DEL JUEGO Y LO FANTÁSTICO EN ALGUNOS RELATOS
DE JULIO RAMÓN RIBEYRO

POR

JESÚS RODERO
University of Strathclyde

Julio Ramón Ribeyro es, sin duda, el cuentista más representativo no sólo de la llamada generación del '50 en el Perú, sino también de la narrativa peruana contemporánea. José Miguel Oviedo califica la década de 1950 como “década del cuento” (“Una imagen crítica” 25) y, efectivamente, el cuento fue la forma narrativa preferida por los escritores de esta generación para representar una realidad urbana decepcionante y degradada. La ciudad de Lima ha dejado de ser la capital virreinal aristócrata de antes. La liberalización económica iniciada con la dictadura del general Odría (1948-56) produce un cierto desarrollo de la burguesía urbana, mientras que el orden oligárquico del campo peruano sigue intacto. Esto produce el éxodo masivo desde la sierra a la ciudad de miles de campesinos indígenas en busca de trabajo. Se crean, así, las barriadas marginales y una nueva clase subproletaria. Todo esto provocará, junto a otros factores de tipo socio-económico que no podemos tratar aquí en profundidad, la progresiva inestabilidad y empobrecimiento de las capas medias y, en fin, la desestabilización progresiva de la sociedad peruana tal y como la conocemos hoy.

Los escritores de la generación del '50 hacen de éstos sus temas principales. En Ribeyro encuentran un sitio, como dice Oviedo, “las plomizas ‘barriadas’ limeñas, la sordidez en que yace el *lumpen-proletariat*, la mezquina condición del empleado, la monotonía y la frustración que rezuma nuestra clase media” (“Una imagen crítica” 27). Sin embargo, no todos los relatos de Ribeyro se basan en el examen del entorno social. Muchos de ellos se alejan del estricto realismo o neo-realismo objetivista y escéptico apuntado por gran parte de los estudios críticos dedicados a su obra (véanse Luchting y Cornejo-Polar) y se abren al juego y lo fantástico.

En este artículo analizaré los cuentos menos realistas de Ribeyro. En este sentido, me apoyaré en las teorías sobre el juego de Johan Huizinga y Susan Stewart, y sobre lo fantástico de Tzvetan Todorov, Rosemary Jackson e Irène Bessière, para establecer y considerar la naturaleza de estos relatos.

DE LO FANTÁSTICO Y LO NEOFANTÁSTICO

Desde que Tzvetan Todorov publicara en 1970 su *Introduction à la littérature fantastique*, han sido numerosos los estudios críticos que han tratado de aproximarse a la literatura fantástica. Hasta entonces, la mayor parte de la crítica había tratado lo fantástico

en literatura de forma intuitiva y taxonómica.¹ Así, la característica principal de la literatura fantástica sería la capacidad de ésta para crear una realidad trascendente que escapa a la condición humana y crea estructuras superiores.

Se debe, pues, a Todorov el primer intento serio de estudiar lo fantástico desde dentro y de forma sistemática. Aunque su definición y caracterización de lo fantástico ha sido criticada y refutada por muchos de los estudios posteriores, es necesario, como dice Ana María Barrenechea, “reconocerle el mérito de haber establecido claramente ciertas categorías y una metodología de rasgos contrastivos con distinción de niveles de análisis” (391).

Según el crítico búlgaro, lo fantástico es un género literario caracterizado por la duda y la incertidumbre. Esta duda es precisamente lo que lo distingue de los géneros vecinos, lo extraño o extraordinario y lo maravilloso. Una vez que el lector elige una respuesta a la duda planteada dejamos lo fantástico y nos adentramos en lo extraño o en lo maravilloso. Estaríamos en lo extraño si la duda planteada se resolviese mediante una explicación lógica y racional del fenómeno; en lo maravilloso si se crease una realidad sobrenatural autónoma y el lector aceptase esa segunda realidad supralógica de forma natural, aunque no fuese explicable según las reglas de la realidad, sino según reglas intrínsecas del propio fenómeno sobrenatural creado. Lo fantástico se sitúa, así, en cualquier punto de confluencia entre ambos, cuando la duda se apodera de nosotros.

Como apuntan Rosemary Jackson, Irène Bessière y Ana María Barrenechea, la definición de Todorov es adecuada para ser aplicada a la literatura fantástica decimonónica (y no a toda), pero resulta francamente estrecha y limitada a la hora de tratar con narraciones actuales. De hecho, el mismo Todorov es consciente de ello y por eso, en la última parte de su estudio, intenta una explicación del funcionamiento de esta literatura neofantástica a través de un breve análisis final de los trabajos de Kafka (173). Todorov asume que la mayor parte de la literatura fantástica contemporánea no se caracteriza por la oposición de rasgos en la que ha insistido a lo largo de su trabajo: duda/disipación de la duda, y admite que esta literatura neofantástica presenta lo sobrenatural integrado en la realidad como una forma de recusación del orden natural y lógico de lo real cotidiano. De esta manera, anticipa lo que gran parte de los estudios posteriores harán evidente y tratarán de forma más extensa: el carácter subversivo del orden racional, la problematización de la realidad que conlleva la literatura fantástica.

Ana María Barrenechea destaca esa capacidad que tiene lo fantástico para problematizar la realidad y propone un tipo de clasificación más abierta y fluctuante, no basada en la oposición de lo fantástico con lo extraño y lo maravilloso, por un lado, y de lo fantástico con lo poético y lo alegórico, por otro. De esta forma,

Proponemos para la determinación de qué es lo fantástico, su inclusión en un sistema de tres categorías construido con dos parámetros: la existencia implícita o explícita de hechos a-normales, a-naturales o irreales y sus contrarios; y además la problematización o no problematización de este contraste. Aclaro bien: la problematización de su convivencia (in

¹ Nos referimos aquí a los trabajos de Caillois, Carilla y Vax fundamentalmente. Otros estudios, como los de Manlove e Irwin, posteriores al de Todorov, muestran el mismo tipo de aproximación intuitiva a lo fantástico.

absentia o in praesentia) y no la duda acerca de su naturaleza, que era la base de Todorov (392-93).

Esta problematización del mundo narrado incide en una de las características apuntada por otros críticos: lo fantástico es un modo discursivo siempre en movimiento y disolvente. Lo fantástico revela a la vez que esconde, pone en duda la realidad a la vez que recusa lo sobrenatural. Su significación es múltiple y abierta, no hay oposición posible capaz de sintetizar esa contradicción.

Críticos posteriores enfatizarán esta contradicción que aparece en lo fantástico. Así, para Rosemary Jackson, la fantasía implica apertura, movilidad y ruptura. La fantasía disloca, desestabiliza y rechaza todo lo estático. Por ello, no ha de ser confundida con el mundo cerrado, trascendente y “superior” de lo maravilloso, ni con la cotidianidad finita y frustrante de lo real-mimético. Para la estudiosa británica, la fantasía recombina e invierte lo real, pero no escapa a ello (como hace lo maravilloso); existe en relación parasitaria y simbiótica con lo real. Pone en duda todas las estructuras culturales, las subvierte y corroe.

También Irène Bessière apunta en la misma dirección. Para ella, lo fantástico refleja las metamorfosis culturales de la razón y de lo imaginario comunitario y no es cierto que lo fantástico se caracterice exclusivamente por la presencia de lo maravilloso extraño o inverosímil; sino también por la yuxtaposición de diversos verosímiles. Lo fantástico se define, así, por la ruptura de lo cotidiano, pero también de lo sobrenatural. Expresa una antinomia, una bipolarización entre razón y creencia, entre fe y escepticismo. Lo fantástico es una realidad mezclada de irrealidad. A diferencia de la literatura mimética o de la maravillosa, lo fantástico cuestiona tanto lo natural como lo sobrenatural.

