

El último cuento de la colección, "Diario para un cuento", retoma el tema de "Deshoras", el escritor frente a su relato en un intento por vivir la vida de veras y de nuevo la sensación de tristeza y melancolía al comprobar una vez más que en el fondo uno escribe sólo de sí mismo.

En este último volumen de cuentos de Cortázar prevalece el sentimiento de nostalgia ante la vuelta, ante un regreso que siempre ocurre a destiempo. Sin embargo, no se renuncia a escribir ya que sólo así se puede escapar al destino y cumplirlo en sus posibilidades imaginarias. *Deshoras* representa la elección de continuar asumiendo el dolor de la vuelta, a cambio de preservar para sí, y para el lector, el acceso a lo imaginario por más efímero que éste sea.

*Marisa Abdala*

BOTTON-BURLA, Flora. *Los juegos fantásticos*. México, UNAM, Facultad de Filosofía y Letras, 1983. (Opúsculos/Serie Investigación)

*Los juegos fantásticos* como título resulta muy sugerente y atractivo: el lector puede, a su vez, jugar con estas palabras. Pero lo que más llama la atención es ese adjetivo que —de acuerdo con la gramática— precisa, delimita; aunque en el caso que nos ocupa más bien abre una gama de posibilidades en su interpretación: lo fantástico es, se me ocurre, el saltar la barrera y llegar a otra realidad donde todo es posible: lo inusitado, lo absurdo, lo deseado. Tal vez el objeto del deseo en lo fantástico sea ese romper con normas, barreras, lógica, etcétera. Según este planteamiento, cabe preguntarse ¿es deseable la expresión de lo fantástico? Sí, pues presupone un juego con la realidad, un juego de los no permitidos, o no totalmente, pero por eso mismo tan atractivos. Pero la atracción resulta mayor si todo lo anterior lo remitimos al mundo del arte; si ese juego, esa transgresión se convierten en material estético y, además, se sujetan a una necesaria investigación y análisis que den cuenta de cómo se organizan y articulan los elementos que conforman lo fantástico. Esto último es lo que lleva a cabo el libro que me ocupa. Así, por muy sugerente que resulte el título de esta obra de Flora Botton, existe un subtítulo dado páginas adentro que limita y delimita su contenido: *Estudio de los elementos fantásticos en cuentos de tres narradores hispanoamericanos*. Y aquí, con esta precisión, se acaban los juegos. Se entra, entonces, en los terrenos del hecho literario: lo fantástico es una categoría estética que, aplicada al campo de la creación literaria, ciñe y define un género muy importante —sobre todo en nuestros días— como es la literatura fantástica; más aún, el cuento fantástico.

Empieza entonces, y desde un inicio, a comprenderse el valor de esta investigación: sistematizar las ideas que acerca de lo fantástico se han expresado y proponer —a partir del estudio crítico de las teorías que respecto a lo fantástico han formulado Caillois, Vax y Todorov —una teoría personal que explique en qué consiste lo fantástico y cuáles son las leyes que lo rigen. La segunda parte de la investigación es

la aplicación de las proposiciones teóricas a algunos cuentos de Borges, Cortázar y García Márquez.

Botton comienza por delimitar el campo de lo fantástico, el cual se ha confundido con lo maravilloso (cuentos de hadas, ciencia ficción, etcétera) que se rige por leyes diferentes de las conocidas y con lo extraordinario, que se explica —al final del relato— de acuerdo con las normas del mundo conocido. Lo fantástico es la irrupción en lo cotidiano, lo habitual, de lo extraño, de lo inesperado. Este fenómeno no tiene explicación posible, permanece siempre en los terrenos de la duda; lo fantástico: “Sólo se da si la duda permanece...” (p. 17).

Esta primera proposición se ve alimentada por una serie de elementos que conformarán la totalidad de lo que hace posible que una narración sea fantástica: no existen temas fantásticos *per se*, este elemento surge de un cierto modo literario; de un condicionamiento cultural y de una dinámica entre escritura y lectura: “Lo fantástico, pues, sólo se da dentro de un contexto: el texto...” (p. 35). Al transgredir las leyes de lo común, lo fantástico se produce: es lo imposible dado, aspecto que se refuerza pues la historia carece de un desenlace. El que el lector nunca sepa la solución o la explicación al enigma, o no sea capaz de elegir entre una u otra interpretación, es lo que provoca lo que Botton llama “equilibrio inestable”.

Elemento este último que de no mantenerse hace que lo fantástico desaparezca y surja o lo extraordinario o lo maravilloso. Así, el cuento fantástico se emparentaría con la obra abierta: la que no concede al lector la tranquilidad de un *happy end*. Las posibilidades de explicación y el destino final del protagonista nunca los proporcionará el texto: “El destino de los héroes fantásticos suele ser más libre, independiente a veces que la propia voluntad del escritor: hay varios futuros posibles, y el personaje puede ser dejado en relativa libertad por su autor” (p. 43).

