, Madrid: Ediciones Encuentro.

- GUSDORF, Georges (1960), *Mito y metafísica*, Buenos Aires: Editorial Nova.
- GUTIÉRREZ, Fátima (2012), «La mitocrítica de Gilbert Durand: teoría fundadora y recorridos metodológicos», en *Thélème. Revista Complutense de Estudios Franceses*, vol. 27, pp. 175-189.
- HARRIS, Marvin (1994), *El materialismo cultural*, Madrid: Alianza.
- HARRIS, Thaddeus Mason (1819), *Discourses, delivered on public occasions*, Filadelfia, Estados Unidos: G. Howortg, & M'Carty & Davis.
- HAZLITT, William (2002), «Sobre el ingenio y el humor (Conferencias sobre los escritores cómicos ingleses, 1818)», en *CIC: Cuadernos de información y comunicación*, nº 7, pp. 69-94.
- HERNÁNDEZ, Ana María (1982), «Mis recuerdos», en *Escritura*, año VII, nº 13-14, pp. 335-344.
- HERRERO GIL, Marta (2008), «Introducción a las teorías del imaginario. Entre la ciencia y la mística», en *Ilu. Revista de Ciencias de las Religiones*, nº 13, pp. 241-258.
- HYDE, Lewis (1998), *Trickster makes this world*, Nueva York: Farrar, Straus and Giroux.
- HOBBS, Thomas (1840), «Human nature, or the fundamentals elements of policy», en *The english works of Thomas Hobbes*, vol. IV, Londres: John Bohn, pp. 1-76.
- HOBBS, Thomas (1904), *Leviathan*, Cambridge: Cambridge University Press.
- HORKHEIMER, Max y ADORNO, Theodor W., (1998), *Dialéctica de la Ilustración. Fragmentos filosóficos*, Madrid: Trotta.
- HUBERT, Henri (1990), «Estudio sumario sobre la representación del tiempo en la religión y la magia», en *Reis: Revista española de investigaciones sociológicas*, nº 51, pp. 177-204.
- HÜBNER, Kurt (1996), *La verdad del mito*, México D.F.: Siglo XXI.
- HUIZINGA, Johan (1935), «Carta a M. Julien Benda», en *Tierra Firme*, nº 1, pp. 55-69.
- HUIZINGA, Johan (2007), *Homo Ludens*, Alianza: Madrid.
- HUIZINGA, Johan (2014), *Acerca de los límites entre lo lúdico y lo serio en la cultura*, Madrid: Casimiro.
- HUTCHESON, Francis (1750), *Reflexions upon laughter, and remarks upon the fables of the bees*, Glasgow: Daniel Baxter.
- JACQUES, Rogier (2010), «El juego y el humanismo», en Aullón de Haro, P. (ed.), *Teoría del Humanismo*, vol. II, Madrid: Verbum, pp. 327-352.

- JAMES, William (1986), *Las variedades de la experiencia religiosa*, Península: Barcelona.
- JARRY, Alfred (1902), «Les monstres», en *L'Ymagier*, nº 2, pp. 73-78.
- JARRY, Alfred (1902), «Franc-Nohain et Claude Terrase: La Fiancée du Scaphandrier», en *La revue blanche*, nº 217, p. 319.
- JIMÉNEZ HERNÁNDEZ, Jorge (2006), Filosofía de ciudades imaginarias, en *Revista de filosofía de la Universidad de Costa Rica*, vol. XLIV, nº 113.
- JITRIK, Noé (comp.) (1996), *Atípicos en la literatura latinoamericana*, Buenos Aires: Publicaciones del C.B.C.
- JUNG, Carl Gustav (1970), *Arquetipos e inconsciente colectivo*, Barcelona: Paidós Ibérica.
- JUNG, Carl Gustav (1994), *Tipos psicológicos*, Barcelona: Edhasa.
- JUNG, Carl Gustav (1995), *El hombre y sus símbolos*, Barcelona: Paidós Ibérica.
- KANT, Immanuel (2007), *Crítica del Juicio*, ed. de Manuel García Morente, Madrid: Espasa-Calpe.
- KERÉNYI, Karl (1999), *La religión antigua*, Barcelona: Herder.
- KERÉNYI, Karl y JUNG, Carl Gustav (2004), *Introducción a la esencia de la mitología*, Madrid: Siruela.