Se puede establecer una relación entre esta concepción de lo fantástico y el concepto de juego trasgresor o sinsentido lúdico de Susan Stewart. Stewart entiende el juego como una actividad enmarcada que se identifica a sí misma explícitamente como tal. El juego no cuestiona la realidad y su funcionamiento, simplemente crea otra realidad con un espacio y tiempo propios, transformando las jerarquías típicas del discurso del sentido común. Hasta aquí su concepto de juego no difiere mucho del concepto tradicional de Johan Huizinga. Sin embargo, Stewart introduce el concepto de *nonsense* (sinsentido). Para la investigadora norteamericana el sinsentido viene a ser una exageración de la actividad lúdica, una transgresión de los procedimientos interpretativos del sentido común y de las jerarquías sociales. Por lo tanto, mientras el juego tradicional es un intento de evasión del contexto para crear una realidad autónoma y centrada, el sinsentido se da en constante relación con el contexto y el sentido común. Está ahí porque *sense* y *nonsense* dependen el uno del otro; más aún, el sentido común no podría existir sin el sinsentido:

En el discurso cotidiano, el sinsentido es usado como una categoría negativa y residual [...]. El sinsentido puede ser visto como una ayuda para el sentido común. Sin sinsentido, el sentido común no sería medible y se vería amenazado por la infinitud y la regresión. Aunque más arriba hemos llegado a la conclusión, a partir de su etimología, de que el sinsentido depende del sentido, podemos ahora decir que el sentido depende del sinsentido (5, traducción mía).

El sinsentido nunca debería estar ahí. Es una distorsión y una trasgresión del contexto. Altera las jerarquías sociales, desacraliza y cuestiona la lógica cotidiana.

Por otra parte, también se puede establecer un paralelismo entre lo maravilloso o sobrenatural y el concepto tradicional del juego, según Huizinga. En ambos casos se crea un mundo perfecto y autónomo que se rige por reglas propias.

Por lo tanto, desde el punto de vista de Rosemary Jackson y de Irène Bessièrre toda literatura no-realista sería fantástica. Toda obra que pone en duda las categorías culturales de la lógica y de la razón sería fantástica. Por lo tanto, el sinsentido lúdico, que también cuestiona los cimientos culturales e ideológicos de lo racional y del sentido común, sería una forma de lo fantástico.

Si bien esta concepción de lo fantástico como subversión y transgresión de normas sociales me parece sumamente interesante, creo que lo fantástico se define no sólo por esa trasgresión de normas, sino también por la presencia de algún elemento irreal, improbable o inverosímil que problematiza la realidad narrada y pone en cuestión tanto lo real como lo irreal. Es esta vacilación en la interpretación y esa recusación mutua de lo real y lo irreal lo que nos acercaría al modo fantástico y lo que lo distinguiría del modo lúdico transgresor (que recusa la lógica cotidiana sin presencia de elementos irreales o sobrenaturales).

Sin embargo, estos dos modos narrativos se encuentran en contacto permanente, son fluctuantes y sus límites imprecisos. De ahí que no sea sorprendente encontrar ejemplos (como veremos más adelante) de narraciones híbridas, en las que lo lúdico y lo fantástico se entrelazan y superponen. Después de todo, tanto un modo como el otro atentan contra los límites, la pureza y la certidumbre.

LA IRUPCIÓN DE LO FANTÁSTICO: “DOBLAJE” Y “RIDDER Y EL PISAPAPELES”

Algunos cuentos de Ribeyro podrían ser interpretados siguiendo la definición de lo fantástico de Todorov. Pero, como se apuntaba antes, esta definición parece más apropiada para las narraciones fantásticas decimonónicas que para el relato fantástico actual. Cuentos como “Doblaje” o “Ridder y el pisapapeles” presentan características difíciles de explicar desde el punto de vista exclusivo de lo fantástico de Todorov. Por ello, aunque utilizaré dicha aproximación, trataré de analizar esos relatos recurriendo a otras concepciones menos limitadas.

“Doblaje” (*Cuentos de circunstancias*, 1958) nos introduce en uno de los típicos temas del Yo, según Todorov. El doble es uno de esos temas recurrentes en la literatura fantástica desde el siglo pasado. Según Todorov, uno de los principios característicos de lo fantástico es su capacidad para disolver las estructuras del Yo. Esta capacidad pone en evidencia la fragilidad de los límites entre el espíritu y la materia.

Por otra parte, el estudioso búlgaro afirma que la participación del narrador en la duda facilita lo fantástico y, por ello, las narraciones en primera persona permiten un reforzamiento de la duda en la interpretación de los hechos por parte del lector. Estos elementos, así como las características básicas dadas por Todorov para lo fantástico se dan, en mayor o menor medida, en “Doblaje”.

Sin embargo, hay un elemento en este relato que distorsiona toda la trama de la interpretación fantástica de Todorov: el final del mismo, donde la oscilación o duda en la

interpretación de los hechos se despeja para dar paso a una problematización de la realidad a través no ya de la duda, sino de la irrupción de lo inverosímil en la realidad cotidiana. Esta irrupción provoca una recusación mutua de realidad e irrealdad, con lo que el relato se situaría más cerca del modo neofantástico que del fantástico puro de Todorov.

“Doblaje” está narrado en primera persona por un pintor londinense aficionado al esoterismo y las ciencias ocultas. En uno de sus tratados de esoterismo encuentra una frase que despertará su atención y marcará el desarrollo del relato: “Todos tenemos un doble que vive en las antípodas. Pero encontrarlo es muy difícil porque los dobles tienden siempre a efectuar el movimiento contrario” (I, 119).² Y el narrador añade: “Si la frase me interesó fue porque siempre había vivido atormentado por la idea del doble” (I, 119). El personaje-narrador reconoce no sólo su obsesión por la idea del doble, sino además el hecho de que esa obsesión le atormenta. Y le obsesiona y atormenta de tal manera que dedica los siguientes párrafos de su narración a explicarnos su concepto del doble y a establecer un límite claro entre los dobles físicos (los sosías) y el doble “de verdad”, como fenómeno complejo y enigmático:

La idea que yo tenía de los dobles era más ambiciosa; yo pensaba que a la identidad de los rasgos debería corresponder identidad de temperamento y a la identidad de temperamento —¿por qué no?— identidad de destino.... A veces, pensaba que en otro país, en otro continente, en las antípodas, en suma, había un ser exactamente igual a mí, que cumplía mis actos, tenía mis defectos, mis pasiones, mis sueños, mis manías, y esta idea me entretenía al mismo tiempo que me irritaba (I,119-20).

Así pues, obsesionado por esta idea, decide emprender rumbo a las antípodas en busca de su doble. Una vez en Sydney, nuestro personaje inicia la búsqueda. Una búsqueda salpicada de actos absurdos y oscilaciones irónicas entre la obsesión, el miedo y la vuelta a la “realidad”.

