

UACM

Universidad Autónoma
de la Ciudad de México

NADA HUMANO ME ES AJENO

|

COLEGIO DE HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES

LICENCIATURA EN CREACIÓN LITERARIA

**Juegos literarios en *La espuma de los días* y *El congreso de literatura*:
un universo de excepciones, unidades opuestas, humor
y artefactos imaginarios. Un esbozo a partir de la ‘Patafísica**

TESIS QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN CREACIÓN LITERARIA

PRESENTA

Luis Francisco Santamaría Arriaga

Directora de Tesis

Lic. Adriana Jiménez García

Ciudad de México, septiembre 2025.

SISTEMA BIBLIOTECARIO DE INFORMACIÓN Y DOCUMENTACIÓN



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE LA CIUDAD DE MÉXICO COORDINACIÓN ACADÉMICA

RESTRICCIONES DE USO PARA LAS TESIS DIGITALES

DERECHOS RESERVADOS[©]

La presente obra y cada uno de sus elementos está protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor; por la Ley de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México, así como lo dispuesto por el Estatuto General Orgánico de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México; del mismo modo por lo establecido en el Acuerdo por el cual se aprueba la Norma mediante la que se Modifican, Adicionan y Derogan Diversas Disposiciones del Estatuto Orgánico de la Universidad de la Ciudad de México, aprobado por el Consejo de Gobierno el 29 de enero de 2002, con el objeto de definir las atribuciones de las diferentes unidades que forman la estructura de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México como organismo público autónomo y lo establecido en el Reglamento de Titulación de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México.

Por lo que el uso de su contenido, así como cada una de las partes que lo integran y que están bajo la tutela de la Ley Federal de Derecho de Autor, obliga a quien haga uso de la presente obra a considerar que solo lo realizará si es para fines educativos, académicos, de investigación o informativos y se compromete a citar esta fuente, así como a su autor ó autores. Por lo tanto, queda prohibida su reproducción total o parcial y cualquier uso diferente a los ya mencionados, los cuales serán reclamados por el titular de los derechos y sancionados conforme a la legislación aplicable.

Agradecimientos:

En primer lugar, a mi madre, por ser el faro durante la turbulenta navegación de escribir y vivir. Por llevarme a mi primera feria del libro y alimentar el deseo de crear.

A mi abue, por cuidarme siempre, hasta su último aliento.

A mis hermanos: Dany, Juan y Javier, por ser la carcasa que da un espacio al alma...

A mi panita, Aurora, por no dejarme caer y sostenerme cuando más lo necesité.

A mis bebés caninos y felinos —Pelusa, Frijol, Sam y Arenita—, por recorrer junto a mí este largo camino y demostrar que las palabras sobran, pero el amor y el silencio bastan; en especial a Terry y Coqui, que se agotaron antes de llegar a este punto y, pese a esto, su memoria sigue aquí...

A mi directora, Adriana Jiménez, por animarse a dirigir este trabajo sin importar la naturaleza caótica con la que fue engendrado.

A mis lectoras: Carmen Ros, Elsa Fujigaki y Tere Dey, por ayudarme a darle forma y sentido a la masa amorfa que les presenté como primera versión.

A Enrique Alducin, por las lecturas atentas durante toda la carrera y, sobre todo, por la disposición de enseñar...

Finalmente, a esta universidad, por la oportunidad de dedicarme al arte y por darme grandes amigos: Milena, Camila, Raul, Ana, Erick, Nora, Rafa, Óscar e Itzel, así como a todos con los que compartí el servicio social.

Y, en especial, a Lutembi, autoridad 'Patafísica, quien seguramente sigue nadando en el lago Victoria...

Índice

Resumen.....	4
Introducción	5
1. Antecedentes	10
2. La ‘Patafísica.....	13
3. Aspectos esenciales del juego: espacio potencial, reglas y subversión de valores.....	18
4. El juego novelesco.....	22
4.1. Llenar el espacio potencial.....	24
4.2. La construcción de una lógica alterna.....	25
4.3. El simbolismo y su figuración.....	27
5. Posmodernidad: parodias, ironías y metaficción.....	31
5.1. Sátiras, parodias e ironías.....	34
5.2. La metaficción.....	36
6. La neorretórica del grupo μ : metábolos gramaticales y lógicas.....	39
6.1. Metábolos gramaticales.....	40
6.2. Metábolos lógicas.....	42
7. El juego ‘Patafísico en la construcción de <i>La espuma de los días</i> y <i>El congreso de literatura</i>	43
7.1. Sinopsis de <i>La espuma de los días</i>	43
7.2. Sinopsis de <i>El congreso de literatura</i>	46
7.3. La ‘Patafísica como juego de creación.....	48
7.4. El espacio potencial y simbólico.....	57
7.5. Una lógica alterna: reconfiguración de las reglas.....	63
7.6. Procesos posmodernos: metaficción, parodias e ironías.....	69

7.7. Metábolas en la construcción de La espuma de los días y El congreso de literatura..	81
7.7.1. Metábolas gramaticales: Entre el pianocóctel y Partre.....	81
7.7.2. Metábolas lógicas: El mundo hiperbólico e imposible.....	85
Conclusiones.....	89
Referencias.....	93
Anexos.....	101

Resumen

La espuma de los días y *El congreso de literatura*, de Boris Vian y César Aira, son dos obras que rebosan esencia lúdica y transpiran una infinidad de posibilidades futuras para sus lectores. Dentro de ellas la lógica se invierte. Los personajes se parodian, se desdoblan y son atravesados por la ironía. El universo ficticio se nutre de referentes reales, pero desbordan los márgenes de la lógica común para darle paso a la experimentación constante del lenguaje, del simbolismo y de los valores clásicos. Moldean todas y cada una de ellas para crear obras que rozan el sinsentido, el surrealismo y aun así, conservan ciertas características de las creaciones clásicas del arte literario.

En este trabajo se hace patente la relación de estos dos autores con la teoría lúdica y paródica de la ‘Patafísica, misma que puede, o no, aparecer de manera explícita o consciente en sus obras, pero que se intuye cierta influencia de la “ciencia de las soluciones imaginarias” a través de las herramientas literarias que utilizan en sus respectivos textos. De este modo, se analizan aspectos esenciales de toda actividad lúdica para la construcción de una lógica particular y un universo imaginario, aplicados a la creación literaria a través de la ‘Patafísica y sus dos máximas: las soluciones imaginarias y los mundos posibles.

Palabras clave: Juego, ‘Patafísica, Inversión, Humor, Simbolismo, Neorretórica.

Introducción

La primera vez que me topé con la ‘Patafísica, ni siquiera sabía que se llamaba así. Cuando leí *La espuma de los días* de Boris Vian, creí estar ante una novela propia del surrealismo por aquella lógica que me pareció un sinsentido y poco cambió cuando leí *El congreso de Literatura* de César Aira, pues estaba ante una burla a las tramas *hollywoodenses*. Sin embargo, ambas novelas me convirtieron en una caverna, el eco ‘Patafísico resonaba y yo intentaba leer más obras que estuvieran sobre la misma línea. Hacía búsquedas en extremo sencillas para encontrar el siguiente libro, releía *La espuma...*, deseaba saber qué decía el mundo sobre este libro y en cada foro, en cada blog, aparecía la ‘Patafísica. Pese a que alcanzaba a visualizar similitudes entre la novela de Vian y *El congreso...*, no parecían pertenecer al mismo movimiento o corriente, pero ahí seguían las similitudes.

Comencé a ser perseguido y acosado por una etimología que significa: *estar alrededor y más allá de la física*. Me vi envuelto entre textos de tonos filosóficos que abogaban por la inutilidad de una ciencia que nadie reconocía como tal y comentarios que demeritaban ambas novelas por carecer de realismo y lógica. También encontré artículos, no faltos de seriedad, que intentaban identificar, en un gran número de novelas que no conocía, aquello que caracterizaba a la ‘Patafísica y su naturaleza lúdica. Por lo tanto, ésta se presentaba como un juego. No obstante, cuando se habla de juegos literarios, pareciera que únicamente hablamos de aquellos que, comúnmente, conocemos como *juegos de palabras*, pero el juego para mí conlleva un proceso y una construcción más compleja que, además, puede afectar o modificar la totalidad de una novela o creación.

Todo pareció encajar cuando leí *Homo ludens* de Johan Huizinga, donde explica las características esenciales de los juegos y su desarrollo a través de la historia, eso era la

‘Patafísica, un juego, un proceso más complejo de lo que había pensado. Confirmé mis primeras ideas y me encontraba ante dos novelas que eran un juego. Así, esta tesis encontró su origen desde las primeras lecturas de *La espuma...* y *El congreso...*, en el despliegue del humor a través de creaciones incisivas, en la manipulación de la lógica y la realidad con el objetivo de crear una burla en todas sus letras.

El presente trabajo tiene como objetivo mostrar que la ‘Patafísica, pensada como una creación completamente lúdica dentro de la literatura, es la médula espinal de *La espuma de los días* y *El congreso de literatura*, pese a que no haya una manifestación tácita por parte de los autores de que dichas novelas fueron creadas a partir de ésta, pues tampoco existirían sin la esencia ‘Patafísica que las colma. Por lo tanto, a lo largo de los siguientes capítulos podrán encontrar un desglose, no sólo de la ‘Patafísica, sino también de su naturaleza lúdica, las características generales que posee como cualquier juego, su aplicación propiamente en la literatura y la identificación de éstas como figuras propias de la neorretórica. Al final, analizaremos su uso en *La espuma de los días* y *El congreso de literatura*, para así poder comprender la relación que tienen con la creación de dichas novelas.

Comenzamos por hacer un breve repaso a las perspectivas desde las que otros interesados han analizado estas obras. En el primer capítulo, referente a los antecedentes, se destaca el papel de los personajes dentro de *La espuma de los días* como figuración simbólica, reconfiguración de clichés y caricaturización o parodias de personas y movimientos sociales. Mientras que en los análisis consultados sobre *El congreso de literatura* se destaca la cercanía que tiene con el movimiento surrealista, la polifonía que se desarrolla en la novela a través de personajes paródicos, así como el avance acelerado dentro de la trama. Para este breve capítulo utilicé las tesis: *El sistema de personajes en la obra narrativa de Boris Vian* escrita por Adela Cortijo Talavera, *Lo femenino en L’Écume des Jours de Boris Vian. Una visión ecocrítica* de la doctora

Ainhoa Cusáovich Torres y *Asimilación, caricatura, implosión: clichés y estereotipos según Boris Vian y Vernon Sullivan* por parte de Estefanía Montecchio. Ahora bien, del lado de César Aira nos apoyamos en: *La obra de César Aira: una narrativa en búsqueda de su crítica* de Djibril Mbaye y *La vuelta del relato en la literatura de César Aira en el contexto de la narrativa argentina contemporánea* de Sandra Contreras.

Después, en el segundo capítulo, nos encargamos de definir y caracterizar la ‘Patafísica’ como un proceso lúdico que se manifiesta bajo ciertos elementos conscientes y constantes, mismos que marcan el rumbo de una lógica reconfigurada por el funcionamiento imaginario de un mundo ficticio. En este caso, nuestros pilares fueron *Gestas y Opiniones del doctor Faustroll Patafísico* de Alfred Jarry, la compilación de textos ensayísticos bastante amorfos titulada ‘Patafísica: *epítomes, recetas, instrumentos y lecciones de aparato*’ bajo el acomodo y dirección de Rafael Cippolini y, finalmente, *El arte del funámbulo. Juego, ‘Patafísica’ y OuLiPo, aproximaciones teóricas y equilibristas literarios* escrito por Lidia Morales Benito; mismo que fue utilizado para la totalidad de este trabajo.

Ahora bien, nuestro tercer capítulo se encarga de definir, bajo la teoría antropológica, cuáles son los elementos esenciales para que un juego sea considerado como tal. Retomamos los estudios realizados por Johan Huizinga y Roger Callois; específicamente en *Homo ludens* del primero y *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo* del segundo, para entender cuál es el papel de los juegos en nuestra existencia, así como las posibilidades que nos ofrecen al ser actividades móviles dentro de la sociedad.

Para el cuarto capítulo nos centramos en llevar las características esenciales de las actividades lúdicas hacia la literatura y su construcción dentro de una novela. Hicimos un recorrido desde la delimitación de un espacio de acción, la toma y reconfiguración de referentes reales para la creación de la ficción, hasta el pacto que vuelve realidad todo juego sólo para los

involucrados, en este caso aquello que nos hace tomar como real —al menos mientras dura— todo hecho narrado en una obra literaria. Retomamos, aquí, el texto de Morales Benito, le sumamos también *El concepto de ficción* de Juan José Saer, *Teoría de la narrativa* de Mieke Bal y *La novela* de Roland Bourneuf y Réal Ouellet.