- KIRK, Geoffrey Stephen (1984), *La naturaleza de los mitos griegos*, Barcelona: Arcos Vergara.
- KIRK, Geoffrey Stephen (2006), *El mito: su significado y funciones en la antigüedad y otras culturas*, Barcelona: Paidós.
- KOLAKOWSKI, Leszek (1975), *La presencia del mito*, Buenos Aires: Amorrortu.
- LACAN, Jacques (1977), *Los cuatro principios fundamentales del psicoanálisis*, Barcelona: Barral Editores.
- LAPOUJADE, María Noel (1988), *Filosofía de la imaginación*, México D.F.: Siglo XXI.
- LAPOUJADE, María Noel (2007), «Mito e imaginación a partir de la poética de Gaston Bachelard», en *Revista de Filosofía*, nº 57, pp. 91-111.
- LARRAÑAGA, Silvia (1998), «Las paradojas de una entidad enunciativa», en *Río de la Plata*, nº 19, pp. 119-126.
- LARRE BORGES, Ana Inés (1983), «Felisberto Hernández. Una conciencia filosófica», en *Revista de la Biblioteca Nacional de Montevideo*, nº 22, pp. 5-36.
- LASARTE, Francisco (1981), *Felisberto Hernández y la escritura de «lo Otro»*, Madrid: Ínsula.
- LATCHAM, Ricardo (1979), «Los relatos de Felisberto Hernández», en Rela, W. (ed), *Felisberto Hernández. Cinco cuentos magistrales*, Montevideo: Editorial Ciencias, pp. 81-85.

- LAVANIEGOS, Manuel (2006), «Arte», en Ortíz-Osés, A. y Lanceros, P. (dirs.), *Diccionario de la existencia*, Barcelona: Anthropos, pp. 49-54.
- LESPADA, Gustavo (2009), «La transgresión del relato. Relectura de El caballo perdido de Felisberto Hernández», en *Hermes Criollo*, año 7, nº 13, pp. 85-100.
- LÉVI-STRAUSS, Claude (1984), «Mito y olvido», en *La mirada distante*, Barcelona: Argos Vergara, pp. 214-221.
- LÉVI-STRAUSS, Claude (1995), *Antropología estructural*, Barcelona: Paidós.
- LÉVI-STRAUSS, Claude (1997), *El pensamiento salvaje*, Santafé de Bogotá, Colombia: Fondo de Cultura Económica.
- LITVAN, Valentina y URIARTE, Javier (2010), «Prefacio», en *Cuadernos LIRICO. Raros uruguayos, nuevas miradas*, nº 5, pp. 11-14.
- LLEDÓ, Emilio (1980), «El lenguaje en la filosofía griega. El mito y el lenguaje de la ciudad en la filosofía griega», [Conferencia], Fundación Juan March: Madrid, 13 de noviembre de 1980, recuperado de: <http://recursos2.march.es/multimedia/conferencias/mp3/295.mp3?v=22889740>.
- LLEDÓ, Emilio (1985), «Introducción general», en Platón, *Diálogos*, vol. I, Madrid: Gredos, pp. 7-136.
- LOCKHART, Washington (1982), «Arte y presencia en Felisberto», en *Escritura*, año VII, nº 13-14, pp. 119-130.
- LOCKHART, Washington (1991), *Felisberto Hernández, una biografía literaria*, Montevideo: Arca.
- LÓPEZ QUINTÁS, Alfonso (1998), *Estética de la creatividad*, Madrid: Cátedra.
- LOUSTAUNAU, Daniel (2012), *El Uruguay feliz. Imagen y memoria: 1918-1933*, Montevideo: Linardi y Risso.
- LOUSTAUNAU, Fernando (1992), «Susana Soca: la Dame a la Licorne», en *Revista Iberoamericana*, nº 160-161, pp. 1015-1025.
- LUCIANO (1889), «Del duelo», en *Obras*, vol. III, Madrid: Librería de la viuda de Hernando, pp. 367-374.
- MACHADO, Carlos (2002), «El Uruguay de los tiempos de Felisberto Hernández», en *Homenaje a Felisberto Hernández con motivo del centenario de su nacimiento*, Universidad Autónoma de México, octubre de 2002, recuperado de: <http://www.felisberto.org.uy/mexico.html>.