Sin embargo, algo va a hacer cambiar radicalmente el sentido de esa búsqueda. El narrador-protagonista se enamora fulminantemente de Winnie, camarera de un restaurante. Ambos inician una relación amorosa rápida y llena de momentos extraños y desconcertantes que el narrador no acierta a interpretar, pero que cobrarán pleno sentido al final del relato: “Inútil describir a Winnie; solo diré que su carácter era un poco excéntrico. A veces me trataba con enorme familiaridad; otras, en cambio, se desconcertaba ante algunos de mis gestos o de mis palabras. Cosa que lejos de enojarme me encantaba” (I, 122).

Pero esta peculiar relación no durará mucho. Nuestro narrador decide abandonar el hotel en el que residía desde su llegada a Sydney y se instala en una casa alquilada. Winnie se mueve por la casa con toda familiaridad, como si la conociera, lo cual despierta las sospechas y los celos del protagonista. Esto provoca una reacción violenta y penosa del

² Aunque se haga referencia a las distintas colecciones en las que aparecieron por primera vez los cuentos analizados, las citas y la paginación de las mismas se refieren a *La palabra del mudo*, recopilación en tres volúmenes de todos los relatos publicados por Ribeyro hasta 1977. En la referencia se indicará primero el volumen y después la página correspondiente. En 1994 apareció, poco antes de su muerte, una recopilación general de todos los relatos de Ribeyro bajo el título *Cuentos completos*.

protagonista, un ataque de celos exacerbado. Tal escena pone fin a las relaciones amorosas entre los dos y también a la estancia de nuestro hombre en Australia. El narrador regresa a Londres tras decidir que el propósito de su viaje (la búsqueda de su doble) había sido disparatado e insensato. Una vez en la habitación habitual de su hotel de Charing Cross, una última sorpresa le aguarda:

Unos golpes sonaron en la puerta. Al entreabirla, el botones asomó la cabeza.
 —Lo han llamado del “Mandrake Club”. Dicen que ayer ha olvidado usted su paraguas en el bar. ¿Quiere que se lo envíen o pasará a recogerlo?
 —Que lo envíen —respondí maquinalmente.
 En el acto me di cuenta de lo absurdo de mi respuesta. El día anterior yo estaba volando probablemente sobre Singapur. Al mirar mis pinceles sentí un estremecimiento: estaban frescos de pintura. Precipitándome hacia el caballete, desgarré la funda: la madona que dejara en bosquejo estaba terminada con la destreza de un maestro y su rostro, cosa extraña, su rostro era de Winnie (I, 124-25).

Todo parece indicar que nuestro protagonista finalmente ha comprobado que su doble existe y que el aforismo de su tratado de esoterismo era totalmente cierto: su doble vivía efectivamente en las antípodas, pero como él mismo, ese doble efectuó el movimiento contrario al suyo viajando a Londres mientras él viajaba a Sydney. Es más, ese doble debe, por lo tanto, tener no sólo sus mismos rasgos, sino también su mismo temperamento, destino y obsesión por la idea del doble.

Durante unas semanas el narrador y su doble se han suplantado mutuamente, han reproducido su otra vida a la perfección y han cumplido el destino del otro: terminar una relación amorosa y acabar de pintar el cuadro iniciado por el otro.

En “Doblaje” desaparece la característica esencial de lo fantástico, según Todorov: la duda. Aquí no hay duda posible sobre la naturaleza de los hechos. El hecho inverosímil o imposible se ha producido. El doble existe, pero no es un simple doble físico. Es un doble idéntico que repite sus actos y su destino. También existe el doble del doble (el narrador), quien, asimismo, ha llevado a cabo su parte de la vida del otro. Esta suplantación mutua pone en cuestión la base lógica de la realidad y problematiza esa realidad al enfrentarla con lo imposible. Como en las narraciones de Kafka, ejemplo de lo neofantástico apuntado por Todorov, aquí lo fantástico se convierte en la regla y no en la excepción. De manera que el personaje central se convierte en “fantástico” él mismo y la consecuencia de ello es que el lector, si se identifica con el personaje, también se excluye a sí mismo de la realidad (Todorov 174).

Luchting afirma que “Doblaje” es uno de los contados ejemplos en la narrativa de Ribeyro en que “lo irreal usurpa por completo el territorio de lo real, de lo probable” (*JRR y sus dobles* 16). Deberíamos matizar que no es lo irreal lo que usurpa el terreno de lo real, sino que la yuxtaposición de ambos da lugar a lo fantástico, a una nueva perspectiva en la que los hechos sólo se clarifican a la luz de la oscilación permanente, de la paradoja. Así, en el momento final del relato cobran sentido los extraños comportamientos de Winnie, su familiaridad, su desconcierto. También se explica claramente el incidente de la lámpara que provoca la ruptura. Los celos absurdos del protagonista no son más que parte del destino

ajeno que está cumpliendo. Finalmente, el hecho sobrenatural o inverosímil explica la realidad del relato y se convierte en base de esa nueva realidad, y no al revés.

De esta forma, la frase final del narrador: “Abatido caí en mi sillón. Alrededor de la lámpara revoloteaba una mariposa amarilla” (I, 125), pone de manifiesto la imposibilidad de una explicación racional y lógica de los hechos, así como la imposibilidad de la duda. El narrador comprende ahora todo lo ocurrido con Winnie y es capaz de explicar esos hechos sólo a través de la brecha abierta en la realidad por la aparición del doble. Uno y otro, doble y doble del doble, se complementan y se yuxtaponen para cuestionar y recusar las leyes de la razón y la lógica cotidiana. Como afirma Julio Cortázar en una entrevista con Ernesto González Bermejo:

Para mí lo fantástico es la indicación súbita de que, al margen de las leyes aristotélicas y de nuestra mente razonante, existen mecanismos perfectamente válidos, vigentes, que nuestro cerebro lógico no capta pero que en algunos momentos irrumpen y se hacen sentir (42).

En “Ridder y el pisapapeles” (*Los cautivos* 1972) encontramos el mismo tipo de problematización del mundo narrado a través de la irrupción de lo fantástico. De nuevo los temas del Yo de Todorov, a través de la transformación del tiempo y la ruptura de los límites espaciales, hacen acto de presencia. Pero también aquí su definición resulta francamente limitada para explicar el fenómeno narrado.

Como “Doblaje”, “Ridder y el pisapapeles” está narrado en primera persona por un profesional de clase media, en este caso un escritor. La acción transcurre en Bélgica. El narrador acude a un pueblecito cerca de la frontera francesa para visitar a Charles Ridder, escritor por cuyas obras siente gran admiración. Al igual que el narrador de “Doblaje”, el narrador de este cuento sufre una clara obsesión: en este caso por las obras de Ridder, obras que leyó por azar la primera vez en la biblioteca privada de Madame Ana, ahijada de Charles Ridder y quien ha arreglado la entrevista del personaje-narrador con el escritor belga: “En la biblioteca de Madame Ana cogí al azar un libro de Ridder y no lo abandoné hasta que terminé de leerlo. —Y después no quiso leer otra cosa que Ridder. Eso era verdad. Durante un mes pasé leyendo sus obras” (II, 111).

La puntualización es de la propia madame Ana. El azar parece jugar un papel fundamental en el desarrollo del relato. Las referencias al mismo por parte del narrador adquieren un carácter irónico a la luz del desenlace final.

Por otra parte, la presentación lineal de los sucesos está salpicada de referencias a percepciones extrañas e insólitas de la realidad. Cuando se acercan a la casa de Ridder, el narrador percibe cierta familiaridad:

No lejos distinguí un pedazo de mar plumizo y agitado que me pareció, en ese momento, una interpolación del paisaje de mi país. Cosa extraña, eran quizás las dunas, la yerba ahogada por la arena y la tenacidad con que las olas barrían esa costa seca (II, 111).

