

héroe en un cruzado que arremete contra los infieles: “En España, los Reyes Católicos habían dado término a la Reconquista. De ahí la necesidad de proponer una nueva caballería que, salvando los obstáculos de su propia imagen, diera el ejemplo de la defensa contra un hecho real” (p. 87).

Las novelas de caballerías aprenden de las tradiciones artúricas y de la técnica narrativa bizantina para contar historias extraordinarias que hilan una acción con otra. En última instancia, como apunta José Amezcua, la moralidad de los personajes está sometida a la narración: “el caballero no es sólo la reunión de sus caracteres de santo sino (...) un ser de mil caras”. Más enamorado de la belleza del amor que del amor, el héroe es capaz de oponer su voluntad a cualquier revés o quebranto. Aquí interviene un aspecto interesante de los libros de caballerías: “las uniones secretas”, “las bodas sordas” que provocan goce en el caballero y en el lector de enredos en la persecución de la anécdota. Por otro lado, este asunto se integra con el de la rebeldía: “El tema del amor secreto como rebeldía a los mayores va íntimamente ligado, como se ve, a la noción de culpa; ambos siguen una progresión en el interés, lo que nos va aclarando los contornos del problema” (p. 110).

El autor, pues, repasa los perfiles del personaje caballeresco. Lo dibuja, lo pone de relieve y lo atrapa, por fin, en su extraña capacidad de asumir diversos rostros a lo largo de los tiempos que van de la baja Edad Media a los comienzos del Renacimiento (en *Esplandián* y *Palmerín* desaparecerá el amor carnal que en el *Cifar*, el *Amadís* o el *Tirante* se imbrica amablemente con los sucesos). El estudio nos conduce hasta el centro mismo de los libros de caballerías, nos ayuda a saber reconocer sus leyes, a entender la ética caballeresca (a veces poco nítida) y el mundo mágico y cristianizado de los héroes. El goce es doble por cuanto el análisis lo produce e invita a la lectura de aquellos libros raros y espléndidos.

Amari Gomís

CORTÁZAR, Julio. *Deshoras*. México, Nueva Imagen, 1983.

El último volumen de cuentos de Julio Cortázar, *Deshoras*, forma parte de un trabajo interminable de tender puentes, no sólo con el resto de su obra, o con una forma muy familiar de volver a ella, sino también con el lector y sus personajes; aquellos puentes generadores de atmósferas limítrofes entre lo cotidiano y lo fantástico, entre la realidad estética y el sentimiento personal y político, entre lo que se vive y lo que se escribe: “Si viviendo alcanzo —dice Cortázar— a disimular una participación parcial en mi circunstancia, en cambio no puedo negarla en lo que escribo, puesto que precisamente escribo por no estar o por estar a medias”.¹

¹ Julio Cortázar, *La vuelta al día en ochenta mundos*, México, Siglo XXI, 1967, Tomo I, p. 32.

Su escritura se configura alrededor del constante deslizamiento hacia un más allá en lo imaginario, aun cuando la permanencia en la otredad sea tan efímera como el relato mismo. El puente que nos lanzó al otro lado, como la imagen en el espejo, a través de un juego de simetrías e inversiones, es el mismo que nos trae de regreso. Por lo menos seis de los ocho cuentos que forman esta colección giran en torno al sentimiento de nostalgia y melancolía que la inevitabilidad de este regreso provoca, dentro y fuera del relato, en la ficción y más allá de ella, en el compartir de la experiencia creativa por parte del escritor y en nuestra participación de ella.

En “Deshoras”, el cuento que da título a la colección, el narrador se pregunta acerca de las razones que lo llevan a escribir sus recuerdos como una manera de realizar lo no realizado, de vivir la fantasía: “...las palabras habían vuelto a llenarse de vida y aunque mentían, aunque nada era cierto, había seguido escribiéndolas porque nombraban a Sara... la única manera de reunirme por fin con ella... irme con ella hacia una noche que las palabras irían llenando de sábanas y caricias”.² Aunque al final sean esas mismas palabras las que lo traen de regreso a la cotidianidad de la esposa y los hijos que lo llaman a cenar y a ver al Pato Donald en la televisión.

En “Satarsa”, los palíndromos de Lozano le permiten mantener la ilusión de poder cruzar al otro lado y ponerse a salvo. Pero al final la inmunidad que le da la palabra es efímera, ni aun nombrando el peligro se puede dejar de sucumbir: “Te quedás como al principio, esa es la joda con los palíndromos”.³

“Fin de etapa” y “Segundo viaje” son narraciones que se configuran alrededor del viaje, del regreso, de la obsesión por la repetición. “Fin de etapa” se inicia en una cotidianidad de pura aceptación, la mujer sola con sus recuerdos. A medida que el relato transcurre se da una desrealización paulatina y apenas perceptible de lo real, un desarreglo de los sentidos que nos desliza hacia lo fantástico y la protagonista termina formando parte de una pintura como aquel personaje lector de “Continuidad de los parques” que se transforma en el personaje de la misma novela que lee. Esta transgresión de planos a su vez nos lanza a nosotros hacia el otro lado del espejo como lectores-personajes del cuento que leemos o como receptores de una obra de arte que se inserta en nuestra propia realidad hasta hacerla desaparecer. “Segundo viaje” es la vuelta del protagonista sobre las pisadas de otro viaje, la repetición de un itinerario que finaliza en la muerte.

“Pesadillas” concilia la realidad política y la estética con la sencillez y la convicción de que esto es posible. Recordemos que el *Libro de Manuel* se estructura alrededor del intento por conciliar estas dos realidades. Aquí, el manejo de lo literario y el fluir de la narración muestran que ya ha habido conciliación. De nueva cuenta “Pesadillas” es la historia del regreso: Mecha que regresa a la dulce realidad en el momento preciso en que asesinan al hermano y los soldados toman su casa por asalto.

² Julio Cortázar, “Deshoras”, en el volumen de cuentos *Deshoras*, México, Nueva Imagen, 1983, p. 117.

³ Julio Cortázar, “Satarsa”, en *Deshoras*, p. 57.

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