- MAGGI, Carlos (1967), *Gardel, Onetti y algo más*, Montevideo: Alfa.
- MALINOWSKI, Bronislaw (1948), «Myth in primitive psychology», en *Magic, science and religion, and other essays*, Boston: Beacon Press, pp. 72-124.
- MARECHAL, Leopoldo (1981), *Adán Buenosayres*, Barcelona: Edhasa.
- MASTRONARDI, Carlos (2011), «La opinión del poeta Carlos Mastronardi sobre Por los tiempos de Clemente Colling de Felisberto Hernández», en González, María del Carmen, *Felisberto Hernández. Si el agua hablara*, Montevideo: Rebeca Linke, pp. 185, 186.
- MAURON, Charles (1998), *Psicocrítica del género cómico*, Madrid: Arco/Libros.
- MEDEIROS, Paulina (1974), *Felisberto Hernández y yo*, Montevideo: Biblioteca de Marcha.
- MEDEIROS, Paulina (2011), «Por los tiempos de Clemente Colling, de Felisberto Hernández», en González, María del Carmen, *Felisberto Hernández. Si el agua hablara*, Montevideo: Rebeca Linke, pp. 188-190.
- MELETINSKI, Eleazar (2001), *El mito*, Madrid: Akal.
- MELHBERG, Analía (2009), «Primeras Invenciones de Felisberto Hernández: una lectura», en *Hologramática*, nº 11, pp. 19-41.
- MENDOÇA TELES, Gilberto y MÜLLER-BERCH, Klaus (eds.) (2009), *Vanguardia latinoamericana: historia, crítica y documentos*, Madrid: Iberoamericana.
- MERCIER, Lucien (1960), «El género cuento», en *Marcha*, nº 1034, p. 22.
- MERCIER, Lucien (1975), «Felisberto Hernández: El cuento y el cuerpo», en *Texto Crítico. Centro de Investigaciones Lingüístico-Literarias*, nº 2, pp. 111-122.
- MIGNOLO, Walter (1977), «La instancia del yo en Las dos historias», en *Felisberto Hernández ante la crítica actual*, Caracas: Monte Ávila, pp. 169-185.
- MOLLOY, Sylvia (1982), «Tierras de la memoria: la entreapertura del texto», en *Escritura*, año VII, nº 13-14, pp. 69-94.
- MOLPECERES, Sara (2013), *Pensar en imágenes: los conceptos de mito, razón y símbolo a lo largo de la cultura occidental*, Murcia: Universidad de Murcia.
- MONTESQUIEU (2014), *Ensayo sobre el gusto*, edición de Aullón de Haro, P., Madrid: Casimiro.
- MORALES, Ana María (2004), «Lo fantástico en “Las Hortensias” de Felisberto Hernández», en *Escritos. Revista del Centro de Ciencias del Lenguaje*, nº 29, pp. 141-156.
- MORFAUX, Louis-Marie (1998), «Imaginación», en *Diccionario Akal de Estética*, Madrid:

- Akal, pp. 669-672.
- MORILLAS VENTURA, Enriqueta (1982), «Las primeras invenciones de Felisberto Hernández», en *Escritura*, año VII, nº 13-14, pp. 259-280.
- MORILLAS VENTURA, Enriqueta (1983), *La narrativa de Felisberto Hernández*, Madrid: Editorial de la Universidad Complutense.
- MORILLAS VENTURA, Enriqueta (1998), «Felisberto y su arte narrativo», en *Río de la Plata*, nº 19, pp. 85-96.
- MORIN, Edgar (1999), *El Método. III: El conocimiento del conocimiento*, Madrid: Cátedra.
- MORREALL, John (2013), «Philosophy of Humor», *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*, recuperado de <http://plato.stanford.edu/archives/spr2013/entries/humor>.
- NIETZSCHE, Friedrich (1996), *Sobre verdad y mentira en sentido extramoral*, Madrid: Tecnos.
- NUBIOLA, Jaime (2000), «El valor cognitivo de las metáforas», en Pérez-Ilzarbe, P.; Lázaro, R. (eds.), *Verdad, bien y belleza: cuando los filósofos hablan de valores. Cuadernos de Anuario Filosófico*, nº 103, pp. 73-85.