Nótese que el narrador no dice simplemente que ese paisaje le recordó al de su país, sino que le pareció “una interpolación”, es decir, una inserción del paisaje de su país en el

paisaje belga. Aquí se apunta ya la posibilidad de una ruptura espacial. Al mismo tiempo, la descripción de las obras de Ridder hace hincapié en su ambigüedad espacio-temporal: “Intemporales, trascurrían en un país sin nombre ni fronteras, que podía corresponder a una kermese flamenca, pero también a una verbena española o a una fiesta bávara de la cerveza” (II, 111).

Esta ambigüedad espacio-temporal de las obras de Ridder se ve reforzada en otros dos momentos durante la visita: por un lado, cuando Ridder demuestra su incapacidad de ubicar en el tiempo y en el espacio sus obras: —“Pero dígame, señor Ridder, insistí, ¿en qué mundo viven sus personajes? ¿De qué época son, de qué lugar? —¿Época?, ¿lugar? —preguntó a su vez y volviéndose a madame Ana le interrogó sobre un perro que seguramente les era familiar” (II, 113); por otra parte, cuando el escritor belga narra al final del almuerzo una de sus historias:

Solo cuando llegamos al postre, al beber medio vaso de vino, se animó a hablar un poco y narró una historia de caza, pero enredada, incomprensible, pues trascurría tan pronto en Castilla la Vieja como en las planicies de Flandes y el protagonista era alternativamente Felipe II y el mismo Ridder. En fin, una historia completamente idiota (II, 113).

Es curioso que esa ambigüedad espacio-temporal le resulte fascinante a nuestro narrador en las obras escritas de Ridder, pero idiota e incomprensible en su narración oral. En cualquier caso la reunión resulta un fracaso. Ridder parece ignorar el interés del narrador por su obra y se dedica a comer y dormir. Cuando parece que se va a dar por terminada la aburrida velada, algo insólito hace acto de presencia:

Por hacer algo me puse de pie, encendí un cigarrillo y di unos pasos por la sala-escritorio. Fue sólo en ese momento cuando lo vi: cúbico, azul, transparente, con las aristas biseladas, estaba en la mesa de Ridder, detrás de un tintero de bronce. Era exacto al pisapapeles que me acompañó desde la infancia hasta mis veinte años, su réplica perfecta (II, 114).

A continuación explica cómo una noche en Lima arrojó por la ventana su pisapapeles idéntico al de Ridder contra unos gatos que maullaban en la azotea y cómo nunca más pudo encontrarlo a pesar de examinar la azotea de la casa palmo a palmo al día siguiente.

Estamos ante un fenómeno extraño, pero explicable. El pisapapeles simplemente se perdió, alguien lo encontró y se lo llevó, o rodó y quedó escondido en un lugar inaccesible; en fin, nada que trasgreda nuestra percepción de la realidad ha ocurrido, todavía. Sin embargo, las cosas no quedan ahí. Cuando, movido por la curiosidad, el narrador se vuelve para interrogar a Ridder, éste le cuenta la curiosa historia de “su” pisapapeles:

—Yo estaba en el corral, hace de eso unos diez años —empezó—. Era de noche, había luna, una maravillosa luna de verano. Las gallinas estaban alborotadas. Pensé que era por un perro vecino que merodeaba por la casa. Cuando de pronto un objeto cruzó la cerca y cayó a mis pies. Lo recogí. Era el pisapapeles.

—Pero, ¿cómo vino a parar aquí?

Ridder sonrió esta vez:

—Usted lo arrojó (II, 114-15).

Así termina la explicación de Ridder y el relato. El hecho imposible o inverosímil se ha producido. Como en “Doblaje”, aquí no cabe la duda sobre la naturaleza del fenómeno descrito. Lo sobrenatural ha irrumpido en la realidad y con su presencia pone en cuestión las leyes físicas y las leyes de la razón. No hay duda en el relato sobre lo ocurrido: es el mismo pisapapeles que, por razones inexplicables, ha violado las leyes espacio-temporales de la realidad conocida.

Pero hay algo más. El hecho de que Ridder sepa que ese objeto fue arrojado y quién lo arrojó tampoco tiene explicación posible. Por supuesto, Ridder ni conoce de antemano al narrador, ni éste le ha contado lo ocurrido con su pisapapeles en el pasado. Recordemos que el narrador ve el pisapapeles, lo observa con curiosidad, lo coge y se vuelve para preguntar a Ridder sobre él: —“Es curioso —dije mostrándole el pisapapeles—. ¿De dónde lo ha sacado usted?” (II, 114). Por lo tanto, no hay explicación posible o realista al hecho de que Ridder sepa el origen del pisapapeles.

Parece claro que, como ocurría en “Doblaje”, aquí el hecho extraordinario se instala en la realidad y deja de ser la excepción. Es más, este hecho sobrenatural es lo único que puede explicar las percepciones insólitas del narrador y las peculiaridades del mundo que narra: la interpolación de paisajes euro-americanos, la intemporalidad de las obras y vida de Ridder, el supuesto azar de su descubrimiento de las obras de Ridder. También en “Doblaje” la comprobación final de que el doble existe y ha estado allí ayuda a explicar la (ir)realidad de lo relatado: la familiaridad de Winnie, sus sorpresas, las transferencias psicológicas del narrador, sus celos infundados, su irresistible obsesión y necesidad de viajar a las antípodas.

Por lo tanto, si bien los dos relatos se adaptan bastante ajustadamente a la definición de Todorov sobre lo fantástico, esa definición no es capaz de dar cuenta de la transformación de la duda en problematización de la realidad, en recusación mutua de lo real y lo irreal. En estos dos cuentos de Ribeyro, el fenómeno sobrenatural se instala en y pasa a formar parte del mundo narrado, y de hecho, ayuda a explicar esa realidad que ya no es una realidad lógica y ordenada, sino otra cosa. En esa contradicción sin síntesis descansa lo fantástico. Como afirma Rosemary Jackson,

Lo que emerge como el tropo básico de la fantasía es el oxímoron, una figura discursiva que une términos contradictorios y los mantiene en una unidad imposible, sin progresar hacia la síntesis [...]. Hay acuerdo general en que esta imposibilidad es lo que define lo fantástico como modo narrativo (21, traducción mía).

DE LO FANTÁSTICO COMO JUEGO: “LA INSIGNIA”

Más arriba apuntábamos la relación entre el concepto de juego trasgresor de Susan Stewart y la aproximación a lo fantástico de Bessière y Jackson. Para ellas, lo fantástico introduce verdades múltiples y contradictorias; es polisémico. De manera que esa polisemia oximorónica pone en duda las estructuras culturales, las subvierte y las corroe. Como vimos más arriba, Rosemary Jackson, apoyándose en Bessière y en el psicoanálisis freudiano, formula una teoría de lo fantástico como literatura subversiva que cuestiona el orden institucionalizado y sus tabúes:

Esta literatura del deseo, de ausencias, transgresora, que hace tambalear la estabilidad cultural y que se propone como un modo esencialmente paradójico, ambiguo e indeterminado; esta literatura es demasiado amplia, y sus límites no pueden ser establecidos con facilidad. Desde este punto de vista, toda literatura estrictamente no-realista, según los cánones del realismo decimonónico, sería fantástica.