En cuanto al quinto capítulo, nos centramos en los mecanismos literarios que retomaron fuerza durante el siglo XX, tales como la metaficción, la parodia, la ironía y la sátira. Por una parte, iniciamos caracterizando el contexto posmoderno en el que se desarrollaron los juegos ‘Patafísicos de nuestro *corpus* y lo hicimos a partir de *El siglo XX: literatura contemporánea* de Eduardo Iáñez, *Hacia una patafísica de la esperanza. Reflexiones sobre la novela posmoderna*, libro de María Carmen África Vidal, y *Los orígenes de la posmodernidad* de Perry Anderson. De esta manera, pudimos adentrarnos al proceso metaficcional de la mano de Lauro Zavala en "Aproximaciones a la metaficción contemporánea", capítulo de su libro *Ironías de la ficción y la metaficción en cine y literatura*, así como de Adriana Azucena Rodríguez en "El personaje metaficcional" que aparece en *Character/Carácter*. Después definimos la parodia, la sátira y la ironía a través de los textos: *La risa* de Henri Bergson. De Linda Hutcheon, el artículo "Ironía, sátira, parodia. Una aproximación pragmática a la ironía" y "El concepto de ironía: de tropo a ambigüedad argumentativa" de Emma Sopena Balordi.

Así, en el sexto capítulo, nos centramos en la neorretórica y las figuras que son explicadas en *Retórica general* del grupo μ . En dicho capítulo pudimos ver las figuras que atañen tanto a la reconfiguración del lenguaje, como a la reconfiguración de la lógica común hacia una lógica particular.

Finalmente, el séptimo y último capítulo es el encargado de analizar los aspectos que desarrollamos durante los apartados anteriores dentro de *La espuma de los días* y *El congreso de literatura*, hasta llevarlos a una identificación clara de figuras retóricas propuestas por el grupo μ .

Comenzamos, entonces, por identificar los juegos ‘Patafísicos en ambas novelas, pasando por el espacio en que se desarrollan, la construcción de una lógica particular para el funcionamiento de las mismas y los procesos posmodernos de la metaficción, la ironía y la parodia en los personajes e incluso en las tramas. Como último punto clasificamos cada uno de los procesos lúdicos utilizados por Boris Vian y César Aira dentro de las figuras retóricas correspondientes a la gramática y la lógica propuestas por el grupo μ .

1. Antecedentes

Para dar inicio a este trabajo comenzaré por hacer un breve repaso a algunas perspectivas con las que se han analizado las novelas *La espuma de los días* y *El congreso de literatura*, de Boris Vian y César Aira respectivamente. Esto con el fin de comprender las distintas ópticas bajo las que han sido analizadas, los puntos de interés que sirvieron como guía para realizar dichos estudios e, incluso, encontrar aspectos e ideas en los que confluyan con la tesis que se desarrollará en las siguientes páginas.

Primeramente, Ainhoa Cusáovich Torres en su tesis doctoral *Lo femenino en L'Écume des jours*¹ de Boris Vian: una visión ecocrítica hace un repaso a la novela del autor francés a través de la representación femenina que se desarrolló durante la primera mitad del siglo XX y destaca la disparidad de los personajes femeninos de Boris Vian a lo largo de su producción literaria, dándonos a entender que el autor reflejó con sus personajes la situación social de la mujer de su siglo, aunque parecen caricaturescos, son un matiz amplio de las facetas femeninas desarrolladas durante el siglo pasado. Sin embargo, son apenas un esbozo en la creación de Vian, pues su obra está tramada dentro de un universo de excepciones donde el lenguaje se despoja de su rigidez para adentrarse en ese espacio juguetón donde cohabitan las expresiones populares, la sencillez casi infantil, los anglicismos, los calambures y las paráfrasis (Cusáovich Torres, 2021, p. 53). De esta manera, Cusáovich Torres ya fijaba la lente de su investigación en la creación de nuevos mundos con sus propios límites y normas a través de un lenguaje maleable, inocente e infantil. Dicha investigación concluye con un análisis del valor simbólico de sus personajes femeninos, las flores que aparecen en la novela, la enfermedad, la muerte y el amor.

¹ Título original de *La espuma de los días* escrita por Boris Vian.

Por otro lado, Adela Cortijo Talavera en su tesis doctoral *El sistema de personajes en la obra narrativa de Boris Vian*, se concentra únicamente en las novelas que fueron firmadas bajo el nombre real del autor y no con su pseudónimo de Vernon Sullivan. En dicha tesis se nos presenta, hablando específicamente de *La espuma...*, un recorrido en el que se analizan la importancia de la música, la época social, el lenguaje y las relaciones interpersonales del autor para la creación de esta novela. Cortijo Talavera, al igual que Cusáovich, asegura que Vian escribe como si toda la trama de *L'Ecume des jours* respondiera a la fatalidad del destino (Cortijo Talavera, 2002, p. 68). Por lo tanto, su estudio se centra en la importancia que tiene el aspecto lúdico del lenguaje como una reinención de la norma literaria clásica dentro de la producción *vianesca*.

Así mismo, Estefanía Montecchio en su tesis de licenciatura, *Asimilación, caricatura, implosión: clichés y estereotipos según Boris Vian y Vernon Sullivan*, hace una comparativa entre los heterónimos del autor francés a través de su narrativa. La autora destaca que Vian, pese a que sus novelas se catalogan como ‘burlescas’ y ‘serias’, “denuncia, en toda su obra, los clichés y estereotipos que rigen a la sociedad de la época” (Montecchio, 2008, p. 8) y lo hace, al igual que lo mostraron Cusáovich Torres y Cortijo Talavera, mediante el carácter lúdico de la narrativa del autor francés y la complementa con el sentido crítico de la reflexión que viene después de la lectura.

Si nos centramos en las obras de César Aira debemos destacar el ritmo desenfrenado que tienen y para Sandra Contreras en *La vuelta del relato en la literatura de César Aira en el contexto de la narrativa argentina contemporánea*, su tesis doctoral, es un mecanismo que se relaciona en todo momento con una reivindicación del proceso del arte a partir del movimiento vanguardista del surrealismo y, a partir de esto, se puede entender que el ritmo llena la narrativa de Aira de excitación y, por lo tanto, nos da la ilusión de precipitación hacia el fondo de un barranco que será el final de la historia. En el caso específico de *El congreso de literatura*,

Contreras destaca que el personaje principal tiene como objetivo encontrar el método de supervivencia a una catástrofe, a la muerte o al fin del mundo y este método también responde a la pregunta de la forma y función que tiene el relato dentro del contexto argentino contemporáneo (Contreras, 2001, pp. 12-17). *El congreso...* es, para Contreras, uno de los ejemplos más claros de la precipitación al final en la obra del autor argentino y rescata, a su manera, la pregunta de *¿cómo termina?*, lo que provoca la sensación de que es una obra más cercana al cuento, por la urgencia de llegar al final (Contreras, 2001, p. 181-182). Manteniendo, así, los límites que él mismo ha planteado para su juego. De esta manera Contreras explica el mecanismo del continuo, la progresión de sus velocidades y las torsiones posibles en el relato.

Djibril Mbaye en su tesis doctoral, *La obra de César Aira: una narrativa en búsqueda de su crítica*, señala que la obra de Aira presenta, en primer lugar, una dificultad para estudiarse desde la óptica específica de una escuela, grupo o movimiento dado, en razón del pluralismo que presentan (Mbaye, 2011, p. 23). La narrativa del autor argentino es un claro ejemplo de la literatura posmoderna en la que la transgresión de fronteras permite a los géneros hibridarse. La autora finaliza destacando tres aspectos esenciales que pudo identificar en la obra de Aira; primeramente el protagonismo de los personajes marginales, después la metaficción intercedida por la posmodernidad y finalmente la escritura fragmentaria (Mbaye 2011, pp. 31- 41) tan importante en el estilo del autor argentino.

A partir de lo expuesto anteriormente, podemos ver algunas de las diferentes ópticas mediante las cuales se han estudiado *La espuma de los días* y *El congreso de literatura*, en las que sobresalen el tratamiento de los contextos sociales, las representaciones alegóricas de la época y la recepción que tuvieron estas obras. En ambas podemos ver que destaca el uso lúdico de la escritura que inunda la poética de Vian y Aira. Sin embargo, en este trabajo nos centraremos únicamente en los juegos literarios que nacen a partir de la ‘Patafísica’.

2. La ‘Patafísica’²

La máxima principal de la ciencia es estudiar lo general y demostrar mediante un sistema estructurado de investigación y experimentación principios o leyes sobre el funcionamiento de la existencia y todo aquello que nos rodea. Sin embargo, ¿quién se interesa por lo particular, lo imaginario y lo posible? Pues la ‘Patafísica.

Dicho concepto tan particular nace en la mente de un grupo de alumnos de un liceo en Francia, entre los que destaca Alfred Jarry —autor francés perteneciente a dicho alumnado y eterno patrono de los patafísicos—, quienes escribieron, entre 1888 y 1890, obras de teatro a partir de la caricaturización de su maestro de física hasta volverlo *grotesco*, pues se destacaba en él lo pueril y lo obsceno, representación de la fragilidad humana, creando así al antipático personaje de Padre Ubú³. Sin embargo, la existencia de Ubú permaneció escondida entre páginas y pupitres hasta la adultez de Jarry, quien en 1896 estrenó la obra *Ubú Rey* en un teatro parisino. Bajo el grito de *¡Merdre!*⁴ y lo irracional aparece la condición ‘Patafísica del ser, pero ésta permanecería sin definición clara, al menos hasta la publicación póstuma de *Gestas y Opiniones del doctor Faustroll Patafísico*, donde Jarry le define como:

la ciencia de lo que se sobreañade a la metafísica, sea en ella misma, sea fuera de ella misma, extendiéndose tan lejos más allá de ésta, como ésta más allá de la física (...), será sobre todo la ciencia de lo particular, aun cuando se diga que no hay ciencia más que de lo general. Estudiará las leyes que rigen las excepciones y explicará el universo

² Utilizaremos la apóstrofe para dar cuenta que nos referimos a la ‘Patafísica consciente, tras la creación del colegio en 1948.

³ Protagonista de las obras *Ubú rey*, *Ubú encadenado*, *Ubú cornudo* y *Ubú en la colina*. Personaje que es la representación del poder tiránico, capitán del ejército polaco, doctor en ‘Patafísica y quien haría caer al rey de Polonia (Anexo 1, imagen 1).

⁴ Diálogo inicial de *Ubú rey* que, además, marca el estilo obsceno del personaje de Padre Ubú.

suplementario a éste (...), describirá un universo que podamos ver y que posiblemente debamos ver, en lugar del tradicional (Jarry, 2005, p. 21).

Si hablamos de ‘Patafísica, debemos tener en cuenta que estamos ante una actitud, subversiva, lúdica, *aberrante* y nada provechosa, porque, según el texto "El conocimiento, la filosofía y la muerte" de Julien Torma, "no se trata de complementar la ciencia, sino de estropearla" (2016, p. 240). Además, exige la creación de una lógica particular, la recomposición de los elementos de nuestra vida y la recombinación del lenguaje. Así, para Gilles Deleuze en su libro *Crítica y clínica*, "el signo no designa, ni identifica, pero muestra... Es lo mismo que la cosa, pero no le es idéntica" (1996, p. 154). En dicha reconfiguración, se unen los signos y dan lugar a vacíos o desfases que son llenados por visiones e imágenes formadas por un lenguaje que responde a un nuevo raciocinio que busca desplegar todas las posibilidades de una realidad, por eso se crean situaciones, soluciones y artefactos imaginarios. Hay que valerse del lenguaje para desplegar una infinidad de posibilidades y componentes que serán el origen de una unidad completamente nueva y autónoma (Deleuze, 1996, pp. 152-158). De este modo, para Lidia Morales Benito en *El arte del funámbulo. Juego, ‘Patafísica y OuLiPo*, la lógica propia de la ‘Patafísica se puede explicar como la excepción a este mundo, pero al no haber una excepción única, el *antiuniverso*, o mundo imaginario, se vuelve infinito y todas las posibilidades responden a equivalencias contrarias, mismas que deben tener un rasgo similar, así la realidad se transforma de manera suave y mantiene una gran parte de sus referentes reales (2021, pp. 125-126).

Ahora bien, burlar la lógica común mediante contradicciones no es el único objetivo de la ‘Patafísica, también pretende burlar el tiempo lineal⁵ y, según Ángel Olgoso en su conferencia *Aproximación imposible a la ‘Patafísica*, sobre todo:

⁵ Por lo que tienen un calendario único con trece meses, cada uno de 28 días más uno y así tiene la misma duración que el gregoriano (Anexo 1, imagen 2).

abarcar y agotar todo el conocimiento, intención felizmente abocada al fracaso, pues este proyecto enciclopédico quiere ocuparse también de lo imaginario, de lo creado como ficción (...). Ahí es donde la Patafísica va más allá, ayudada por su afición a la construcción lógica y a la lucha contra los estrechos marcos de la lógica (2007, p. 6).

Sin embargo, la 'Patafísica tampoco es pura irracionalidad, dado que eso sería eliminar sus particularidades y volverla a enclaustrar en los estrechos márgenes de lo que consideramos racional. Para comprenderlo mejor, pensemos que la lógica 'Patafísica parte de encadenar eventualidades y puntos de vista particulares para crear una secuencia razonada que valide las leyes del universo creado, tal y como si se tratara de un juego (Morales Benito, 2021, p. 125). Así, este mundo demanda que, la 'Patafísica, se convierta en “la ciencia de las soluciones imaginarias, que concede simbólicamente a los lineamientos las propiedades de los objetos descritos por su virtualidad” (Jarry, 2005, p. 21).