- ORTEGA Y GASSET, José (1963), *El espectador. VIII*, en *Obras completas*, tomo II, Madrid: Revista de Occidente, pp. 665-746.
- ORTEGA Y GASSET, José (1964a), *Idea del teatro*, en *Obras completas*, tomo V, Madrid: Revista de Occidente, pp. 439-501.
- ORTEGA Y GASSET, José (1964b), *Ensimismamiento y alteración*, en *Obras completas*, tomo VII, Madrid: Revista de Occidente, pp. 289-375.
- OSORIO, Nelson (1981), «Para una caracterización histórica del vanguardismo literario hispanoamericano», en *Revista Iberoamericana*, nº 114-115, pp. 227-254.
- PALLARES, Ricardo (1981), «A propósito de Felisberto Hernández», en *Garcín*, nº 2, Montevideo.
- PALLARES, Ricardo (1982), «La circunstancia rioplatense en la obra de Felisberto Hernández», en *Escritura*, año VII, nº 13-14, pp. 281-292.
- PALLARES, Ricardo y REYES, Reina (1983), *¿Otro Felisberto?*, Montevideo: Imago.
- PANESI, Jorge (2000), «Felisberto Hernández, un artista del hambre», en *Críticas*, Buenos Aires: Editorial Norma, pp. 183-220.
- PAOLINI, Claudio (2003), «Felisberto Hernández: Escritor maldito o poeta de la materia», en *Espéculo: Revista de Estudios Literarios*, nº 23.
- PAOLINI, Claudio y LYONNET, Gabriel (2006), «Alberto Zum Felde, la vanguardia uru-

- guaya y el modernismo brasileño», en Rocca, P y Andrade, M. (eds.), *Un diálogo americano: modernismo brasileño y vanguardia uruguaya*, Cuadernos de América sin nombre, nº 15, Alicante, pp. 225-254.
- PARAMIO, Ludolfo (1971), *Mito e ideología*, Madrid: Alberto Corazón.
- PARRA, Frédéric (1998), «Tiempo perdido, tiempo recobrado en Menos Julia», en *Río de la Plata*, nº 19, pp. 285-292.
- PASETTI, María Pía (2011), «Marginalidad y juego en los sujetos protagonistas de “Nadie encendía las lámparas” de Felisberto Hernández», en *Pacarina del Sur*, nº 6.
- PAU, Antonio (2005), *El tejido del recuerdo*, Madrid: Trotta.
- PAZ, Octavio (1981), «Risa y penitencia», en *Puertas al campo*, Barcelona: Seix Barral.
- PERERA SAN MARTÍN, Nicasio (1998), «La “fortuna” literaria de Felisberto Hernández», en *Río de la Plata*, nº 19, pp. 27-34.
- PEREDA VALDÉS, Ildelfonso (1974), «Cenáculos y peñas literarias», en *Almanaque del Banco de Seguros del Estado*, pp. 85-90.
- PEZZONI, Enrique (1982), «Felisberto Hernández: parábola del desquite», en *Escritura*, año VII, nº 13-14, pp. 211-228.
- PLINIO SEGUNDO (1629), *Historia natural*, tomo II, Madrid: Juan González.
- PRIETO, Julio (1998), «De la improbabilidad del yo: especularidad y heterografía en El caballo perdido», en *Río de la Plata*, nº 19, pp. 107-118.
- PRIETO, Julio (2002), *Desencuadrados: vanguardias ex-céntricas en el Río de la Plata: Macedonio Fernández y Felisberto Hernández*, Rosario, Argentina: Beatriz Viterbo.
- PORZECANSKI, Teresa (2002), «Felisberto Hernández: un estudio del régimen de la mirada», en *Cuadernos Hispanoamericanos*, nº 625-626, pp. 81-86.
- PRUNHUBER, Carol (1986), *Agua, silencio, memoria y Felisberto Hernández*, Caracas: Academia Nacional de la Historia.
- PUJANTE, José David (1992), *Mímesis y siglo XX: formalismo ruso, teoría del texto y del mundo, poética de lo imaginario*, Murcia: Universidad de Murcia.
- RAMA, Ángel (1960), «Otra imagen del país», en *Marcha*, nº 1034, p. 22.
- RAMA, Ángel (1964), «Burlón poeta de la materia », en *Marcha*, nº 1190, pp. 30, 31.