Los límites de lo fantástico se expanden así de tal manera que se toca e hibridiza con otro modo narrativo: el juego transgresor. Efectivamente, el sinsentido lúdico, que también pone en duda tabúes y cimientos culturales ideológicos, sería para Jackson y Bessière una forma de lo fantástico y, por lo tanto, obras como *Rayuela*, *Tres tristes tigres* o *Cien años de soledad* entrarían de lleno en esta categoría, en el modo fantástico.

Creo que es posible, sin embargo, postular un modo narrativo híbrido: el modo lúdico-fantástico. Un modo caracterizado al mismo tiempo por la transgresión de las normas del sentido común y de las convenciones sociales (juego), y por la yuxtaposición de verosímiles e inverosímiles que resulta en la ruptura tanto de lo real cotidiano como de lo sobrenatural (fantasía).

Este modo narrativo híbrido, dialógico, abierto, sin límites fijos, aparece con cierta asiduidad en algunos cuentos de Ribeyro, pero encuentra una manifestación emblemática en “La insignia” (*Cuentos de circunstancias* 1952). Analizaré, pues, el cuento desde ambos puntos de vista: lo lúdico y lo fantástico.

En “La insignia” se nos narra en primera persona la curiosa historia de un individuo elevado por el azar y la casualidad a la presidencia de una asociación o sociedad desconocida y enigmática. Todo empieza cuando el narrador encuentra en un basural “una menuda insignia de plata, atravesada por unos signos que en ese momento me parecieron incomprensibles” (I, 103). Estas palabras nos sitúan de entrada en la ironía y la ambigüedad. En la ironía porque, en realidad, nuestro protagonista nunca llegará a comprender esos signos que atraviesan la insignia aun cuando llegue a presidir lo que ella representa. En la ambigüedad porque esa imposibilidad de conocimiento, de decodificación de la realidad narrada que atraviesa todo el relato, se transmite al lector y le envuelve en el juego de la imprecisión azarosa, en el juego de los acontecimientos discursivos sin reglas conocidas y, por lo tanto, sin centro, origen o causa que posibilite una interpretación final cerrada y unívoca.

Después de olvidar la insignia en un bolsillo de su traje durante un tiempo que “no puedo precisar” (I, 103), el narrador vuelve a recuperarla cuando el dependiente de una lavandería a la que había llevado su traje le entrega una cajita con algo dentro: “Era, naturalmente, la insignia y este rescate inesperado me conmovió a tal extremo que decidí usarla” (I, 103). Este momento marca el inicio del juego; a partir de ahora “empieza realmente el encadenamiento de sucesos extraños que me acontecieron” (I, 103). Al usar la insignia, el narrador entra, sin saberlo, en el juego. Pero en un juego peculiar cuyas reglas nunca le serán reveladas y en el que la ambigüedad irónica y la ruptura del sentido común marcan las pautas del discurso y van a provocar una serie de cambios en la vida del protagonista. El primero de estos sucesos extraños ocurre en una librería de viejo:

[...] el patrón, que desde hacía rato me observaba desde el ángulo más oscuro de su librería, se me acercó y, con un tono de complicidad, entre guiños y muecas convencionales, me

dijo: “Aquí tenemos algunos libros de Feifer” [...]. Y acto seguido añadió: “Feifer estuvo en Pilsen” (I, 103).

Por supuesto, nuestro narrador no sabe (ni nunca sabrá) quién es Feifer ni por qué estuvo en Pilsen. La intriga y el estupor se adueñan de él ante la incapacidad de decodificar esos mensajes. Desconoce las reglas de dicho juego y ni siquiera sospecha que la insignia que lleva prendida de su chaqueta puede tener algo que ver con las palabras del librero. Ante la imposibilidad de comprender abandona la librería desconcertado. El protagonista ha entrado en el juego pero todavía no lo ha aceptado y, desde su realidad ordenada por el sentido común, trata de entender: “Durante algún tiempo estuve razonando sobre el significado de dicho incidente, pero como no pude solucionarlo acabé por olvidarme de él” (I, 104).

El segundo incidente no sólo no le ayuda a comprender sino que le introduce aún más en la sorpresa y el desconcierto:

Caminaba por una plaza de los suburbios cuando un hombre menudo, de faz hepática y angulosa, me abordó intempestivamente, y antes de que yo pudiera reaccionar, me dejó una tarjeta entre las manos, desapareciendo sin pronunciar palabra. La tarjeta, en cartulina blanca, sólo tenía una dirección y una cita que rezaba: SEGUNDA SESION: MARTES 4 (I, 104).

Las leyes del sentido común se ven alteradas una y otra vez en la mente estupefacta del narrador. Las palabras (habladas o escritas) no pueden ser marcadas con un significado preciso y tranquilizador.

El incidente mencionado lleva al protagonista a la dirección escrita en la tarjeta. Nuestro narrador cree empezar a entender lo que ocurre cuando observa a varios sujetos extraños con insignias iguales a la suya. Cree que en dicha reunión se van a resolver todas sus dudas. Las leyes lógico-causales se han de imponer sobre la indeterminación y la ambigüedad para poder asirnos a una explicación centrada y ordenadora del mundo. Sin embargo, ese juego en el que ha entrado el protagonista, y nosotros los lectores con él, no es el juego perfectamente ordenado, con reglas fijas y autónomo de Huizinga ni el mundo también ordenado y autosatisfactorio de lo maravilloso/sobrenatural. Es un mundo ambivalente y paradójico. Una realidad mezclada de irrealidad.

La ironía del hablante básico, a través del protagonista-narrador nos va a introducir aún más en la ambigüedad y el absurdo que desbordan el sentido común. En esa casa señalada aparece un señor de aspecto grave y empieza a hablar interminablemente. ¿Sobre qué?

No sé precisamente sobre qué versó la conferencia ni si aquello era efectivamente una conferencia. Los recuerdos de niñez anduvieron hilvanados con las más agudas especulaciones filosóficas, y a unas digresiones sobre el cultivo de la remolacha fue aplicado el mismo método expositivo que a la organización del estado. Recuerdo que finalizó pintando rayas rojas en una pizarra, con una tiza que extrajo de su bolsillo (I, 104).

El sinsentido y su ironía borran los límites del sentido común. Poco a poco, la perplejidad inicial del narrador irá haciendo sitio a la aceptación de ese marco lúdico

disipador y descentrado. O si se quiere, la otra realidad, esa realidad fantástica (mezcla de realidad e irrealidad) va a dejar de ser la excepción para convertirse en la regla. La duda acerca de cómo interpretar los acontecimientos deja paso a la aceptación y a la cotidianización del sinsentido lúdico.

Tras la conferencia, nuestro hombre entabla una conversación con el conferenciante que le llevará a ingresar en el círculo. En esa charla, el narrador reproduce las palabras del librero, significantes sin significado preciso para él. El absurdo se apodera de él y de la narración. El sentido común por el que trataba de explicar los acontecimientos extraños se disipa y, como nuevo miembro de la sociedad, recibe su primer encargo: “Tráigame en la próxima semana —dijo— una lista de todos los teléfonos que empiecen por 38” (I, 105).

Toda esta primera parte del relato está dominada por la indeterminación y el estupor provocados por la incapacidad de encontrar explicaciones lógicas a los sucesos. A partir de ahora, una vez que nuestro narrador ingresa en la organización y acepta el juego de sustituciones infinitas, la necesidad de encontrar explicaciones desaparece y, por lo tanto, la realidad lógica y ordenada queda al margen y comienza a ser recusada. Después de ese primer encargo, el protagonista deberá cumplir una nueva serie de trabajos semejantes:

Así, por ejemplo, tuve que conseguir una docena de papagayos a los que ni más volví a ver. Más tarde fui enviado a una ciudad de provincias a levantar un croquis del edificio municipal. Recuerdo que también me ocupé de arrojar cáscaras de plátano en la puerta de algunas residencias escrupulosamente señaladas, [...] de adiestrar a un mono en gestos parlamentarios, [...] o espiar a mujeres exóticas que generalmente desaparecían sin dejar rastro (I, 106).