Todos los elementos antes mencionados se encuentran sujetos a ciertas leyes, son rígidos por determinadas reglas del juego. Lo fantástico no es un caos, ni un estado anárquico: todo texto se organiza de una determinada manera. Así, pues, lo fantástico estructura los elementos mencionados de la siguiente forma: la realidad y lo fantástico se encuentran siempre en relación, uno depende del otro para poder surgir; además, sin contraste, sin transgresión lo fantástico carece de razón de ser. De aquí se desprende el problema de la verosimilitud, que no guarda en este tipo de relatos ningún nexo con el realismo: lo verosímil fantástico lo encontramos única y exclusivamente en el texto, en las situaciones en que se produce y desarrolla (nunca se nos ocurriría pensar que “Tlön, Uqbar, Orbis Tertius” *no existe*, sólo porque no conocemos un referente real con el que contrastarlo o arraigarlo). El problema de lo verosímil se remite a las propias leyes del texto y no a una semejanza con la realidad extraliteraria. Este manejo literario de lo fantástico lo encontramos también en el lenguaje: en este tipo de narraciones se da una literalización del signo: éste no dice más que lo que *literalmente* designa; es un lenguaje que se debe entender *a la letra*. Botton habla de una metáfora tomada en su sentido literal y, por ende, despojada de otras intenciones o connotaciones.

Finalmente se llega a la otra parte que todo texto literario plantea: el lector. En el cuento fantástico éste *debe* dejarse llevar por el texto, aceptar la proposición que se

le plantea sin reticencias ni dudas: en el momento en que rechace la experiencia propuesta, lo fantástico se desvanece. El compromiso del lector resulta indispensable en estas narraciones. La incredulidad mata o anula o transforma al texto fantástico; es por esto que la risa queda excluida aquí: si se ríe, la tensión (ese desequilibrio inestable) desaparece y el misterio también.

Con la aplicación de estas proposiciones Botton analiza algunos cuentos —los más *ad hoc*— para poner a prueba la validez y solidez de su metodología. Revisa “Tlön, Uqbar, Orbis Tertius”, “Las ruinas circulares”, “El Aleph”, “El milagro secreto”, “Funes el memorioso” entre otros de los cuentos de Borges; de Cortázar “Casa tomada”, “Carta a una señorita en París”, “Las ménades”, “La autopista del sur” para nombrar sólo algunos, y de García Márquez “Un señor muy viejo con unas alas enormes”, “El ahogado más hermoso del mundo” y “El último viaje del buque fantasma”. Después del análisis de cada una de las narraciones, y de ver que “...Borges exagera la facultad de pensar; Cortázar lleva a su extremo ciertas acciones cotidianas; García Márquez exagera ‘los apetitos físicos, los fenómenos naturales, la violencia humana’...” (p. 118), la autora confirma su teoría en las conclusiones: lo fantástico es un cierto tratamiento de cualquier tema, no hay temas específicamente fantásticos; como procedimiento típico están la exageración y la literalización de la metáfora, la ambigüedad, todos los personajes de estas narraciones tienen en común ser seres marginados, solitarios o encontrarse aislados y, por último, existen juegos fantásticos con el tiempo, la materia, el espacio y la personalidad. Cada uno de los escritores mencionados toma por una vertiente diferente: Borges y sus juegos filosóficos, en donde la proposición siempre connota un aspecto metafísico que respondería a preocupaciones de orden ontológico; Cortázar juega con lo cotidiano y se centra en aspectos interiores del ser humano que sumergidos en lo habitual pasan desapercibidos; García Márquez y su “metajuego”: al manipular lo fantástico y *transgredir* la transgresión típica de lo fantástico crea un mundo fantástico al revés en donde la ironía y la risa sí tienen cabida.

Con *Los juegos fantásticos* Flora Botton nos propone una determinada forma de lectura, un modo de leer, un enfoque para acercarse a los escritores nombrados. Si bien es cierto que la obra de estos artistas contiene muchos otros aspectos que los mencionados por Botton, también resulta acertado proponer de manera sólida y bien fundamentada otro tipo de lectura: la que aprecia el aspecto fantástico de los relatos, sin que esto vaya en detrimento de otras formas de lectura. La óptica fantástica enriquece la visión y la opinión respecto a estas narraciones. Además, tratándose de literatura hispanoamericana aún hay mucho por decir. Creo, entonces, que *Los juegos fantásticos* viene a aumentar positivamente la visión de nuestras literaturas y, me interesa resaltarlo, con un aparato crítico y metodológico empleado de una manera accesible: el lenguaje de la investigadora no se enrarece y obstaculiza la exposición; al contrario, atrae por su expresión sencilla. En fin, este libro de Flora Botton resulta una invitación para participar en ese juego de la lectura al que estamos obligados.