- RAMA, Ángel (1966), *Cien años de raros*, Montevideo: Arca.
- RAMA, Ángel (1968a), «Felisberto Hernández, Humorismo y Fantasía», en *Actual*, nº 3-4,

- Venezuela, Universidad de los Andes, pp. 17-29.
- RAMA, Ángel (1968b), *Felisberto Hernández. Capítulo Oriental*, nº 29, Montevideo: CEDAL.
- RAMA, Ángel (1982), «Felisberto Hernández. Su manera original de enfrentar al mundo», en *Escritura*, año VII, nº 13-14, pp. 243-258.
- RAMA, Ángel (2004), «Felisberto Hernández. Su manera original de enfrentar al mundo», en García, C. y Reichardt, D. (eds.), *Las vanguardias literarias en Argentina, Uruguay y Paraguay: bibliografía y antología crítica*, Madrid: Iberoamericana, pp. 449-460.
- RANK, Otto (1981), *El mito del nacimiento del héroe*, Barcelona: Paidós Ibérica.
- REAL ACADEMIA ESPAÑOLA (2001), *Diccionario de la lengua española*, tomo I, Madrid: Espasa Calpe.
- RELA, Walter (ed.) (1979), *Felisberto Hernández. Cinco cuentos magistrales*, Montevideo: Editorial Ciencias.
- RELA, Walter (1982), *Felisberto Hernández. Valoración crítica*, Montevideo: Editorial Ciencias.
- RELA, Walter (2002), *Felisberto Hernández. Persona-obra. Cronología documentada*, Montevideo: Ministerio de Educación y Cultura. Biblioteca Nacional.
- RENAUD, Maryse (1977), «El acomodador, texto fantástico», en *Felisberto Hernández ante la crítica actual*, Caracas: Monte Ávila, pp. 257-277.
- RENAUD, Maryse (1998), «Felisberto Hernández, Juan Carlos Onetti: de la “lujuria de ver” a la lujuria de contar», en *Río de la Plata*, nº 19, pp. 63-74.
- REY BECKFORD, Ricardo, (2005), «Felisberto Hernández o la máscara de lo cotidiano», en *Ciberletras. Revista de crítica literaria y de cultura*, nº 13.
- RESCHER, Nicholas (1997), *La suerte: aventuras y desventuras de la vida cotidiana*, Barcelona: Andrés Bello.
- RHODE, Edwin (1948), *Psique: la idea del alma y la inmortalidad entre los griegos*, México D.F.: Fondo de Cultura Económica.
- RICHTER, Jean Paul (1991), *Introducción a la estética*, ed. de Pedro Aullón de Haro, Madrid: Visor.
- RICOEUR, Paul (1995), *Tiempo y narración II. Configuración del tiempo en el relato de ficción*, México D.F.: Siglo XXI.
- RICOEUR, Paul (2004), *Finitud y culpabilidad*, Madrid: Trotta.



- RICOEUR, Paul (2006), *Teoría de la interpretación. Discurso y excedente de sentido*, México D.F.: Siglo XXI.
- RICOEUR, Paul (2008), «Palabra y símbolo», en *Hermenéutica y acción*, Buenos Aires: Prometeo Libros, pp. 21-38.
- RIVA, Hugo (1970), «Por los tiempos de Clemente Colling», en Gómez Mango, L. (ed.), *Felisberto Hernández. Notas Críticas*, Montevideo: Fundación de Cultura Universitaria, pp. 45-80.
- ROCCA, Pablo (1987), «Máscaras de Felisberto Hernández: Biografías ocultas», en *Revista de la Biblioteca Nacional de Montevideo*, nº 25, pp. 67-97.
- ROCCA, Pablo (1992), «Montevideo, literatura en el cenáculo y en el café», en Rocca, P. (ed.), *Montevideo: altillos, cafés, literatura. 1849-1986*, Montevideo: Arca.
- ROCCA, Pablo (2004), «Cruces y límites de la vanguardia uruguaya», en García, C. y Reichardt, D. (eds.), *Las vanguardias literarias en Argentina, Uruguay y Paraguay: bibliografía y antología crítica*. Madrid: Iberoamericana, pp. 415-426.