En fin, podemos decir que las acciones de esta sociedad, círculo u organización llevan el sello, la marca del sinsentido lúdico. No importan las intenciones, sólo las acciones: repetir, sustituir, no dejar que nada se erija como centro salvador y estático. Esas son las reglas del juego.

Pero eso no es todo, y aquí está la paradoja irónica del relato. Si bien las actividades lúdicas del círculo son transgresoras, su estructura interna reproduce el funcionamiento jerárquico del marco social. Cuanto mejor y más rápido lleva a cabo el narrador los encargos, más consideración y rango va ganando dentro de la estructura de la organización. De esta manera, el protagonista va ascendiendo de posición:

Al cabo de un año, en una ceremonia emocionante, fui elevado de rango. “Ha ascendido usted un grado”, me dijo el superior de nuestro círculo, abrazándome efusivamente. Tuve, entonces, que pronunciar una breve alocución, en la que me referí en términos vagos a nuestra tarea común, no obstante lo cual, fui aclamado con estrépito (I, 106).

Aun así, subir en el escalafón no implica un mayor conocimiento de la sociedad, ni de su funcionamiento, ni siquiera de sus objetivos. La ambigüedad e indeterminación de esta realidad lúdico-fantástica no permite eliminar el desconcierto, simplemente elimina la necesidad de encontrar respuestas, de asirse a una interpretación racional del mundo narrado:

Pronto fui relator, tesorero, adjunto de conferencias, asesor administrativo, conforme me iba sumiendo en el seno de la organización aumentaba mi desconcierto, no sabiendo si me hallaba en una secta religiosa o en una agrupación de fabricantes de paños (I, 106-07).

El desconcierto no desaparece, pero tampoco se buscan ya explicaciones. El juego trasgresor le ha absorbido. Así que nuestro narrador sigue dedicándose, “con una energía que ni yo mismo podía explicarme” (I, 106), a las labores de su organización. A estas alturas del relato el mundo real ha sido recusado de tal forma que los cimientos de la verosimilitud se tambalean hasta resquebrajarse. No se trata de que estemos ante un hecho sobrenatural; lo inverosímil de la situación convierte al mundo narrado en una yuxtaposición de realidades conocidas y desconocidas. Esta yuxtaposición lleva al cuestionamiento tanto de lo racional como de lo irracional, tanto de lo real como de lo irreal. Con ello, estaríamos, según Bessière, en el modo fantástico.

Nuestro hombre viaja por el mundo durante tres años, y sus dudas iniciales se trasladan al lector. Ya no son dudas sobre la verosimilitud de lo narrado, sino sobre la vigencia de las normas lógico-rationales:

Fue un viaje de lo más intrigante. No tenía yo un céntimo; sin embargo, los barcos me brindaban sus camarotes, en los puertos había siempre alguien que me recibía y me prodigaba atenciones, y en los hoteles me obsequiaban con comodidades sin exigirme nada. Así me vinculé con otros cofrades, aprendí lenguas foráneas, pronuncié conferencias, inauguré filiales a nuestra agrupación y vi cómo extendía la insignia de plata por todos los confines del continente (I, 107).

Finalmente, tan desconcertado como al principio, es designado presidente, con una renta de cinco mil dólares, casas en los balnearios, sirvientes con librea y “hasta una mujer encantadora que viene a mí por las noches sin que yo la llame” (I, 107).

Llegados a este punto, el sinsentido ataca descaradamente los fundamentos de la realidad causal. Ribeyro ha construido una realidad lúdica que se proyecta en la realidad del sentido común. Un juego cuyas reglas son el absurdo y la ruptura permanente, pero cuya estructura de funcionamiento es la del orden lógico y centrado. Porque, como dice Derrida, “no podemos enunciar ninguna proposición destructiva que no haya tenido que deslizarse en la forma, en la lógica y los postulados implícitos de aquello mismo que aquélla querría cuestionar” (*La escritura* 386).

De esta forma, la organización utiliza la estructura del orden real como forma de funcionamiento y la actividad lúdica como método para borrar los límites de la certidumbre e invertir las categorías causales de la realidad; de tal forma que esa realidad, no es más que otra simetría con apariencia de orden. Por todo esto,

Y a pesar de todo esto, ahora, como el primer día y como siempre, vivo en la más absoluta ignorancia, y si alguien me preguntara cuál es el sentido de nuestra organización, yo no sabría que responderle. A lo más, me limitaría a pintar rayas rojas en una pizarra negra (I, 107).

Sin duda, esta (ir)realidad paradójica y ambigua en la que no existe un significado preciso para los significantes (las rayas rojas, la insignia) es una (ir)realidad fantástica. En efecto, desde el punto de vista de Bessière y Jackson, en “La insignia” se da un cuestionamiento claro de las estructuras culturales y sociales de nuestra sociedad. Este cuestionamiento subvierte lo real-cotidiano, pero también lo inverosímil-sobrenatural. En esta yuxtaposición y recusación mutua descansa lo fantástico.

En este sentido, nos parece poco acertada la interpretación que Luchting expone en *JRR y sus dobles* sobre este relato. Luchting inscribe el cuento en una categoría que define como fantástico-alegórico y le da un sentido simbólico bastante reduccionista:

El cuento es una parábola sobre el compromiso político, y como tal revela la actitud (¿inconsciente?) que el autor tiene hacia *el hecho* del compromiso político, y no sólo la que él tiene, sino muchos peruanos, muchos autores hispanoamericanos. La actitud de Ribeyro en este respecto (y en el de toda su obra) es la del escepticismo (*JRR y sus dobles* 238).

En primer lugar, no existe nada en el texto que nos permita interpretarlo como “una parábola sobre el compromiso político”. Precisamente, la indeterminación y ambigüedad de la sociedad en la que entra el narrador constituye una característica esencial de la significación del relato. Cargarse esa indeterminación desconcertante de un plumazo postulando una parábola del compromiso político resulta bastante empobrecedor. Si hemos de admitir el nivel alegórico del cuento (algo no del todo claro), sería más acertado dar un sentido general y amplio a esa ambigüedad: el mundo como ente de naturaleza caótica y sin sentido, que se rige por reglas incomprensibles e inasibles, pero aceptadas por todos ya que proveen un centro tranquilizador al que agarrarse.

En fin, concluyamos insistiendo en la naturaleza paralela de lo lúdico trasgresor y lo fantástico subversivo. Esta cercanía nos ha permitido postular un modo narrativo lúdico-fantástico en el que la transgresión de las normas del sentido común aparece unida al enfrentamiento de hechos verosímiles e inverosímiles que problematiza no sólo la estabilidad cultural del mundo real, sino también el orbe autónomo y cerrado de lo irreal-maravilloso.

“EL CARRUSEL”: EL MODO LÚDICO-FANTÁSTICO

Pocas veces las manifestaciones del juego y la fantasía toman en Ribeyro la forma de la transgresión del lenguaje y de las estructuras narrativas. Sin embargo, en ocasiones, algunos cuentos de Ribeyro muestran esa tendencia bastante extendida de la literatura latinoamericana contemporánea a la desrealización de la estructura narrativa. Éste es el caso de “El carrusel” (*Silvio en el rosal* 1977).