Si bien la *ciencia de las particularidades* vio la luz tras la muerte de Jarry en la primera década del siglo XX, tomó fuerza con la ruptura social, tecnológica, filosófica y política que trajeron consigo los enfrentamientos armados a gran escala. Por lo tanto, tras la Segunda Guerra Mundial, un grupo de artistas e interesados en las ciencias fundó el Colegio de 'Patafísica. Éste recupera la filosofía lúdica de Jarry, lo irracional y el absurdo toman el control ante la pérdida de valores. Se encuentran en el momento exacto para vaciar los símbolos clásicos y buscarles una nueva posibilidad, jugarlo hasta encontrarla (Morales Benito, 2021, p. 136). Se le da un segundo aire a las particularidades del mundo, a las excepciones, al azar y a lo imprevisto, las posibilidades se extienden en un *espanziral*⁶ infinito para explorar todos los universos posibles.

⁶ Símbolo característico del Colegio de 'Patafísica, tomado de la ilustración del protagonista de Ubú (Anexo 1, imagen 3).

Dentro de la literatura, la 'Patafísica permite transgredir las limitaciones impuestas por la tradición. Sin embargo, es más que una escuela o corriente, es un arte que ilustra la ley propia, que reformula el mundo y su representación común. Es la reacción destructiva y burlona de la lógica aristotélica (Olgoso, 2007, p. 5-6). Se descarta la idea de validez tan propia de nuestra existencia y se "extrae el elemento insulso de la realidad para darle tanto valor como al resto de los fenómenos circundantes" (Morales Benito, 2021, p. 135). Por lo tanto, se borran los límites racionales y probables de la verosimilitud clásica para retratar la angustia existencial del siglo XX, no es de extrañar que en "La búsqueda de una nueva verosimilitud. Literatura neofantástica y patafísica" Morales Benito asegure que, "si la vida no puede explicarse porque las apariencias no permiten ver el resto de las realidades posibles; si todo es relativo y arbitrario; si la angustia no puede cambiar la percepción del mundo, ¿por qué no colmar los escritos de lirismo, de sonrisa ligera, comicidad o ironía?" (2011, p. 143).

Por lo tanto, los autores no confían en las verdades absolutas; se abren a la escucha y percepción de más realidades, mismas en las que toda lógica y valor humano borran sus limitaciones éticas para dar paso a una ironía o ridiculización que se antoja delicada y certera. Imaginan y crean artefactos que se apoyan en esquemas, fórmulas matemáticas, bocetos e instrucciones (Morales Benito, 2021, pp. 155-156) parodiando incluso la seriedad del avance tecnológico de la época. Es decir, toda realidad es moldeable y en cada una de sus particularidades se busca la posibilidad de imaginar, jugar e invertir las caras de la realidad, dominada entonces por el caos y la ramificación de cada fenómeno (Morales Benito, 2011, pp. 135-137).

Al final, la 'Patafísica abre sus brazos lúdicos a todo aquel que participe de la reconfiguración de la realidad a través del lenguaje, a todo aquel que llene la incertidumbre con las visiones formadas por un lenguaje que es llevado al límite bajo una nueva lógica. Aceptemos

—como J. E. Fassio en “Alfred Jarry y el Colegio de ‘Patafísica’— que "todo fenómeno, aún el más elemental, resulta patafísicamente inagotable y tolera una serie infinita de operaciones que (...) constituyen el fin mismo de esta ciencia" (2016, p. 289). Nosotros —como ‘patafísicos neonatos’— jugamos con la singularidad del todo, con la excepción a la regla y con las soluciones imaginarias.

3. Aspectos esenciales del juego: espacio potencial, reglas y subversión de valores

Dado que la ‘Patafísica nació como un juego y jamás se ha negado su naturaleza lúdica, debemos tener en cuenta que hay ciertos rasgos que resultan esenciales para su realización, como para la de toda actividad lúdica. En su libro *Homo ludens*, Johan Huizinga define los juegos como:

una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de «ser de otro modo» que en la vida corriente (1954, pp. 45-46).

De este modo, todo juego demanda primeramente un espacio bien determinado para llevarse a cabo y se nos presenta como un espacio potencial. Ésto debido a que físicamente no puede separarse del espacio material de lo cotidiano, pero tampoco es visible desde aquí (Morales Benito, 2021, pp. 36-37), se trata de un elemento abstracto que está al alcance de quienes participan en una actividad lúdica. El espacio potencial se puede entender, entonces, como un escenario vacío al que podremos alimentar —como Piccard destaca en el artículo “La lectura como juego”— con “la historia personal, los referentes singulares y los significados connotados personales *que*⁷ informan y sostienen, periféricamente, este espacio de deseo" (2022, p. 142), mismo que existe sólo mientras se juega. Se nos da la libertad de imaginar y moldear cada detalle para suplir por un momento específico todo aquello que conocemos como real.

En este sentido, las reglas de un juego, a diferencia de las leyes, pueden ser una variable dentro de la misma actividad lúdica y pueden cambiar según convengan a los jugadores, siempre

⁷ Las cursivas de esta cita son nuestras.

y cuando no se rompa la ilusión creada en el espacio potencial. Del mismo modo, se pueden presentar reglas no escritas, impulsos reguladores durante el juego que tienen su propia reglamentación, aunque no sea tácita (Morales Benito, 2021, pp. 20-21), lo que nos permite improvisar o enlazar de manera lógica todo aquello que vaya ocurriendo durante la acción. Por lo tanto, no es extraño que, en *Realidad y juego*, Donald Woods Winnicot asegure que el juego es el único lugar en el que el niño y el adulto están en una posición realmente creadora (1971, p. 79), porque se les permite manipular la realidad y el curso de la acción según sus necesidades, creando una amalgama prácticamente infinita de posibilidades que “dan paso a la potencialidad de lo lúdico: a todas las combinaciones de jugadas posibles y, consecuentemente, al misterio y enigma que el juego crea” (Morales Benito, 2021, p. 17), esto incluye un nuevo funcionamiento de la lógica dentro del juego.

En el artículo "La carnavalización del mundo como crítica: risa, acción política y subjetividad en la vida social y en el hablar", Raúl Ernesto García Rodríguez destaca la función subversiva del juego carnalesco, pues “se trata de un proceso lúdico en virtud del cual ocurre un determinado desmantelamiento, más o menos explícito, de las jerarquías hegemónicas a través de la parodia y de la risa” (2013, p. 122) y, para comprenderlo mejor, se le define como una fiesta popular que se lleva a cabo antes de la cuaresma e implica bailes, mascaradas y regocijos bulliciosos (García Rodríguez, 2013, p. 121)⁸. Es una actividad que posibilita jugar a *ser alguien más* durante un lapso de tiempo establecido, en un espacio libre e institucionalizado y, según Mijaíl Bajtín en su introducción a *La cultura popular en la Edad Media y en el Renacimiento. El contexto de Francois Rabelais*, “todos los ritos y espectáculos carnalescos (...) ofrecían una visión del mundo, del hombre y de las relaciones humanas totalmente diferente, deliberadamente

⁸ Se puede intuir su relación actual y clara con la cristiandad, pero en realidad sus orígenes se remontan hasta las cosechas, para la expulsión de los malos espíritus de los sembradíos y su fertilidad en civilizaciones más antiguas.

no-oficial, exterior a la Iglesia y al Estado; parecían haber construido, al lado del mundo oficial, un segundo mundo y una segunda vida⁹” (1998, p. 5).

El fingimiento se convierte, por lo tanto, en la manifestación por excelencia que invierte cualquier orden establecido dentro de un sistema preconfigurado, “al mismo tiempo el carnaval implica una serie de profanaciones, sacrilegios o rebajamientos y obscenidades vinculados a la intuición de una fuerza generadora de la tierra y el cuerpo” (García Rodríguez, 2013, p. 122). Nos abandonamos a las suaves telas destinadas para los monarcas y ellos recogen los harapos que dejamos por las calles. La ‘Patafísica toma del carnaval la naturaleza travestida, la inversión de todo papel social o de género, se rompe el molde cotidiano con una simple finalidad: jugar a *ser alguien más*. Así, lo mundano se vuelve una liberación momentánea que elimina las diferencias, las leyes y los estándares, da lugar a un tipo de comunicación en igualdad. Se ponen en marcha ciertas formas especiales del lenguaje que ocultan las diferencias sociales (Bajtín, 1998, pp. 9-10).

Sin embargo, la subversión también se presenta en las deformidades, pues éstas son las representaciones de todo vicio de la sociedad y el extremo contrario de los cánones clásicos de belleza, por lo tanto, necesitamos verlo en un rasgo específico. La deformidad y la fealdad resultan ridículos y cómicos respectivamente. Según Henri Bergson, en *La Risa*, lo ridículo nos hace pensar en una expresión arraigada, en un gesto fijo. Mientras lo cómico recae en una mueca definitiva, que parece contener toda la moralidad y personalidad de un carácter (2019, p. 20). Por otro lado, las convenciones sociales también recaen sobre el habla y los espacios, marcan diferencias económicas, políticas o sociales, pero la deformación carnalesca nos permite desinstitucionalizar incluso el habla para volverla familiar y caracterizarla “por el uso frecuente

⁹ Cursivas nuestras.

de groserías, o sea de expresiones y palabras injuriosas, a veces muy largas y complicadas (...). Por su origen no son homogéneas y cumplieron funciones de carácter especialmente mágico y encantatorio en la comunicación primitiva” (Bajtín, 1998, p. 15). Así, toda expresión lúdica —incluyendo el carnaval y, por tanto, la ‘Patafísica— presentan una polifonía que rasga la realidad, pues la creación lúdica “se caracteriza principalmente por la lógica original de las cosas «al revés» y «contradictorias», de las permutaciones constantes de lo alto y lo bajo (la «rueda») del frente y el revés, y por las diversas formas de parodias, inversiones, degradaciones, profanaciones, coronamientos y derrocamientos bufonescos” (Bajtín, 1998, p. 10).

En consecuencia, podemos asegurar que todo juego se caracteriza por ser “una actividad ‘autocontinente’, ‘autorreferencial’ y finita” (Morales Benito, 2021, p. 29), debido a que la desarrollan los iniciados; quienes conocen y participan de las reglas, del espacio potencial, de un lenguaje y una lógica que van a contraflujo de lo que llamamos realidad. Todo aquel que juegue "crea sus normas y su estructura para luego sumergirse en ella, dejarse absorber por la sensación de intriga y tensión que ésta provoca. El jugador frena la realidad circundante, suspende el ritmo establecido por la cotidianidad con el fin de centrarse únicamente en el tiempo y espacio previstos para el juego" (Morales Benito, 2021, p. 17), además se permite alterar el funcionamiento de aquello que parece rígido, como el lenguaje y la lógica.

4. El juego novelesco

Todo aquel que se niegue a aceptar que el juego y las artes están en una constante relación pendular, tuvo que vivir durante el desarrollo del realismo, haber ignorado por completo la literatura medieval y haber muerto antes del siglo pasado, o bien, ser un *esnob* literario, uno de esos seres que jamás han soltado una risa mientras leen y que se adueñan de opiniones ajenas. Demos pues, un paseo entre aquellos rasgos que nos hacen asegurar que el arte literario también es un juego. Pensemos en la novela, ésta según Roland Bourneuf y Real Ouellet es:

ante todo una *narración*; el novelista se sitúa entre el lector y la realidad que quiere mostrarle y la interpreta para él (...). Esta narración es en prosa, lo que la distingue poco a poco de la epopeya y de la poesía narrativa (...), la novela narra una historia, «es decir, una serie de sucesos encadenados en el tiempo desde un principio hasta un fin» (1972, pp. 33-34).

En este sentido, la novela al ser una actividad lúdica se caracteriza por el espacio potencial y la invención constante, los límites temporales, el encadenamiento de hechos e, incluso, otorga roles específicos a sus participantes dentro de su esquema. Dicha narración nos sustrae de la realidad cotidiana, se nutre de referentes comunes e identificables que nos rodean, se vuelve presente real cuando se está en ella y sólo puede verse afectada por los mismos jugadores después de un consenso (Morales Benito, 2021, pp. 30-31). Por lo tanto, si se habla de juego y narrativa, la realidad circundante solo se ve afectada por quienes decidimos entrar y participar en dicha actividad, ya sea como lectores, escritores, jugadores o incluso aficionados (Huizinga, 1954), dando como resultado un proceso de seriedad que vuelve tangible la obra para quienes participan.