- ROCCA, Pablo y ANDRADE, Gênese (eds.), *Un diálogo americano: modernismo brasileño y vanguardia uruguaya, Cuadernos de América sin nombre*, nº 15, Alicante, 2006.
- RODRÍGUEZ MONEGAL, Emir (1945), «Nota sobre Felisberto Hernández», en *Marcha*, nº 286, p. 15.
- RODRÍGUEZ MONEGAL, Emir (1950), «La generación del 900», en *Número*, nº 6, 7, 8, pp. 37-64.
- RODRÍGUEZ MONEGAL, Emir (1988), «Tradicición y renovación», en Fernández Moreno (coord.), en *América Latina en su literatura*, México D.F.: Siglo XXI, pp. 139-166.
- ROMERO LUQUE, Juan Luis (1998), «La presencia de Carlos Vaz Ferreira en la ficción de Felisberto Hernández», en *Río de la Plata*, nº 19, pp. 203-208.
- ROSARIO-ANDÚJAR, Julio A. (1999), *Felisberto Hernández y el pensamiento filosófico*, Nueva York: Peter Lang.
- ROSARIO-ANDÚJAR, Julio A. (2000), «Más allá del espejo: la división del sujeto en la narrativa de Felisberto», en *Revista Iberoamericana*, nº 190, pp. 37-45.
- RUSSELL, Dora Isella (1981), «Del tiempo de las quintas», en *Almanaque del Banco de Seguros del Estado*, pp. 96-98.
- RUSSELL, Dora Isella (1989), «El Prado: sus cien años», en *Almanaque del Banco de Seguros del Estado*, pp. 64-67.

- SAAD, Gabriel (1977), «Tiempo y espacio en algunas narraciones de Felisberto Hernández», en *Felisberto Hernández ante la crítica actual*, Caracas: Monte Ávila, pp. 279-290.
- SÁBATO, Ernesto (1996), *Obras completas. Ensayos*, Buenos Aires: Seix Barral.
- SAER, Juan José (1977), «Tierras de la memoria», en *Felisberto Hernández ante la crítica actual*, Caracas: Monte Ávila, pp. 307-321.
- SALINAS, Mónica (2004), «Felisberto Hernández: mirar desde la periferia», en *Humanidades: revista de la Universidad de Montevideo*, año 4, nº 1, pp. 193-202.
- SANTAYANA, George (1999), *El sentido de la belleza*, Madrid: Tecnos.
- SANTAYANA, George (2002), *Escepticismo y fe animal*, Madrid: Losada.
- SAN ROMÁN, Gustavo (1998), «Las parejas desparejas, o el amor fermental», en *Río de la Plata*, nº 19, pp. 179-186.
- SARLO, Beatriz (2003), *Una modernidad periférica: Buenos Aires 1920 y 1930*, Buenos Aires: Nueva Visión.
- SARTRE, Jean-Paul (1967), *La imaginación*, Buenos Aires: Sudamericana.
- SARTRE, Jean-Paul (1982), *Lo imaginario. Psicología fenomenológica de la imaginación*, Buenos Aires: Losada.
- SCHINCA, Milton (1979), *Boulevard Sarandí*, tomo 3, Montevideo: Ediciones de la Banda Oriental.
- SCHLEGEL, Friedrich (2005), *Conversación sobre la poesía*, Buenos Aires: Biblos.
- SCHOPENHAUER, Arthur (2009), *El mundo como voluntad y representación*, vol. I, Madrid: Trotta.
- SCHWARTZ, Jorge (1991), «Introducción», en *Las vanguardias latinoamericanas. Textos programáticos y críticos*, Madrid: Cátedra, pp. 25-63.
- SECADAS MARCOS, Francisco (1978), «Las definiciones del juego», en *Revista española de pedagogía*, vol. 36, nº 142, pp. 15-83.
- SÉNECA, Marco Anneo (2005), *Controversias*, libros VI-X, Madrid: Gredos.
- SESSA, Lucio (1998), «Felisberto Hernández y las filosofías», en *Río de la Plata*, nº 19, pp. 189-202.
- SEXTO EMPÍRICO (1997), *Contra los profesores*, libros I-VI, Madrid: Gredos.
- SHATTUCK, Roger (1991), «Alfred Jarry», en *La época de los banquetes*, Madrid: Visor, pp. 163-211.