Si en el caso de “La insignia” hablabamos del modo lúdico-fantástico como transgresión/desrealización del mundo narrado, aquí la transgresión se extiende a la estructura narrativa misma. “El carrusel” es, precisamente eso, un carrusel discursivo sin principio ni final o, si se quiere, que empieza como termina y viceversa. Esta circularidad cierra el relato pero lo abre, al mismo tiempo, a la digresión infinita.

En “El carrusel” se nos narra no una historia, sino al menos quince. Decimos al menos, porque son quince el número de narradores que narran su historia y/o la de otros personajes. Lo interesante es la forma en que esas historias se presentan: se trata de narraciones dentro de narraciones, cada una se incluye en otra y forma parte de ella al modo de las cajas chinas. Todas ellas son historias inacabadas, como es lógico. Comienzan pero no terminan ya que se pierden en la digresión discursiva de algún personaje, digresión que da pie al inicio de la siguiente narración y así hasta el final. Curiosamente la última historia enlaza con la primera, de hecho se trata de la misma historia. De esta forma nos encontramos ante un juego de desrealización textual que se cierra en círculo, o lo que es lo mismo, que se abre infinitamente sobre sí mismo. Así, el discurso se convierte en delirio y en su propia imposibilidad, dando lugar al modo lúdico-fantástico propuesto.

El relato se inicia con la narración en primera persona de un narrador no identificado que nos cuenta como llegó a Francfort y cómo, en su exploración del barrio antiguo de la ciudad, encuentra en un bar a un hombre maduro con una mano mecánica que resulta ser un veterano alemán de la Segunda Guerra Mundial. La historia de este primer narrador se interrumpe aquí, en el momento en que el veterano de guerra toma la palabra para contar el caso de su mano mecánica.

A partir de ese momento se inicia el juego narrativo de las cajas chinas. Una tras otra, las quince narraciones de los quince narradores se irán sucediendo cada una como marco envolvente de la siguiente, y así hasta el final. Los narradores no narran para un lector hipotético, sino para el narrador anterior. La historia de cada uno se enmarca dentro de la historia precedente y cada uno cuenta su caso irresoluto al narrador precedente.

Este encadenamiento de discursos atenta contra dos de los principios básicos de la narración tradicional mimético-realista. Primero, no existe una sucesión lógica de acontecimientos. No hay un principio, medio y final. De hecho, todo es medio, ya que el principio y el final es el mismo. El relato se cierra como empieza y se repetirá *ad infinitum*. Segundo, no existe un centro básico emisor, un marco centrador. Las voces en cadena se justifican a sí mismas como digresiones expansivas ilimitadas. De hecho, el marco propuesto para la narración: las cajas chinas, la inclusión de una historia dentro de otra, ese marco desaparece al final, ya que el supuesto marco inicial (el narrador que llega a Francfort) se encuentra a su vez enmarcado en la historia precedente. Por lo tanto, es un marco imposible.

Entre el momento en que el primer narrador comienza a hablarnos de su llegada a Francfort y el momento en que esa historia inicial es enmarcada, a su vez, en la del médico que atiende a Pilic durante la Segunda Guerra Mundial, otras trece historias van surcando el texto, encadenándose una dentro de la otra:

Narrador inicial > Veterano de guerra alemán > Dueña de la pensión > Francés en la isla
> Hombre de color > Monique > Fontanero > Madame Nguyen > Sargento norteamericano
> Patrón del establecimiento > Capitán Dupuis > Director del colegio > Hija menor del director > Pibe Lanuse > Médico > Narrador final.

Por supuesto, el narrador inicial y el final son el mismo y su historia es exactamente la misma. Para llegar a esta repetición hemos tenido que asistir al encuentro en el bar del

narrador inicial y el veterano de guerra con una mano mecánica, el cual empieza a contar la historia de su desgracia: “No fue durante la guerra cuando la perdí. Fue en circunstancias aún más dramáticas” (III, 175). Sin embargo, su narración no aclara cómo perdió su mano. Simplemente nos lleva a Italia y allí toma la palabra la dueña de la pensión donde se alojaba. La buena señora le cuenta al veterano de guerra del naufragio de su tío Nicolás y de su llegada a una isla donde encuentra a un ciudadano francés que le cuenta (o trata de contar sin ningún éxito) la historia de su presencia en la isla. En su digresión, el francés acaba hablando de su vieja buhardilla de estudiante en París, de su nuevo inquilino y de un “hombre de color” (III, 177) que aparece en busca de ayuda. La historia del hombre de color enlaza con la de Monique, que se extiende en consideraciones sobre las relaciones amorosas y los celos de su hermano Pierre con una muchacha española: “Pierre entendió al fin que alguien se hallaba en ese lugar y se precipitó furioso hacia la puerta, mientras Socorro trataba de contenerlo. Un hombre surgió en ese momento del baño con una llave inglesa en la mano” (III, 178).

Este hombre no es otro que el fontanero, el siguiente narrador. Ahora el discurso cambia de dirección. El fontanero, sorprendido por la extraña avería en los caños de la casa de Socorro, comienza a contar la historia de madame Nguyen, quien toma a su vez la palabra para hablar de Saigón, su ciudad natal, y de la guerra de Vietnam. Aquí aparece el sargento americano, herido por una bomba, que se convierte en el siguiente narrador. Dicho sargento comienza a contar su discusión con el patrón del bar en el momento inmediatamente anterior a la explosión de la bomba. Por supuesto el patrón toma la palabra para narrarle al sargento el caso del capitán francés Dupuis, el cual será el siguiente narrador que dará paso al director del colegio donde estudió, el cual cederá la palabra a su hija menor, la cual contará la historia del pibe Lanuse, quien a su vez se convertirá en narrador para hablar del caso del mayordomo yugoslavo Pilic, que perdió una pierna durante la ocupación alemana de su país en la Segunda Guerra Mundial. Esto da pie al siguiente narrador: el médico que atiende a Pilic. Dicho médico, ante las quejas del mayordomo yugoslavo, le cuenta otros casos aun más dramáticos que el suyo:

Por ejemplo, un inglés que fue atravesado de parte a parte en Normandía por una bala de bazooka y perdió el vaso [sic] íntegramente, pero ningún otro órgano vital. Le quedó naturalmente un extraño orificio que fue necesario obturar con gasa durante largo tiempo hasta que los tejidos, hábiles hilanderas, segregaron su propia obstrucción. Pero conozco casos peores. Ese muchacho, por ejemplo, al que encontré tendido en el viejo barrio de Francfort, con las orejas y la nariz amputadas al parecer con una tenaza o una mano mecánica y que al ser interrogado me dijo[...] (III, 183-84).

Y aquí, el narrador final, el muchacho visitante de Francfort, comienza a narrar su historia, que no es otra que la historia inicial. El círculo se cierra y vuelve a comenzar el carrusel. Como apuntábamos antes, este encadenamiento de discursos manifiesta su propia imposibilidad al romper el marco de su existencia. La inclusión de cada narración en la siguiente, como las cajas chinas, se rompe al enlazar la última con la primera y convertirse así en una parte más de las situaciones que esa primera historia supuestamente ha enmarcado o limitado. Por lo tanto, el discurso es su propio sino, su cárcel y su única justificación. El texto se propone como tejido cuyos hilos, como apunta el médico, segregan su propia obstrucción y tapan el extraño orificio de la imposibilidad.