Dado que el proceso de seriedad se da únicamente entre los participantes del juego, podemos decir que se trata, como escribiría Callois en *Los juegos y los hombres*, de una relación entre los *iniciados* y el *rito* (1986, p. 85). Dentro de la novela encontramos una relación similar que también dota a la obra de seriedad y sustancia, siempre que esté bien manejada. A esta relación se le conoce como pacto narrativo, el cual se puede entender como una doble relación entre el autor y su virtual lector, así como narrador y narratario (Bourneuf y Ouellet, 1972, pp. 89-90), en la que se acepta de manera libre un funcionamiento de lógica exclusivo para una realidad imaginaria que durante la actividad nos parecerá coherente. En este punto pareciera que nos acabamos de complicar al querer definir dicha relación, pero son Bourneuf y Ouellet quienes nos explican que:

Corresponde a un «proyecto» determinado la elección por parte del autor entre disimular su presencia detrás de un *él* impersonal, un *yo* que monologa o un *tú* misterioso y establece un intermediario visible entre él y su creación: el pacto es el fundamento, explícito o no, del tipo de relaciones deseadas y establecidas entre el autor y lector virtual, por una parte, y narrador y narratario, por otra (1972, p. 95).

Pensemos que el pacto narrativo no solo necesita de un autor y su lector, también hace uso de *entes* cruciales como lo son los narradores, es decir una máscara seleccionada, trabajada y concebida por el autor, que le permite adueñarse de distintos puntos de vista al suyo, otras voces e, incluso, otras experiencias que terminará por compartir con nosotros. El novelista, entonces disfrazado, localiza y selecciona los hechos y el tiempo para componer su historia, con el objetivo de provocar una reacción en su lector para mantener su atención, conmoverlo y hacerlo reflexionar. Cuando la obra narrativa, pese a ser ficticia, alcanza estos objetivos y se nos complica separarla completamente de la realidad que conocemos (Bourneuf y Ouellet, 1972, pp.

34-35), podemos decir que estamos ante un efecto que obedece al grado de verosimilitud logrado por el autor.

4.1 Llenar el espacio potencial

Ahora bien, para que el autor logre que la verosimilitud borre de nuestra percepción la frontera entre estas dos realidades, no basta el uso de un narrador que le sirva de intermediario entre su historia y nosotros. Para darle materia a una idea, es decir para llenar de realidad una anécdota, se debe entrar en un espacio en blanco y ahí es donde actúa la imaginación, la descripción y los referentes externos. El juego y la novela requieren de un esfuerzo imaginativo para plantearnos en esa otra realidad, pero dicho esfuerzo se afianza a la esfera lúdica mediante la descripción, pues “hace expresa la relación, tan fundamental en la novela, del hombre, autor o personaje, con el mundo que le rodea: huye de él, lo sustituye por otro o se sumerge en él para explorarlo, comprenderlo, cambiarlo o conocerse a sí mismo” (Bourneuf y Ouellet, 1972, p. 141).

Del mismo modo, no podemos darnos el lujo de olvidar que “por lo general, los juegos no alcanzan su plenitud sino en el momento en que suscitan una resonancia cómplice” (Callois, 1986, p. 83) derivada por elementos que nos son comunes e identificables. La descripción, además de servir para presentar características de un mundo alterno, introduce imágenes claras de los personajes —ya sean psicológicas o físicas, como diría Morgan Forster en *Aspectos de la novela* (1983)—, se suma a la funcionalidad de la voz narradora elegida por el autor para que nos abandonemos a su juego, para que aceptemos sus reglas, seamos parte de la partida y nos obliga “a contemplar la realidad que *pretende* situar ante nuestros ojos y sólo esta realidad (...), al final, mostraría algo más de lo que finge mostrar” (Bourneuf y Ouellet, 1972, p. 140).

Entender a la narrativa como un juego, implica que la reconozcamos como una actividad compleja, relacional y provechosa, en la que no sólo participa el autor como creador y la obra como aquello que creó, también implica a un tercero —bastante amorfo durante la escritura— que entabla la relación más íntima con la ficción presentada, ya sea a través de los personajes, los espacios, los diálogos e incluso sus emociones. Se trata de una actividad que pone en juego el intelecto humano y sus deseos, que requiere un avance progresivo, el dominio de nuestras emociones y el seguimiento de un trayecto y reglas propuestas (Picard, 2022, p. 142).

4.2 La construcción de una lógica alterna

Conviene recordar que las reglas dan los parámetros necesarios para jugar y saber jugar. Dentro del panorama literario, las reglas se hacen presentes según el cómo y desde dónde juguemos. Por un lado, tendremos las reglas no tácitas que sirvieron para crear la lógica interna de una novela, por ejemplo: que existan los unicornios en un mundo de fantasía, que los animales tomen el control de una granja, o bien, que por aceptar la comida de un muerto, también nos convirtamos en uno. Mientras en el otro extremo se encuentran aquellas que se centran en el formato, en este sentido, podemos destacar reglas específicas, como los versos dantescos (Valencia Morales, 2000), los lipogramas de Óscar de la Borbolla (2010) o bien los juegos metaficcionales en las obras de Boris Vian, César Aira o Annie Ernaux.

Con estas herramientas el escritor está inmerso en el juego, crea un mundo propio en el que inserta objetos de su vida diaria en un orden que le sea agradable y vinculante para él. Este mundo creado tiene mayor seriedad para el que se encuentra dentro que para el que lo ve desde fuera. Así, la narrativa, según Sigmund Freud en *El creador literario y el fantaseo*, es la manera

de validar el mundo de fantasía, misma que nos permite salir de la realidad asfixiante en la que vivimos (1907, pp. 127-128).

Dicho esto, la narrativa presenta una capacidad amplia de invención, renovación, subversión e inversión, lo que la ha mantenido vigente en el panorama social, ya que se nos exige ser partícipes, jugar, ser parte de un todo en una realidad fronteriza a la cotidiana, se nos pide y, al mismo tiempo, nos vemos influenciados para permanecer activos durante estos juegos, no podemos darnos el lujo de la indiferencia, de la pasividad y del nulo esfuerzo. Así, Juan Carlos Raque Escalona en su artículo titulado “Del placer de leer y el juego literario” asegura que:

La literatura y su función lúdica harán acto de presencia como una extensión de las grandes capacidades del hombre para generar infinitud (...). La literatura, dentro de todas sus posibilidades y alcances aclara panoramas que muchas veces la historia, la filosofía y las ciencias exactas se ven limitadas de expresar, es justo allí donde la ficción emana verdades desde otros caudales discursivos propios de novelistas, cuentistas, poetas y dramaturgos (...); y es esa la principal pretensión del discurso literario, seducir a su lector mediante juegos de sentidos, de esa manera las conversaciones en torno al arte serán inconmensurables pues cada persona tendrá su propia interpretación (2021, p. 282).

Ésto los hace infinitos, pues ninguno está atado a la realidad y eso nos invita a tomar el lenguaje, reconfigurarlo de maneras distintas, hasta que "por el camino del juego —y *la narrativa*—, el hombre *esté* en posibilidad de derrotar la monotonía, el determinismo, la ceguera y la brutalidad de la naturaleza" (Callois, 1986, p. 108)¹⁰.

¹⁰ Cursivas nuestras.

4.3 El simbolismo y su figuración

Para terminar de comprender la particularidad de la narrativa 'Patafísica como forma lúdica del arte, debemos primero enfocarnos en el aspecto que hace posible la resonancia del mensaje cifrado en cualquier obra artística: el símbolo. Éste, según Hans-Georg Gadamer en *La actualidad de lo bello*, "vendría a ser lo que, al menos desde un uso clásico del lenguaje, llamamos alegoría: se dice algo diferente de lo que se quiere decir, pero eso que se quiere decir también puede decirse de un modo inmediato" (1991, p. 85).

Para Rafael Argullol, en la introducción al libro de Gadamer, el simbolismo presenta la ventaja de que su naturaleza le permite oscilar entre mostrar y ocultar, de convertir una pequeña particularidad en un elemento que contiene la universalidad de lo que se vislumbra (1991, pp. 22-23). Ahora bien, no todos los símbolos mantienen la efectividad de esta característica, pues con el paso del tiempo los mensajes se perdieron en la indeterminación para habitar el lugar común —pensemos, por ejemplo, en la paloma de la paz, los tréboles de la suerte, los cuervos de la muerte, etc.—. "Es justamente la indeterminación del remitir la que nos colma con la conciencia de la significatividad, del significado característico de lo que tenemos ante los ojos" (Gadamer, 1991, p. 83) y cuando, dicha indeterminación habita el lugar común, el artista tiene que buscar, crear y comparar nuevas particularidades que soporten el peso de la universalidad de un todo, se puede dar en el lenguaje con las figuras retóricas, en la plástica con objetos específicos, en lo visual con las similitudes de formas o en lo musical con notas que relacionemos con cierto *sentimiento*. En cualquiera de estos casos, "el símbolo (...) se representa como un fragmento de Ser que promete complementar en un todo íntegro al que se corresponda con él; o, también, quiere decir que existe otro fragmento, siempre buscado, que complementará en un todo nuestro propio fragmento vital" (Gadamer, 1991, p. 85).

Aun así, sabemos que en el arte se evoca constantemente algo más que lo que observamos a simple vista y en las actividades lúdicas se mantiene la misma lógica pues, como mencionan las investigadoras Alejandra Stein y Maia Migdalek en su estudio “la construcción del ‘mundo de ficción’ y de la trama narrativa en situaciones de juego simbólico en el hogar”:

El juego simbólico se define como el tipo de juego en el que el niño, *o en nuestro caso el escritor¹¹*, emplea un objeto, o el lenguaje, para servir como significante para representar otra entidad; el significado. Aquello que es representado puede ser cualquier aspecto de las experiencias vividas o imaginadas (...) como roles sociales, situaciones, actividades u objetos (2017, p. 2).

Por lo tanto, el simbolismo se puede explicar desde la lógica del juego, pues además de ser una herramienta artística, es la manera de llevar aspectos de la cotidianidad al campo lúdico. Este proceso es meramente imaginativo, tan interiorizado que pareciera automático en la niñez. Según Gadamer, es un proceso simultáneo pues con la vista extraemos la imagen de lo que nos rodea y la figuramos en el pensamiento de distintas maneras (1991, p. 57). La figuración, en consecuencia, se desarrolla como una personificación de lo abstracto. Este proceso está ligado de manera natural con el mito, con la explicación del universo y la conformación de sociedades humanas, ya que:

Propendemos a considerar la personificación de conceptos abstractos como producto tardío de un ingenio más bien escolar: como alegoría, como recurso estilístico utilizado en todas las épocas por las artes plásticas y la literatura (...). *Pero¹²* se emplea la personificación, conscientemente, como un recurso poético, aun en los casos en que los conceptos a cuya formulación valen como sagrados (Huizinga, 1954, p. 176).

¹¹ Cursivas nuestras.

¹² Cursivas nuestras.

A lo largo del tiempo, se ha mantenido a la personificación como elemento crucial para crear historias —ya sea a través de mitos, narraciones orales, escrituras sagradas, cantos épicos o novelas— en las que se personifique aquello que no tiene vida, lo que no es palpable o lo que necesite una explicación. Así, también para la ‘Patafísica, “lo primario es la transmutación de lo percibido en la representación de algo vivo y animado. Ocurre en cuanto se presenta la necesidad de comunicar a otro lo percibido. La representación nace como figuración” (Huizinga, 1954,p. 176). Por lo que se han conservado las formas sagradas de los juegos del pasado, eso sí, con una máscara nueva.

Ahora bien, la figuración, el simbolismo y la personificación están imbricadas al acto creador, por lo tanto a la *poiesis* (Aristóteles, 2000), de esta manera, podemos entender al acto creador de la poesía como una función lúdica que "se desenvuelve en un campo de juego del espíritu, en un mundo propio que el espíritu se crea. En él, las cosas tienen otro aspecto que en la «vida corriente» y están unidas por vínculos muy distintos de los lógicos" (Huizinga, 1954, p. 153) y, en la ‘Patafísica, la figuración permite que todo lo que se mueve dentro del espectro abstracto del entendimiento se pasee libre por los límites de la lógica, dando como resultado una exageración propia de los niños, los enfermos mentales y los escritores (Huizinga, 1954, pp. 182-183). Dicha exageración, dependiendo de su graduación, marca cierto estilo en las obras de un grupo de creadores que comparten ciertas figuraciones en su arte, las mismas van más allá de una satisfacción estética y repercute, más bien, en expresar lo que es importante e incluso necesario para la sociedad, volviéndolo universal.

En este sentido, la universalización de algo a través de un rasgo característico nos da la posibilidad —más allá de ocultar— de conocer el interior de una imagen, la idea que la germinó, el remanente duradero y no fugaz del mensaje. En "Símbolo y mito en el movimiento simbolista francés: Henri De Régnier", Nuria Cabello Andrés rescata que, cuando los escritores toman esta

función lúdica, configuran una relación innovadora con el mundo (Cabello Andrés, 2020, p. 54), pues no lo muestran a través de sus partes, evocan su totalidad con un gesto y se permiten jugar con aquello que los rodea, lo cotidiano, lo común, para decir algo más. Los escritores experimentan con "la unión de sentidos y sonidos en principio extraños y desconocidos (...), generan el símbolo, el elemento que nos permite superar lo banal y lo cotidiano para acceder a lo inmaterial y lo superior" (Cabello Andrés, 2020, p. 52). Así, podemos ver que en la narrativa 'Patafísica el símbolo no sólo remite a algo de la realidad, sino que eso a lo que remite está en la obra y ésta no es una alegoría, no pretende remitirnos a algo que no es, nos muestra en ella misma lo que contiene y lo que quiere decir, aunque no sea de manera obvia (Gadamer, 1991, pp. 91-96).