- SIGÜENZA, Julio y FERREIRO, Alfredo Mario (1930), «No hay que pisar la raya», en *Cartel*, año II, nº 8.

- SILVA VILA, María Inés (1993), *Cuarenta y cinco por uno*, Montevideo: Fin de siglo.
- SMUTS, Aaron (2006), «Humor», en *Internet Encyclopedia of Philosophy*, recuperado de: <http://www.iep.utm.edu/humor/>.
- SOIZA REILLY, Juan José (1907), «Los martirios de un poeta aristócrata», en *Caras y Caretas*, n° 433.
- SOLARES, Blanca y WALTER, Philippe (2006), «Imaginario y literatura. Entrevista con Philippe Walter», en Ortíz Oses, A. y Lanceros, P. (dirs.), *Diccionario de la existencia*, Barcelona: Anthropos, pp. 303-309.
- SOLARES, Blanca (2006), «Aproximaciones a la noción de imaginario», en *Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales*, vol. XLVIII, n° 198, pp. 129-141.
- SOLARES, Blanca (2011), «Gilbert Durand, imagen y símbolo o hacia un nuevo espíritu antropológico», en *Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales*, vol. LVI, n° 211, pp. 13-24.
- SOTO MARNE, Francisco de (1749), *Reflexiones crítico-apologéticas sobre las obras del R. P. M. Fr. Benito Jerónimo Feijoo*, vol I, Salamanca: Eugenio García de Honorato y San Miguel.
- SOURIAU, Anne (1998), «Imagen», en Souriau, É. (dir.), *Diccionario Akal de Estética*, Madrid: Akal, pp. 668, 669.
- SOURIAU, Étienne (1998), *Diccionario Akal de Estética*, Madrid: Akal.
- SUBIRATS, Eduardo (2014), *Mito y literatura*, México D.F.: Siglo XXI.
- SYMONS, Arthur (1906), «A symbolist farce», en *Studies in seven arts*, Nueva York: Dutton and Company, pp. 371-377.
- TELFER, Elizabeth (1995), «Hutcheson's reflexions upon laughter», en *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, vol. 53, n° 4, pp 359-369.
- THOMAS, Joël (2013), «El sentido imaginario de la vida humana», en Ortíz-Oses, A. y Solares, B. y Garagalza, L. (eds.), *Claves de la existencia*, Barcelona: Anthropos, pp. 135-142.
- TORRES SÁNCHEZ, María Ángeles (1997), «Teorías lingüísticas del humor verbal», en *Pragmalingüística*, n° 5-6, pp. 435-448.
- TRÍAS, Eugenio (1993), «El símbolo y lo sagrado. Categorías simbólicas», en Duque, F. (ed.), *Lo santo y lo sagrado*, Madrid: Trotta, pp. 15-28.
- ULLA, Noemí (1990), *Identidad Rioplatense, 1930: la escritura coloquial (Borges, Arlt, Hernández, Onetti)*, Buenos Aires: Torres Agüero Editor.

- ULLA, Noemí (1998), «Un imaginario singular en el tejido intertextual rioplatense», en *Río de la Plata*, nº 19, pp. 43-52.
- VALÉRY, Paul (1943), *Tel quel*, vol. 2, Paris: Gallimard.
- VALÉRY, Paul (1996), *Introducción al método de Leonardo da Vinci*, Madrid: Visor.
- VARZI, Alfredo (1902), «El egoísmo en el arte uruguayo», en *Vida moderna*, año II, tomo VIII, pp. 233-240.
- VAZ FERREIRA, Carlos (1953), *Fermentario*, Montevideo: Biblioteca Artigas.
- VAZ FERREIRA, Carlos (1963), «Sobre la sinceridad literaria» en *Inéditos*, tomo XX, Montevideo: Cámara de Representantes del Uruguay, pp. 377-437.
- VERANI, Hugo (1987), «Felisberto Hernández: la inquietante extrañeza de lo cotidiano», en *Anales de literatura hispanoamericana*, nº 16, pp. 127-144.
- VERANI, Hugo (1992), «Narrativa uruguaya contemporánea: periodización y cambio literario», en *Revista Iberoamericana*, nº 160-161, pp. 777-805.
- VERDEVOYE, Paul (1980), «Tradición y trayectoria de la literatura fantástica en el Río de la Plata», en *Anales de literatura hispanoamericana*, nº 9, pp. 283-306.