Sin embargo, este análisis resultaría incompleto si se quedara aquí. De hecho, hemos dado cuenta del aspecto lúdico-trasgresor del cuento, pero no de su lado fantástico. El juego de desrealización textual lleva implícito lo fantástico, aunque de forma casi imperceptible. Es posible que el juego con la estructura haga que se nos pase por alto, al leer el relato, la evidente ruptura temporal que se produce en el mismo.

En efecto, la historia primera (y última) parece suceder cierto tiempo después de la Segunda Guerra Mundial, ya que el narrador, al aceptar la invitación del veterano alemán, añade: "... y al poco rato charlábamos en francés, idioma que hablaba con fluidez pues, según me dijo, había estado prisionero en Francia durante la última guerra" (III, 175). Sin embargo, la historia de Pilic, que enmarca esta otra, sucede durante esa misma guerra (durante la ocupación alemana de Yugoslavia). Cuando el doctor que atiende a Pilic le cuenta el caso del muchacho de visita en Francfort se produce una ruptura temporal evidente. Al narrar como un hecho pasado la visita a Francfort (bastante posterior a la guerra), estamos asistiendo sin duda a una ruptura de las leyes temporales que atenta contra la lógica e instaura lo imposible en el mundo narrado (ya de por sí un mundo imposible).

Por si existiera alguna duda al respecto, varias de las narraciones intermedias (la de Madame Nguyen, la del sargento americano y la del patrón del establecimiento) suceden claramente durante la guerra de Vietnam. Con ello, la ruptura temporal se acentúa aún más: vamos de la época de la posguerra (sin especificar) al momento de la guerra (1939-45) pasando por los años '60 (Vietnam). Esta alteración del tiempo se instala en la realidad narrada dando lugar a lo fantástico como paradoja e imposibilidad. De hecho, no puede ser de otra forma, una vez que se demuestra la imposibilidad del marco narrativo estabilizador, toda ruptura de las leyes lógico-causales es posible.

Esta realidad desrealizada cuestiona, además, las leyes autónomas, cerradas y supuestamente perfectas de lo sobrenatural. No estamos ante lo maravilloso, sino ante una bipolarización entre lo posible y lo imposible, ante un enfrentamiento de realidad e irrealidad que deja suspendida la significación en la nada, en la contradicción sin resolución.

CONCLUSIONES

Los cuentos de Ribeyro analizados en este artículo se incluyen plenamente en lo que se ha dado en llamar "modo neofantástico", definido no tanto por la duda, como por la inserción de lo irreal en lo real y la recusación mutua sin síntesis posible entre ambos. Esa oscilación en el significado produce lo fantástico ("Doblaje", "Ridder y el pisapapeles").

Pero también se puede ver en algunos de sus cuentos un componente lúdico que nos ha llevado a postular la existencia en Ribeyro (como en muchos otros autores latinoamericanos: tal como Julio Cortázar, Jorge Luis Borges o Felisberto Hernández) de un modo lúdico-fantástico en el que se mezcla la transgresión del sentido común con la oscilación entre lo real y lo irreal ("La insignia", "El carrusel").

Hay otros cuentos de Ribeyro que podrían caer en esta categoría: "Los jacarandás", "Por las azoteas", "Scorpio", "La molicie" o "Escena de caza". Aunque habría que analizarlos con mayor detenimiento y exhaustividad, me parece que los tres primeros entrarían en lo que Todorov llama "lo extraño". En ninguno de ellos se da un elemento de imposibilidad o irrealidad palpable en el texto. "La molicie" parece estar más cercano a la

alegoría que a lo fantástico, aunque en este punto habría que tener en cuenta lo apuntado más arriba por Ana M. Barrenechea al respecto. Solamente “Escena de caza” puede considerarse un relato fantástico en la línea de “Doblaje” o “Ridder y el pisapapeles.”

Algunos críticos han incluido otros relatos en esta categoría de lo fantástico. Luchting añade “El tonel de aceite”, un cuento de tono folclórico popular que nada tiene que ver con lo fantástico, ni siquiera con lo extraño o lo maravilloso. Por otra parte, el crítico alemán tiende a confundir en sus comentarios continuamente lo maravilloso y lo alegórico con lo fantástico.

Otros críticos, como José Miguel Oviedo o Washington Delgado, han apuntado la existencia de esta vertiente fantástica en las narraciones de Ribeyro y le han adjudicado una procedencia borgiana o kafkiana. Sin embargo, ninguno de estos críticos da cuenta clara de en qué consiste esa vertiente fantástica y qué elementos definen las influencias apuntadas. Si bien sería posible rastrear esas influencias en Ribeyro, creo que es más justo inscribir sus relatos fantásticos en la línea neofantástica común a gran parte de los escritores latinoamericanos contemporáneos.

OBRAS CITADAS

- Barrenechea, Ana María. “Ensayo de una tipología de la literatura fantástica”. *Revista Iberoamericana* XXXVIII/80 (1972): 391-403.
- Bessière, Irène. *Le récit fantastique*. Paris: Larousse, 1974.
- Caillouis, Roger. *Au coeur du fantastique*. Paris: Gallimard, 1965.
- Carilla, Emilio. *El cuento fantástico*. Buenos Aires: Nova, 1968.
- Cornejo Polar, Antonio. “Hipótesis sobre la narrativa peruana última”. *Hueso Húmero* 3 (1979): 45-64.
- Delgado, Washington. “Fantasía y realidad en la obra de Ribeyro”. *La palabra del mudo*. Vol. I. Julio Ramón Ribeyro, ed. Lima: Milla Batres, 1972. xi-xvi.
- González Bermejo, Ernesto. *Conversaciones con Cortázar*. Barcelona: Edhasa, 1978.
- Huizinga, Johan. *Homo ludens*. Eugenio Imaz, trad. Buenos Aires: Emecé, 1957.
- Irwin, William R. *The Game of the Impossible. A Rhetoric of Fantasy*. Chicago: University of Illinois Press, 1976.
- Jackson, Rosemary. *Fantasy: The Literature of Subversion*. London: Methuen, 1981.
- Luchting, Wolfgang A. *Estudiando a Julio Ramón Ribeyro*. Frankfurt: Vervuert, 1988.
- _____. *Julio Ramón Ribeyro y sus dobles*. Lima: Instituto Nacional de Cultura, 1971.
- Manlove, C.N. *Modern Fantasy: Five Studies*. Cambridge: Cambridge University Press, 1975.
- Ortega, Julio. “Los cuentos de Ribeyro”. *Cuadernos Hispanoamericanos* 417 (1985): 128-45.
- Oviedo, José Miguel. “La lección de Ribeyro”. *Quimera* 37 (1984): 58-59.
- _____. “Una imagen crítica de la nueva narrativa peruana (1950-70)”. *Nueva Narrativa Hispanoamericana* 2/1 (1972): 25-37.
- Rabkin, Eric S. *The Fantastic in Literature*. Princeton: Princeton University Press, 1977.
- Ribeyro, Julio Ramón. *La palabra del mudo*. 3 vols. Lima: Milla Batres, 1972/1977.

- Stewart, Susan. *Nonsense: Aspects of Intertextuality in Folklore and Literature*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1979.
- Todorov, Tzvetan. *The Fantastic: A Structural Approach to a Literary Genre*. Richard Howard, trad. Cleveland: Case Western Reserve University Press, 1973.
- Vax, Louis. *La seduction de l'étrange*. Paris: PUF, 1965.