El símbolo es parte esencial del juego artístico de la 'Patafísica, de asumirse como creador, de tomar referentes obvios y pasivos para hacerlos vehículo de algo más por decir. Por lo tanto, "el factor juego opera sobre todo en forma artística donde el espíritu y la mano se mueven con mayor libertad" (Huizinga, 1954, p. 254). Al final, como menciona María Carmen África Vidal en *Hacia una patafísica de la esperanza*, "detrás de un significado hay otro, no existe un origen; el lenguaje de un texto se refiere a otros lenguajes y a otros textos, el texto tiene varios significados posibles que se contrarrestan y se contradicen unos a otros. El 'significado' de un texto es indeterminado" (1990, p. 37). Dentro del símbolo el término real y el imaginario no son mencionados pues, para Eduardo Madrid Cobos en la entrada de su página electrónica *Poemame* del 27 de octubre de 2017, "el sentido (...) no es fruto de la imaginación personal del poeta, sino que subyace en la cultura colectiva". Al no ver el concepto claro, pero intuir que hay algo por descifrar, lo interpretamos a partir de los rasgos definatorios del mismo.

5. Posmodernidad: parodias, ironías y metaficción

La ‘Patafísica, como juego literario encargado de mostrar una realidad fronteriza que se vale de una lógica y construcción particular, fue retomada en el siglo XX durante el avance de lo que conocemos como posmodernidad, dado que ofrece —acoplándose a la idea de literatura posmoderna de Eduardo Iáñez en *El siglo XX: literatura contemporánea*—, “una «literatura-otra» dominada por una visión del mundo distinta de la occidental, sobre la cual había gravitado la cultura” (1995, p. 12). La posmodernidad se nos presenta, entonces, como la época que viene tras los enfrentamientos armados a gran escala del siglo XX, durante la que se cuestionaron, según Perry Anderson en *Los orígenes de la posmodernidad*, los valores clásicos de la sociedad a través de un “reflujo conservador dentro del propio modernismo, que ante el formidable desafío lírico de éste se refugiaba en un discreto perfeccionismo del detalle y del humor irónico, cuyo rasgo más original fueron las nuevas posibilidades de expresión auténtica que ofrecía” (1998, p. 9).

Entre movimientos de emancipación, invasiones constantes y el aumento de tensiones políticas, la sociedad vivió una ruptura con la búsqueda de objetivos claros y palpables. El suelo común dejó de ser un lugar seguro y se volvió incierto. Por lo tanto, no es extraño que la sociedad conozca y experimente el desconcierto, el desorden mundial y, por consiguiente, la muerte a gran escala "de los códigos sociales transmitidos en largos períodos y válidos para varias generaciones e incluso por la desaparición de lo real, que se aprehende ahora bajo los efectos de lo aleatorio y lo contradictorio, bajo el signo de una gestión dispersa y múltiple, paródica y simulada" (África Vidal, 1990, p. 7). Los escritores, por su parte, dejan de centrarse en lo que conocen a la perfección, tanto la incertidumbre de la época, de su ritmo de vida y de la existencia misma los lleva a escribir sobre aquello que muestra diferencias y particularidades, se muestran abiertos a la exploración de realidades imaginarias y posibles.

En el capítulo homónimo de *El concepto de ficción*, Juan José Saer menciona que durante este siglo, la forma de la novela se eleva cuando el autor toma distancia para extrañarse de su realidad, misma que plasmará en su obra. Invirtiendo las connotaciones y liberándose de lo real (2014, p. 228). Como si de un ciclo se tratara se vuelven a subvertir los valores, se pone en duda el sentido de lo que nos rodea, se le arrebató el significado a cualquier objeto y se mantiene el suspenso en la búsqueda del sentido. Así, se crea un universo discontinuo, ilógico y antinatural a partir de la libertad del lenguaje (África Vidal, 1990, pp. 24-41). El sentido unitario de la vida —por tanto, de la novela— deja de ser lineal, lógico, y pasa a volverse fragmentario, la narrativa, por consiguiente, se vuelve experimental, irracional e incluso una herramienta para el escape y:

El escritor posmoderno no reflejará *este* mundo, sino que, al darse cuenta de que no hay nada que plasmar o de que él es incapaz de aprehenderlo, inventará la realidad a través del lenguaje, y aquélla existirá gracias a éste (...). Siempre se ha considerado que lo literario refleja la realidad, pero hoy gran parte de la novela enfrenta al lector con la ficción misma, con la apertura del lenguaje a múltiples significados, a la contradicción, a la ironía y a la paradoja (África Vidal, 1990, p. 31)¹³.

Así, también, se comienza a habitar un espacio vacío, posible y experimental. La lógica se desmenuza y se deconstruye a trozos, retazos de la realidad caótica que se enmascaran en el humor, la ironía, la sátira, el juego constante y:

se rechaza la mimesis tradicional por considerar que implica una epistemología al mismo tiempo ingenua y dogmática, de ahí que, en consecuencia, se desdeñen también ideas como la del argumento lineal, el personaje, etc., reflejo (...) del universo positivista perfilado por la estructura de la conciencia humanista post-renacentista (África Vidal, 1990, p. 52).

¹³ Cursivas nuestras.

Escribir, entonces, pone en duda la relación entre ficción y realidad —se dejan de lado las descripciones exhaustivas de Víctor Hugo y Gustave Flaubert. Se da paso al *fluir* de la consciencia de James Joyce o Marcel Proust, se recuperan las máquinas de Julio Verne para posmodernizarlas bajo la escritura de Boris Vian o Stanisław Lem—. Los escritores buscan "romper el lazo entre verdad y logos, destruir la ciencia del significado que privilegia al significante al redimir la escritura, la cual corresponde no al reino de la presencia —que es en realidad el de la voz— sino al de la ausencia y la diferencia, que son los ‘valores’ que ahora se manejan" (África Vidal, 1990, p. 44).

Mientras que las novelas del XX se caracterizan por la incertidumbre tan característica que se vive en la sociedad, sus personajes están configurados a través de fragmentos sin identidad fija, por lo que están dedicados a adentrarse en las posibilidades que ofrece la subversión del orden establecido (África Vidal, 1990, pp. 9-10). Los personajes se caracterizan por su desenvolvimiento en el mundo, pues al igual que una persona, su relación con lo que le rodea y lo que lo compone se vuelve paradójica y contradictoria. Por esto, para Bajtín en su *Teoría y estética de la novela*, se antoja muy complicado el llegar al alma del mismo y se aceptan las bifurcaciones de los elementos fragmentarios que les dan vida (1975, 149-150). Pero no sólo se marca la contradicción y la paradoja entre el personaje y las situaciones en que se ve envuelto, también entre autor y lector, o autor y personaje, etc. Así se logra la polifonía¹⁴ tan característica de sus creaciones. La exploración, la invención y la subversión de lo que nos conforma, se vuelven los vehículos por excelencia para crear obras que cuestionen y jueguen con la existencia misma. Los escritores se valen entonces de procesos retóricos tales como la metaficción, la ironía y la parodia

¹⁴ África Vidal define la polifonía como la coexistencia de una pluralidad de voces yuxtapuestas y contrapuestas (1990, p. 27).

para renovar sus creaciones y la crítica, pues ésta última pasa desapercibida muchas veces ante las autoridades.

5.1 Sátiras, parodias e ironías

Esta tríada, para Lidia Hutcheon en "Ironía, sátira, parodia. Una aproximación pragmática a la ironía", son movimientos que se basan en los siguientes criterios: la sátira es desdeñosa y despreciativa, la parodia es peyorativa y respetuosa, pero con cierta distancia crítica y lúdica; finalmente, en la ironía destaca la burla ligera. Ninguna de éstas se mantienen estáticas, son móviles, por los que se tocan o yuxtaponen en distintos grados. Por ejemplo, cuando la ironía y la sátira se tocan se produce una risa desdeñosa, pero conserva el valor correctivo. En caso de que la ironía se acople con la parodia, el efecto será de reconocimiento, lo que la dota de un sentido lúdico y crítico. Ahora bien, si se enlazan la parodia y la sátira se puede dar una dualidad de casos; ya sea una acción contestataria o una provocación cínica, pero ambas con el mismo fin: apuntar a un objeto que se encuentra fuera del texto para hacer llegar su crítica a la estructura planteada y conservar su finalidad de corrección (1981, pp. 178-185). Así hablemos de ironía, sátira o parodia, no podemos evitar pensar en la desviación de normas, tradiciones y valores preestablecidos. Recordemos que la ironía —mecanismo retórico—, la sátira y la parodia —géneros literarios— suelen aparecer juntas, ya que ninguna se deshace del carácter moralizador, crítico y de protesta sobre aspectos socioculturales de la humanidad. Sin embargo, al ser herramientas subversivas están sujetas a la intencionalidad del creador y a las competencias de su receptor para descifrarlas.

Cuando hablamos de ironía nos conviene entender que estamos ante un proceso retórico de inversión, caracterizado por el doble movimiento que realiza en su sentido, por un lado está lo

literal —lo que se dice— y en el otro lo derivado —la burla o crítica escondida—, muy similar a lo que caracteriza al símbolo. La inversión de sentido se lleva de lo positivo hacia lo negativo, pero tiene que mantener en todo momento cierta ambigüedad, aunque eso torne su decodificación en algo complicado, pues si no lo es, perdería toda burla interiorizada. Sin embargo, es una herramienta que tampoco se puede dar el lujo de pecar de sutileza pues, como menciona Emma Sopeña Balordi en "El concepto de ironía: de tropo a ambigüedad argumentativa", perdería su carácter incisivo hacia el interior de los lectores o público (1997, pp. 452-456). Además, la ironía depende únicamente del acto creador, por lo que no tiene una fórmula establecida para su buen funcionamiento, eso sí, se basa en una serie de indicios y de un distanciamiento por parte del locutor y del receptor del argumento para asegurar su éxito (Sopeña Balordi, 1997, p. 459). Así, "el tropo opera un desajuste de la jerarquía usual de los niveles semánticos: en cuanto es identificado, el valor derivado pasa a ser valor denotativo, mientras que el sentido literal se ve degradado en forma de indicio connotado" (Sopeña Balordi, 1997, p. 453). En esa misma línea conviene decir que "el ironista utiliza la voz de otro para ridiculizarla, o por lo menos mostrarla como absurda o incoherente, pero escondiéndose detrás de ella y produciendo una refracción de su propia forma de pensar" (Sopeña Balordi, 1997, p. 457). Gracias a ésto, la voz del autor resuena después de la lectura, como el eco de una caverna.

Sin embargo, el humor también utiliza otros métodos de transporte, tal como la parodia; a la cual podemos identificar como una imagen móvil, más allá de la idea, aquello que vuelve cómico a los personajes es asemejarse a una cosa. Es ser la imitación rígida, simple y autómatas de algo que parece, pero no es humano (Bergson, 2019, pp. 55-57). Dicha imagen corresponde a lo que nos parece inacabado e imperfecto, la parodia distorsiona cualquier aspecto de la realidad, por lo tanto predominan las protuberancias y las deformaciones, una imagen grotesca por excelencia, así:

La imagen grotesca caracteriza un fenómeno en proceso de cambio y metamorfosis incompleta, en el estadio de la muerte y del nacimiento, del crecimiento y de la evolución. La actitud respecto al *tiempo y la evolución*, es un rasgo constitutivo (o determinante) indispensable de la imagen grotesca. El otro rasgo indispensable, que deriva del primero, es su *ambivalencia, los dos polos del cambio*: el nuevo y el antiguo, lo que muere y lo que nace, el *comienzo y el fin de la metamorfosis*, son expresados (o esbozados) en una u otra forma (Bajtín, 1998, pp. 21-22).

Podemos decir que la parodia se presenta como “la articulación de una síntesis, una incorporación de un texto parodiado, *ya sean personajes, historias, eventos, etc.*¹⁵ (...) en un texto parodiante (...)” (Hutcheon, 1981, 177).

5.2 La metaficción

Ahora bien, la metaficción¹⁶ es una forma literaria que se destaca por su autorreferencialidad —en este sentido el escritor y sus vivencias son parte de la obra— y la reflexión sobre el proceso creativo propio. Por lo tanto, para Adriana Azucena Rodríguez en su libro *Character/Carácter*, “se tematiza la misma escritura, ya sea de modo central o secundario” (2022, p. 157) y en todo momento subraya el carácter ficticio del relato. La forma más reconocible de ésta es la inserción del narrador o autor como personaje a través de incorporar su nombre propio y unas cuantas referencias biográficas que alcancen a ser reconocibles (Rodríguez, 2022, p. 171). El personaje, por lo tanto, “adopta una conciencia particular: subraya los aspectos ficcionales con que se construye la biografía, los recursos literarios y, al mismo tiempo, destaca

¹⁵ Cursivas nuestras.