- VERJAT, Alain (1989), «Gilbert Durand y la ciencia del hombre», en Verjat, A. (ed.), *El retorno de Hermes: hermenéutica y ciencias humanas*, Barcelona: Anthropos, pp. 11-19.
- VEYNE, Paul (1987), *¿Creyeron los griegos en sus mitos?*, Barcelona: Granica.
- VICO, Giambattista (1995), *Ciencia nueva*, Madrid: Tecnos.
- VISCA, Arturo Sergio (1970), «Felisberto Hernández», en Gómez Mango, L. (ed.), *Felisberto Hernández. Notas Críticas*, Montevideo: Fundación de Cultura Universitaria.
- VITALE, Ida (2003), «Biografía: Las mujeres de Felisberto Hernández», en *Letras Libres*, nº 54, pp. 84-86.
- VOLEK, Emil (1998), «Despistar con esta fuga de signos: hacia la poética de Felisberto Hernández», en *Río de la Plata*, nº 19, pp. 159-170.
- WELLEK, René y WARREN, Austin (1985), *Teoría literaria*, Madrid: Gredos.
- WHEELWRIGHT, Philip (1979), *Metáfora y realidad*, Madrid: Espasa-Calpe.
- WHITEHEAD, Alfred North (1969), *El simbolismo. Su significado y efecto*, México: UNAM.
- WILSON, Jason (1977), «Felisberto Hernández: inexplicables tonterías», en *Felisberto Hernández ante la crítica actual*, Caracas: Monte Ávila, pp. 337-353.
- WUNENBURGER, Jean-Jacques (2008), *Antropología del imaginario*, Buenos Aires: Ediciones del Sol.

- XAUBET, Horacio (1995), *Desde el fondo de un espejo: autobiografía y (meta)ficción en tres relatos*, Montevideo: Linardi y Risso.
- XAUBET, Horacio (1998), «La escritura al margen / al margen de la escritura», en *Río de la Plata*, nº 19, pp. 97-106.
- YEATS, William Butler (1922), *The trembling of the veil*, Londres: Werner Laurie.
- YÚNEZ, Kim D. (2000), *La obra de Felisberto Hernández: nomadismo y creación liminar*, Madrid: Pliegos.
- YURKIEVICH, Saúl (1977), «Mundo moroso y sentido errático en Felisberto Hernández», en *Felisberto Hernández ante la crítica actual*, Caracas: Monte Ávila, pp. 361-383.
- ZAMORA, Alejandro (2009), *Jugar por amor propio*, Suiza: Peter Lang.
- ZIZEK, Slavoj (2003), «Will you laugh for me, please», recuperado de: <http://www.lacan.com/zizeklaugh.htm>.
- ZIZEK, Slavoj (2006), «Why Only an Atheist Can Believe», [Conferencia] en Calvin College, Michigan, 10 de noviembre de 2006, recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=Muu6-d5zGw>.
- ZUM FELDE, Alberto, (1927) «Programa», en *La Pluma: ciencias, artes y letras*, año 1, nº 1, pp 7-9.
- ZUM FELDE, Alberto (1930a), *Proceso intelectual del Uruguay*, tomo II, Montevideo: Comisión Nacional del Centenario.
- ZUM FELDE, Alberto (1930b), *Proceso intelectual del Uruguay*, tomo III, Montevideo: Comisión Nacional del Centenario.
- ZUM FELDE, Alberto, (1948) «La “cuarta dimensión” en la actual narrativa uruguaya», en *Asir*, nº 6, pp 251-254.
- ZUM FELDE, Alberto (1970), «Felisberto Hernández», en Gómez Mango, Lídice (ed.), *Felisberto Hernández. Notas Críticas*, Montevideo: Fundación de Cultura Universitaria, pp. 17-25.
- ZUM FELDE, Alberto (1971), «Mitología del novecientos», en Visca, A. (prol.), *Antología de poetas moernistas menores*, Montevideo: Biblioteca Artigas, pp. 389-392.
- ZUMALABE, Jose María (2003), «La psicología experimental fisiológica de I.M. Sechenov y V.M. Bechterev. Una perspectiva histórico-cultural», en *Revista de Historia de la Psicología*, vol. 24, nº 1, pp. 43-62.