¹⁶ Según Adriana Azucena Rodríguez, en la teoría anglosajona también destaca la sobre ficción: creación que busca explorar las posibilidades de la ficción, mostrando la ficcionalidad de la realidad (2022, 157).

su pretensión de realidad, lo que imprime a esos recursos un tono irónico y revela un incremento de la conciencia del personaje" (Rodríguez, 2022, p. 164). Ésto podría resultar engañoso, pues pareciera que el límite entre el personaje y la persona se desdibuja, pero "como personaje, el autor se construye por medio del lenguaje, en un nivel de realidad alterno" (Rodríguez, 2022, p. 179), lo que nos permite mantener la división entre la persona y su enmascaramiento literario.

Lauro Zavala explica en *Ironías de la ficción y la metaficción en cine y literatura* que, así como otros textos, la metaficción se construye a partir de un diálogo constante entre las tradiciones literarias y su propia lógica (2018, p. 199). Se trata de una actividad que —por excelencia— se encuentra en la *mimicry* y el *agon*, es la "duda permanente (...), una escritura que reconoce que cada lector (y cada autor) hará una interpretación distinta del texto" (Zavala, 2018, p. 183). Pareciera que la obra se desdobra dentro de los jugadores y propone que se deconstruya a partir de cada lectura "porque reconoce que ninguna verdad surge de la nada (...), sino que surge de un contexto histórico específico, y que las condiciones que la produjeron pueden cambiar con la historia (...), y con ellas cambiarán también las condiciones de sentido que la hicieron posible" (Zavala, 2018, p. 184). Entonces, cobra sentido que la metaficción sea uno de los productos con mayor repercusión en la posmodernidad y la literatura 'Patafísica, pues entabla un diálogo no sólo con ella misma, tampoco entre el escritor y su creación, sino que implica al jugador tras la partida¹⁷. El personaje de la metaficción pone en jaque las convenciones del lenguaje y, ¿qué más tiene que el lenguaje? "Una vez más, el personaje literario resulta una analogía de la conciencia humana ante la posibilidad de enfrentarse a su creador" (Rodríguez, 2022, p. 175). El lenguaje se vuelve en significantes flotantes, intercontextualidad ilimitada, normas móviles, ironía, hibridación y se concibe como una hiperbolización de la naturaleza modernista (Zavala, 2018, pp.

¹⁷ Según María Carmen África Vidal, la creación artística posmoderna se enfrenta a la incertidumbre de definir su propio producto, pues éste es una parodia de cualquier tipo de expectativa, se vuelve parte de una realidad que sólo está presente como material caótico y dialógico, que espera tener repercusión en el futuro (1990, 16).

185-186). Sin embargo, la metaficción no se detiene atravesando al protagonista, también hay casos en las que sirve como una manera de “re-escribir de manera irónica la historia colectiva” (Zavala, 2018, p. 180). Así, la metaficción pone en juego las posibilidades y límites de las estrategias para representar la realidad mediante el lenguaje (Zavala, 2018, p. 191), además construye su propia propuesta acerca de las posibilidades y límites. En este sentido, el humor, la parodia y la ironía se encarnan en las obras ‘Patafísicas.

6. La neorretórica del grupo μ : Metábolos gramaticales y lógicas

Para Helena Beristáin en su *Diccionario de retórica y poética*, la retórica se define, en términos generales, como el "arte de elaborar discursos gramaticalmente correctos, elegantes y, sobre todo, persuasivos" (1995, p. 421). Actualmente, el término retórica se refiere a la utilización del lenguaje figurado, es decir la elección de giros verbales que caracterizan un texto por su estilo (Beristáin, 1995, p. 423). Dicho sistema de herramientas que nutren la creación de un texto se puede rastrear desde la antigüedad donde se utilizaba para persuadir a un público en disputas sociales. Sin embargo, su uso literario se afianzó hacia el renacimiento cuando el lenguaje figurado se fortaleció. Y siendo un sistema encadenado a la lengua no se podía mantener inalterable, y por dicha *evolución*, ha habido grupos de lingüistas interesados en el análisis continuo de éste. Así, Asunción Bernárdez Rodal explica la *neorretórica* como un conjunto de trabajos teóricos con perspectivas específicas para estudiar el discurso, bajo la lente de una práctica social y lúdica, más allá de un arte correctivo, que nos libera de los esquemas preestablecidos de la lingüística tradicional (1999, pp. 21-23), llevado a cabo por un grupo interdisciplinario —conocido como grupo μ — de teóricos interesados por el lenguaje a partir de 1967. Mismos que tomaron el símbolo griego μ , inicial de la metáfora, figura retórica mayormente conocida por la sociedad. Dicho grupo pretende reaccionar ante la dispersión de teorías sobre el lenguaje, ya sea en su carácter escrito o hablado, dando como resultado:

una disciplina textual con voluntad de integrar problemas que tienen que ver tanto con la Teoría Literaria como con la Lingüística en General, una especie de marco interdisciplinar necesario actualmente ante la desintegración de los grandes proyectos estructuralistas (...). Hoy en día, se presenta como un punto de encuentro entre la semiótica, la Pragmática, la Lingüística General o la Teoría de la Información (Bernárdez Rodal, 1999, p. 23).

Este grupo configuró, planteó y publicó su propia *Retórica general*. En ésta las figuras retóricas se dividen en gramaticales y lógicas, y les dan el nombre de metábolos.

6.1 Metábolos gramaticales

Comencemos por hablar de las metábolos gramaticales, éstas, al menos de manera esquemática, son figuras retóricas que implican un cambio, ya sea de supresión, adjunción, éstas dos juntas o permutación en el código de comunicación de la lengua, no importa si nos referimos a su aspecto gráfico o al fonético (Grupo μ , 1982, p. 97). Los metaplasmos son aquellos que concentran sus desvíos en lo gráfico y lo fónico, ya que el discurso se descompone en sílabas, fonemas y signos que permiten la repetición de los mismos (Grupo μ , 1982, p. 100).

En primer lugar, nos centraremos en una figura de permutación —cambio entre los componentes mínimos del lenguaje—: el anagrama. El desplazamiento en esta figura se da en el grado fónico y gráfico y, como mencionan los integrantes del grupo μ en su retórica general, “hay sobre todo desplazamiento de elementos gráficos a los cuales corresponden fonemas, desplazamiento que se hace de manera que conserven en la secuencia fonética una significación coherente” (Grupo μ , 1982, p. 115).

Ahora bien, las metataxis actúan sobre la forma de las frases —por lo tanto, hace referencia a la sintaxis de las mismas—, ésta recombina el orden establecido de las palabras y abre un caudal de posibilidades según la distribución a la que respondan y se encuentran comúnmente ligadas a la experimentación del artista (Grupo μ , 1982, pp. 122-125). La *crasis* aparece como una figura de supresión dentro de la sintaxis, en ésta “se ven principalmente un sustantivo y/o su adjetivo contraídos para formar conjuntamente un solo segmento” (Grupo μ , 1982, p. 128).

Entre las figuras que atañen a la sintaxis, también podemos hablar de aquellas que parten de una adjunción. Para poder entender este proceso retórico, tengamos en cuenta que una frase funciona como la forma esquemática y mínima de un *texto*, a la que se le pueden añadir más componentes que ocuparán un lugar secundario. Se retrasa la siguiente información relevante a través de un desvío lógico que se toma como parte del estilo de un artista (Grupo μ , 1982, p. 134). La adjunción simple es reconocible a partir de dos operaciones típicas, la digresión y el desarrollo. Ambas rompen la lógica lineal y central del texto para sobrecargarlo de elementos anexos que se intercalan en él (Grupo μ , 1982, p. 135). Así, cuando un autor multiplica aspectos o atributos de un punto inicial estamos frente a la figura de *enumeración* o *acumulación* (Grupo μ , 1982, p. 136).

En segundo lugar, nos adentramos a los metasememas, categoría que designa de manera más clara y general la naturaleza de lo que clásicamente hemos llamado tropos. Éstos hacen referencia al cambio de sentido en un discurso, ya sea escrito u oral a través de una palabra. El desvío se da en distintos niveles y sentidos como hemos visto anteriormente (Grupo μ , 1982, pp. 155-170) y aquí destacamos la *sinécdoque* que parte de lo particular hacia lo general —credo por excelencia de cualquier patafísico—. Dicha figura, según la *neorretórica*, “conferirá al discurso un aspecto abstracto y filosófico” (Grupo μ , 1982, p. 172)¹⁸.

¹⁸ Cursivas nuestras.

6.2 Metábolos lógicas

Ahora bien, como ya vimos, todo recurso retórico que sea utilizado en un discurso ayuda a desviar el sentido lógico de la frase y, si nos concentramos en las metábolos lógicas o metalogismos, requieren “el conocimiento del referente para contradecir la descripción fiel que se podría dar de éste” (Grupo μ , 1982, p. 204), dado que estos recursos emplean una construcción de sentido de manera casi visual y, en muchos casos, partícipes de una lógica particular. En este sentido, destacamos el uso de la hipérbole en la literatura. Ésta responde a una lógica de adjunción, en la que se *exagera* un rasgo, en la que se aglutinan características o elementos para comunicar algo más sencillo.

Por otro lado, y dado que estamos hablando de figuras que se basan en algún tipo de sustitución, conviene resaltar la ironía y la alegoría (Grupo μ , 1982, p. 220) como figuras retóricas. De manera sencilla, la ironía es decir algo y detrás de ella ocultar un mensaje, tal como lo vimos en el apartado referente a ésta. Mientras que la alegoría responde a la representación de algo abstracto como un personaje.

7. El juego 'Patafísico en la construcción de *La espuma de los días* y *El congreso de literatura*

7.1. Sinopsis de *La espuma de los días* de Boris Vian

La espuma de los días es una obra de Boris Vian que se caracteriza por los juegos del lenguaje, el uso de hipérboles y la creación de un universo fantástico que funciona bajo una lógica particular, casi surrealista y absurda. A través de la historia de Colin y Chloé, el autor aborda temas como el amor, la muerte, la enfermedad, la desesperación y la desigualdad social, con un humor ácido y una crítica cruda. Es una obra construida como una tragedia griega, pero contextualizada en un París imaginario, donde las calles tienen nombres de jazzistas reconocidos.

La historia comienza con Colin, un joven rico, rubio, despreocupado y con dotes de inventor que vive con Nicolás, su chef personal y fiel amigo, en una casa donde siempre entran los rayos de sol y los ratones juegan con ellos. Colin se encapricha con el deseo de enamorarse después de enterarse que su amigo Chick, con quien comparte el fanatismo por el escritor Jean-Sol Partre, se enamoró de una chica llamada Alise, otra fiel fanática del escritor.

El deseo desmesurado de Colin es reemplazado por el ajetreo de un romance con Chloé, mujer joven, pálida y amiga de Alise, que conoce durante una fiesta, donde el protagonista, hasta cierto punto torpe, queda cautivado por ella. Su relación se da entre las calles de París, pasean sobre una nube, mientras ven escaparates de tiendas, o bien, patinan sobre la pista de hielo Molitor. Los jóvenes viven su amor bajo un cobijo idílico, sin preocuparse por el futuro y su economía, se casan en una ceremonia que, en realidad, es una carrera hacia el altar contra la pareja de Chick y Alise.

Colin y Chloé se van de luna de miel con Nicolás como chofer, pasan por un camino rodeado de trabajadores y ven, por primera vez, la cara esclavizante de la sociedad. La pareja prefiere seguir disfrutando su amor e ignorar aquella imagen. Sin embargo, la burbuja de su universo ideal se rompe cuando Chloé enferma y tienen que regresar a casa para ver al doctor. La joven desarrolla un nenúfar en el pulmón y tienen que combatirlo rodeándola con otras flores para que el nenúfar se asuste y abandone el cuerpo de su hospedera, siempre y cuando no quieran recurrir a una intervención quirúrgica. Este símbolo va marcando el destino de los personajes. La enfermedad de Chloé es el giro trágico en la historia, y a medida que su condición empeora, Colin se ve encerrado en un mundo sombrío donde su fortuna disminuye.

En otro extremo, Chick, que se obsesiona con la obra de Partre, sacrifica su bienestar y el de Alise, gasta de manera desmedida lo poco que tiene en artículos referentes a Jean-Sol; compra una pipa, ediciones variadas de libros e incluso la ropa usada por el escritor. Así, el entorno de Colin se va haciendo cada vez más opresivo y angustiante. Su casa comienza a volverse gris, oscura y pequeña. Las máquinas, los objetos, los recuerdos e incluso Nicolás se convierten en símbolos de la decadencia, la vivacidad que los caracterizaba los abandona.

No hubo más opción para Chloé que operarse, pero su pulmón quedó inutilizado y, contra todo pronóstico, el nenúfar creció de nuevo en el otro pulmón. Colin, completamente devoto a su esposa, comienza a gastar toda su fortuna para poder tratarla, pero la situación se va tornando cada vez más desesperada. La enfermedad de Chloé es incurable, y a medida que el tiempo pasa, el amor se enfrenta a la tragedia de la muerte. En el camino, Colin ve cómo la riqueza y el bienestar material pierden todo su sentido frente al sufrimiento emocional y físico que viven. Desesperado, el protagonista tiene que trabajar para seguir pagando el tratamiento de Chloé; desde convertirse en fuente de calor para sembradíos de cañones, hasta ser el mensajero que notifica a las personas de su muerte. En éste último es donde se entera que su amada morirá y no

hay nada que pueda hacer. La enfermedad de Chloé finalmente acaba con su vida, dejando a Colin sumido en la desesperación y la soledad, apenas tiene unos cuantos doblezones que le aseguran una ceremonia fúnebre para los más pobres. Un cajón maltratado cubre el cuerpo de Chloé, lo lanzan por la ventana y lo llevan al cementerio más alejado, un terreno pantanoso donde se termina de hundir su vida.

Chick y Alise también son consumidos en su propia tragedia. El primero es asesinado por un cuerpo de seguridad al haberse endeudado con su fanatismo filosófico y literario. Alise, por su parte, toma venganza de todos aquellos que alimentaron los excesos de Chick, le arranca el corazón a los vendedores de libros e incluso a Partre y luego se deja consumir en un incendio que ella misma provocó. A lo largo de la novela, Boris Vian inventa a través del lenguaje una mezcla de lo absurdo con lo real, crea un universo que retrata la fragilidad humana y la derrota ante lo inevitable.

7.2. Sinopsis de *El congreso de literatura* de César Aira

El congreso de literatura es una obra breve escrita por César Aira, autor argentino que combina en sus obras el humor, la metaficción y una lógica absurda que sustenta los mundos que crea. *El congreso...* se presenta como una reflexión sobre la cultura, el arte literario y el proceso creativo a través de una historia de científicos locos, egos masculinos y burlas precisas.

La historia comienza con el narrador, que se presenta como un escritor, inventor y sabio loco que es invitado a un congreso de literatura en Macuto, Venezuela. Ahí conoce un invento pirata llamado el *Hilo de Macuto*, del cual descubre su funcionamiento y al activarlo se hace con un tesoro que estaba oculto en las profundidades del mar. Golpe de fortuna o quizá conveniencia para la trama, pero el verdadero motivo principal de su asistencia era un plan mucho mayor: clonar a Carlos Fuentes para que dominara el mundo y él, nuestro protagonista, ocupara el puesto de achichincle personal.

El sabio loco, también llamado César, contrabandeó en una caja de cerillos a una avispa clonada, insecto capaz de extraer muestras de células de cualquier cuerpo y su única misión era conseguir una muestra de Fuentes. Debido a que el congreso ocupó varios días, el narrador se dio el lujo de asistir a mesas y presentaciones que eran de su interés, o bien, que alimentaban su ego con representaciones de sus obras dramáticas. En una de esas consiguió un artefacto hecho con espejos que decía ser la representación de un artilugio que él introdujo en una de sus obras, que servía más como recuerdo o trofeo. También se dio tiempo para reflexionar y explicar un poco sobre su proceso creativo, mientras nadaba en la alberca del hotel donde lo habían hospedado.

Mientras tanto, la avispa se había embarcado en su misión de conseguir la célula de Fuentes y lo logró, pero al cabo de unos días murió. César se vio en la necesidad de ofrendarle una ceremonia íntima y enterrarla bajo los códigos del respeto a los héroes de la patria. Ahora, el

inventor tenía todo lo necesario para llevar a cabo su plan: la célula de Carlos Fuentes y un clonador portátil en su maleta. Fue hacia una de las partes más altas de Macuto y ahí implantó el artefacto, se aseguró de maximizar los parámetros de clonación y lo dejó trabajando.

César sólo tenía que esperar, disfrutar del tiempo muerto y en una de las jornadas literarias a las que asistió se reencontró con Nelly, una vieja amiga y mujer muy bella que lo atraía. Se olvidó momentáneamente del clonador y optó por disfrutar el tiempo en compañía de Nelly, pasearon por la plaza central Simón Bolívar, bebieron y bailaron. Todo iba bien, nada podría salir mal, hasta que, detrás de la montaña donde había dejado el clonador portátil, aparecieron enormes gusanos de seda, azules y monstruosos. El bienintencionado científico se dio cuenta que la avispa no tuvo manera de distinguir a Carlos Fuentes y, mucho menos, su ropa. La avispa trajo una célula de la corbata del escritor mexicano y sólo les quedaba escapar.

Sin embargo, como fiel protagonista de cómic, tuvo un movimiento abrupto en su moral y decidió terminar con sus propias creaciones antes de que destruyeran todo a su paso. César y Nelly se marcharon en auto hacia donde se encontraba el origen de los gusanos, llevaron consigo el artefacto de espejos que había conservado el narrador tras la representación de su obra. En la cima del lugar donde estaban siendo clonados los gusanos, tuvieron que enfrentarse a ellos y César notó que desaparecían al entrar en contacto con una superficie reflejante, aprovecharon que el artefacto que llevaban estaba lleno de espejos y eliminaron a los gusanos, uno tras otro.

Aira utiliza estos elementos y, sobre todo, esta historia para burlarse de los códigos tradicionales en los congresos académicos, para cuestionar el valor de los personajes culturales como personas y para criticar las pretensiones de poder en una sociedad. Aunque también le sirve como espacio de reflexión sobre su propia creación artística.

7.3. La ‘Patafísica como juego de creación

Después de haber hecho un breve repaso histórico de lo que significó el cambio de paradigma en el arte literario y haber encontrado los puntos de convergencia entre las características propuestas por nuestros antropólogos de cabecera y por las autoridades teóricas de la literatura, podemos fijar nuestra atención en el juego ‘Patafísico y analizarlo como un complejo sistema lúdico creado a través del lenguaje, mismo que sirvió de brote para nuestras dos obras a analizar: *La espuma de los días* y *El congreso de literatura*. Para este capítulo debemos hacer consciente, como Gunter Petrak en *De Limericks, gruks, snarks y haikús*, que el juego literario "se caracteriza (...) por la combinación y recombinación de los elementos lingüísticos, buscando un efecto que exprese las intenciones lúdicas del autor y su actitud frente al lenguaje" (2019).

Ahora que hemos puesto los aspectos esenciales del juego como el espacio potencial, la utilización de símbolos, la lógica particular, el enmascaramiento, la desrealización de lo serio a través de parodias, ironías, metaficciones e inversiones de valores y sistemas preestablecidos, podemos pasar a la realización concreta de dichos elementos lúdicos en un solo juego ‘Patafísico. No es extraño, por tanto, que Vian —miembro oficial del colegio— y Aira —quien sugerimos fue influenciado por los ecos de esta ciencia paródica— retraten una realidad caótica que necesita creación de fusiles para la guerra mediante cultivos de calor humano (Vian, 2000, pp. 222-227), mensajeros de la muerte (Vian, 2000, pp. 246-247) y la necesidad del control social por parte de un Gran Genio (Aira, 2019), pues ésta es "la crisis existencial que los patafísicos comparten con sus predecesores (...) representada en la expresión del hombre como ser inmóvil, incapaz de solucionar los problemas humanos, incapaz de avanzar y modificar su situación vital (...), porque, al fin y al cabo, la mente humana no deja de ser inexplicable" (Morales Benito, 2011, p. 135).

Ahora bien, recordemos que una de las principales características de la ‘Patafísica es posibilitar cualquier invento imaginario y avance técnico que se pueda pensar. Es decir que, dentro del arte literario, los avances tecnológicos no se paralizaron en lo armamentístico, aunque tampoco se ignoraron —pues ahí tenemos los *lanzamuertes* y *arrancacorazones* de Vian (2000, p. 223)—. Sin embargo, vale la pena centrar nuestra atención primeramente en el *pianocóctel*, objeto imaginario creado por el mismo Boris Vian y que nace de dos palabras distintas —con poca o nula relación en cuanto a lo técnico, ya que para Verdegal es la combinación de dos placeres como lo es la degustación y la música (nota al pie en Vian, 2000, p. 93)—, éste basa su funcionamiento de la siguiente manera:

—A cada nota —dijo Colin— le asigno un alcohol, un licor o un aroma. El pedal fuerte corresponde al huevo batido y la sordina al hielo. Para el agua de Seltz hace falta un trino en el registro agudo. Las cantidades están directamente relacionadas con la duración: a la semifusa le corresponde un dieciseisavo de la unidad, a la negra la unidad y a la redonda cuatro unidades. Cuando se toca una melodía lenta, se activa un sistema de registro, de forma que lo que aumente no sea la dosis —lo que produciría un cóctel demasiado abundante— sino la proporción de alcohol. Y, según la duración de la melodía, si se quiere se puede modificar el valor de la unidad, reduciéndola por ejemplo a la centésima, consiguiendo así una bebida que tenga en cuenta todas las armonías mediante un reglaje lateral (Vian, 2000, p. 94).

Por otro lado, si pensamos en la obra de Aira, recurriríamos al clonador portátil —artefacto casi futurista que llama la atención a primera vista—. Sin embargo, nos centraremos

en un invento con mecanismo mejor definido dentro de la obra: el *Hilo de Macuto* —maquinaria sencilla que mantiene al fondo del mar un tesoro—:

El aparato tenía una simplicidad genial. Era, como el nombre lo dice, un «hilo», uno solo, en realidad una cuerda de fibras naturales, tendida a unos tres metros sobre la superficie del agua sobre una hoya marina que hace el fondo cerca de la costa de Macuto. En la hoya se perdía un extremo del hilo, que pasaba por una suerte de roldana natural de piedra en una roca emergida a doscientos metros de la orilla, daba una voltereta de nudos corredizos en un obelisco también natural en tierra, y de ahí subía a dos montañuelas de la cadena costera para volver al «obelisco», en una triangulación (Aira, 2019, p. 10).

En estos artefactos es donde recae la importancia de la ciencia, la tecnología y la experimentación (Deleuze, 1996, p. 149), de la que fue gran aficionado Jarry, y que siguió guiando al colegio de ‘Patafísica hasta desembocar en la literatura potencial del OuLiPo. Por ejemplo, si hablamos del Hilo de Macuto, el *Sabio Loco* encuentra la siguiente solución para su funcionamiento:

De pronto, todo caía en su lugar. Yo, que nunca comprendo nada si no es por cansancio, por renuncia, de pronto lo comprendía todo. Pensé en tomar una nota, para una novelita, pero ¿por qué no hacerlo, por una vez, en lugar de escribirlo? Me dirigí de prisa a la plataforma donde hacía vértice el triángulo del Hilo... Toqué apenas los nudos con la punta de los dedos, los invertí en bloque sin intentar desatarlos... Hubo un Zumbido que se oyó a kilómetros a la redonda, y el Hilo empezó a correr sobre sí mismo a una

velocidad cósmica. Las montañas a las que estaba atado parecieron temblar, pero debía de ser una ilusión producida por el deslizamiento de la cuerda, que se extendió al tramo que se internaba en el mar. Las miradas de los curiosos que me habían visto actuar, y las de quienes se asomaron a las ventanas de los edificios cercanos, apuntaron a alta mar...

Y allí, con un chasquido prodigioso y una explosión de espumas, saltó el cofre del tesoro en la punta del Hilo, con tal fuerza que se elevó unos ochenta metros por el aire, se detuvo un instante y luego vino en línea recta, siempre jalado por el Hilo que se retraía, hasta caer intacto sobre la plataforma de piedra, a un metro de donde yo estaba esperándolo (Aira, 2019, pp. 14-15).

Ahora bien, la lógica lúdica de la ‘Patafísica demanda que el funcionamiento del mundo vaya a contracorriente de lo que conocemos como *vida cotidiana*. En este sentido, vemos que ambos autores mantienen espacios comunes como escaparates, locales, farmacias y aeropuertos para después darles un vuelco a través de un pensamiento lógico particular en el que la beneficencia degüella infantes, los perdigones medicinales son altamente activos, o bien, que la seguridad internacional se preocupe por material orgánico dentro de una caja de cerillos. Vian, en este sentido, escribe —como si se tratara de equivalencias negativas—:

—Las tiendas de los floristas nunca tienen cierre metálico. Nadie intenta robar flores.

Era algo fácil de entender. Cogió una orquídea naranja y gris cuya delicada corola se doblaba. Brillaba con colores matizados (Vian, 2000, p. 103).

Mientras César Aira con un elemento que pareciera tan simple como lo es el vínculo afectivo con los animales, comúnmente mamíferos, lo moldea, lo invierte y crea la siguiente escena:

La única interrupción que hubo en esta seguidilla de jornadas de descanso y natación la provocó una ceremonia privadísima que me sentí obligado a realizar el miércoles a la noche. Esa tarde había muerto la avispa.

Dos días atrás, después de que me trajera la célula de Carlos Fuentes, la había devuelto a la jaula en la que la había traído de Buenos Aires. Al decidir traerla yo ya sabía que para ella era un viaje sin retorno. Esos insectos tienen vidas muy breves, y de hecho ésta, al llegar a los cinco días, había sido longeva. Una vez cumplida su misión, como ya no la necesitaba más, habría podido destruirla, lo mismo que a su jaulita, para no dejar huellas de mis maniobras. Haber viajado con ella tenía su matiz de riesgo, así que la había mantenido clandestina. Aunque en realidad no hay legislación sobre tráfico internacional de material clónico, la sensibilidad de la policía aduanera al ingreso de drogas, mutantes genéticos y armas bacteriológicas podía haberme causado problemas. Pero no tenía más remedio que traerla, así que me arriesgué. Por suerte no tuve inconvenientes.

Tampoco quería que se supiera de su existencia en el hotel: mi actividad científica es un secreto; dar explicaciones me habría puesto en un brete, sobre todo si salía a luz que estaba experimentando con el célebre autor mexicano. Ya se ve entonces que lo más prudente habría sido hacer desaparecer a la avispa desde el momento en que no la necesitaba más; y no debería haber sentido ningún escrúpulo puesto que de todos modos la muerte natural no podía tardar. Pero la lealtad hacia mi pequeña criatura fue más

fuerte. Prefería esperar a que falleciera por las suyas, que cumpliera su ciclo vital, como si entre ella y yo mediara la Naturaleza con sus leyes sacrosantas (Aira, 2019, pp. 35-36).

Así, los autores crean una lógica nada común en un espacio que se desvía del funcionamiento que aceptamos como real. Dicha desviación puede variar en cuanto al grado, es decir, puede estar más cercana a nuestra vida diaria o, por el contrario, abogar por un funcionamiento *anormal* de las cosas. Así, los autores de nuestro *corpus*, antes de plantear una solución imaginaria, deben plantearse una situación particular que desencadene una solución primeramente lógica a su mundo, sus personajes y sus contextos, y que resuelva de manera *cómica* el funcionamiento del mundo. Ambos, tanto Vian como Aira, plantean una situación inicial, un nenúfar implantado en un pulmón o la creación de un *Gran Hombre* para después solucionarlo bajo el funcionamiento excepcional del espacio potencial.

Por un lado, las soluciones que va planteando Boris Vian parecieran ser más sencillas o, por lo menos, se dosifican a lo largo de la trama. En un principio, cuando apenas es detectada la flor al interior de Chloé y no es opción la intervención quirúrgica, le dan un par de indicaciones para combatir al invasor de su pulmón derecho:

El médico quiere que vaya a la montaña —dijo Colin, y afirma que el frío matará esa inmundicia (...).

—También dice que hay que poner continuamente flores a su alrededor —añadió Colin—, para darle miedo a la otra... (Vian, 2000, pp. 189-190).

Después, cuando la planta muere, es extirpada de la coprotagonista —le deja una cicatriz bajo el seno y el pulmón inutilizado (Vian, 2000, p. 212)— y, pese a los cuidados, vuelve a

enfermar y culmina en el desenlace de su muerte. En este sentido, Vian aprovecha su padecimiento de salud y convierte "el discurso pseudocientífico, de la física o de la anatomía, referido a una acción banal y cotidiana (...), deforma cómicamente la situación por la desproporción que existe entre el hecho y la explicación científica que lo describe. Lo normal deja de serlo y se convierte en insólito" (Verdegel, 2000, p. 58). Aunque, respeta en todo momento el universo que creó.

En la obra de Aira, cuando el *Sabio Loco* se da cuenta que la clonación ha sido fructífera, aunque no para sus motivaciones, pues la clonación desembocó en el despliegue de gusanos gigantes, decide combatir de la siguiente manera:

Me volví para verlo directamente. Se había acercado. Aunque no tenía cara, había una expresión difusa en él, en la que creí ver su espanto por haber nacido, su sentimiento de no ser bienvenido, de haber caído donde no lo querían. Me habría quedado horas admirándolo. Después de todo, tenía motivos para pensar que era mi obra maestra. Nunca volvería a hacer nada igual, ni aunque me lo propusiera. Lo que le daba esa tonalidad de azul era el espesor de su materia, el hecho de que cada célula estuviera compuesta de realidad e irrealdad (...). Nelly se refugió a mi espalda, el público contuvo el aliento. Alcé la vista hacia su masa formidable, del alto de un edificio de cinco pisos. Era ahora o nunca.

Tal como debía pasar, en ese instante un rayo de sol se coló desde la juntura de dos montañas y vino en línea recta a posarse en el vidrio del Exoscopio¹⁹. Moví sabiamente los paneles de modo de dibujar con el punto amarillo un pequeño cuadrado.

¹⁹ La primera vez que se menciona este aparato en la obra, el autor nos dice que es muy similar a El gran vidrio de Duchamp. Obra dadaísta elaborada en vidrio, se muestra por un lado la parte que hace referencia a la novia y otro que hace referencia a los solteros. Dependiendo desde el ángulo que se vea, el fondo cambia.

Yo sabía bien el efecto que tenía la actividad lumínica sobre las células clonadas. Y efectivamente, el gusano empezó a reabsorberse en su reflejo en el vidrio. Fue muy rápido, muy fluido, pero no pasó sin sobresaltos. La estructura del Exoscopio se sacudía, y temí que se volcara. Lo sostuve por un lado con toda mi fuerza y le pedí a Nelly que hiciera lo propio del otro (...). Parecía como si fuéramos a volar en pedazos, pero nos mantuvimos firmes, y el gusano pasaba y pasaba... Cuando quedaba menos de una décima materializada, se enroscó alrededor de nosotros. Cerré los ojos. Sentía el deslizamiento, casi rozándome, y el color azul me penetraba aun a través de los párpados bajos (...).

El Exoscopio se había quedado muy quieto. Me incliné a mirar el vidrio. Allí estaba, una filacteria azul transparente, que se disolvía en átomos y se confundía en una furiosa batalla con los átomos dorados del sol, ya en un juego inofensivo, artístico, que se disipó en segundos (Aira, 2019, pp. 79-80).

Al final, en cualquiera de los dos casos, ya sea que nos refiramos a César Aira²⁰ o a Boris Vian, toman el papel de observador. Asumen que la realidad contiene dentro de sí misma una cantidad inacabable de aspectos que la pueden alterar y se dejan jugar con la recombinación de sus elementos. Su actividad lúdica se puede representar como la recombinación de:

un sistema limitado y torpe, incapaz de expresar la angustia provocada por el vacío, por el absurdo de la existencia, renace bajo nuevas combinaciones, neologismos y experimentos fónicos. El lenguaje se enriquece así por medio de tonos populares y afectados, lirismo y

²⁰ En el caso específico del autor argentino recuperamos lo que menciona Morales Benito sobre la condición involuntaria de patafísico, ésta “es involuntaria e intrínseca a todos los fenómenos e individuos, cada autor que se autoproclama *patafísico* o que participa de la influencia de los textos de Jarry aporta voluntariamente a esta literatura su visión personal del mundo circundante. Por lo tanto, no se puede hablar de una tendencia unitaria, la 'Patafísica es el conjunto que engloba las particularidades de cada uno de estos autores" (2021, 127).

grotesco, litotes, jitanjáforas e hipérboles y, por lo tanto, crea y es creado por realidades en potencia (Morales Benito, 2011, p. 144).

7.4. El espacio potencial y simbólico

El juego ‘Patafísico es el resultado acabado de un proceso rigurosamente libre que comienza por llenar un espacio, hacerlo funcionar bajo una lógica singular y que se vale de movimientos humorísticos y creativos de la ficción. Por lo tanto, conviene desmenuzarlo.

Comencemos así, por el espacio potencial, mismo que se manifiesta a través de una relación entre la creación de imágenes y aceptación de las mismas (Gadamer, 1991, p. 75) por los individuos que la conforman y que aceptaron las reglas de manera libre. Es el lugar específico para la acción narrativa, un universo con lógica propia y nutrido por referentes reales. Tanto en la novela del autor argentino como en la del francés, el espacio se crea como una transposición de lugares concretos hacia la ficción. Por una parte, Boris Vian, durante el preámbulo (2000, p. 85) y cierre de su obra (2000, p. 255), se sitúa en un Estados Unidos imaginario, pues él nunca estuvo en ese país²¹. Sin embargo, fechar su texto y hacer alusión a Nueva Orleans, Davenport y Memphis es, más bien, parte del juego de dicho autor.

Mientras que Aira en *El congreso...* inicia su narración de la siguiente forma:

En un viaje que hice recientemente a Venezuela tuve la ocasión de admirar el famoso “Hilo de Macuto”, una de las maravillas del Nuevo Mundo... (Aira, 2019, p. 9).

Desde el inicio tenemos un par de referentes fácilmente comprobables que enmarcarán el resto de la obra y se convertirán en el espacio de acción para la maquinaria lúdica. Macuto, como

²¹ Según Joan Verdegall, en una nota al pie de página de la edición crítica, todas éstas responden a las alusiones sobre el jazz que no son pocas en la obra (2000, p. 255).

especifica Aira en líneas posteriores, es una ciudad costera que se encuentra cercana a Caracas y Maiquetía²².

En ambos casos, debemos tener en cuenta que los referentes que nutren cualquier actividad lúdica no sólo se adquieren, como en el caso de Aira, a través de la vivencia personal, también lo hace a través del bagaje cultural, en el caso específico de Vian, la influencia del jazz; lo cual hace posible el viaje imaginario por medio de la función creadora de la palabra (Raquel Escalona, 2021, p. 279).

Asimismo y como vimos anteriormente, llenar un espacio potencial, imaginario, propicio para el juego, requiere una caracterización y ésta se logra a través de la acción descriptiva. Describir es darle a la palabra la capacidad de poner en marcha el imaginario del lector y ver lo que sucede en un espacio específico. Tanto en *La espuma de los días* como en *El congreso de literatura*, el espacio juega un papel sumamente importante, pero eso no quiere decir que sean presentados de igual manera. Por un lado, tenemos las descripciones del autor francés, mismas que se enmarcan en la inexactitud geográfica, en la imagen fragmentaria y, sobre todo, en la creación simbólica. Un ejemplo claro de sus descripciones a retazos, que dejan al aire la ubicación, sería:

Colin se apeó del metro y subió las escaleras. Emergió en el sentido equivocado y rodeó la estación para orientarse. Tomó la dirección del viento con un pañuelo de seda amarillo, y el color del pañuelo, llevado por el viento, se posó sobre un gran edificio, de forma irregular, que de ese modo cobró el aspecto de la pista de patinaje Molitor²³ (Vian, 2000, p. 97).

²² En el Anexo 2, imagen 1, se encuentra un plano que muestra la ubicación de la comunidad costera.

²³ El lugar al que hace referencia Vian, en realidad es una piscina, la más famosa de París durante la década de los 80's. Misma que se convertía en una pista de hielo atestada de jóvenes durante el invierno.

Boris Vian, con apenas una mención a un lugar emblemático para los parisinos de su tiempo, nos dice en qué lugar se desarrolla su historia, pero eso no le da la materia de un calco de la realidad, pues las calles parisinas roban el nombre de jazzistas importantes, por ejemplo cuando giran en la calle Sidney-Bechet (Vian, 2000, p. 162) —famoso saxofonista de Nueva Orleans—. Así, podemos diferenciar cómo mantienen su relación con el espacio real y cómo se reconfiguran para el artificio literario.

Por otro lado, las descripciones de César Aira son caracterizadas por la especificidad de un espacio tangible, erigido a partir de la deconstrucción de lugares reales y en los que presumiblemente el autor estuvo:

Me alojaron provisionalmente en Las Quince Letras²⁴, el moderno hotel levantado frente al parador y restaurante del mismo nombre, sobre la costa misma. Mi habitación daba al mar, el Caribe enorme y a la vez íntimo, azul y brillante (Aira, 2019, p.9).

O bien:

Estábamos en la plaza Bolívar, frondosa como un verdadero bosque. El cielo se había puesto celeste, sin una sola nube, sin astros y aviones, como si se hubiera vaciado de todo; el sol debía de haber salido al otro lado de las montañas, pero sus rayos no tocaban todavía ni siquiera las altas cumbres del lado occidental (...).

²⁴ Macuto 1164, La Guaira, Venezuela. Justo como lo menciona Aira es un hotel-restaurante de esa localidad (Anexo 2, imagen 2).

*Nelly y yo, sentados en un sofá de piedra bajo los árboles*²⁵... (Aira, 2019, pp. 62-63).

Por una parte, tenemos autores que llenan el espacio vacío con escenarios bien definidos por las imágenes del recuerdo. O bien, hay otros que lo hacen mediante una serie de recortes apenas definidos en aspectos generales, o también dan un nombre específico para un contexto específico y después reubican nombres propios de actas de nacimiento a carteles nomencladores.

Así, después de esa configuración de límites espaciales para la escritura, los autores parecen haber encontrado el *Libro de arena* de Borges (1975), el espacio general de la obra se desdobra hacia espacios particulares de los personajes y éstos contienen dentro de sí un significado oculto. El espacio simbólico, al igual que los objetos simbólicos en las artes plásticas, nos permiten ahondar en las ideas, adentrarnos más allá de lo objetivo, compartir terreno con lo conceptual (Madrid Cobos, 2017, pp. 16-23) y montar una relación aparentemente nueva con el mundo (Cabello Andrés, 2020, p. 54). Tengamos en cuenta que el símbolo fue bien socorrido durante el siglo anterior por el desasosiego del mundo y los conflictos constantes, había que decir las cosas sin decirlas y, para eso, los autores se valen de la relación entre los personajes, la trama y el espacio. Pareciera que ninguno de estos elementos puede subsistir sin los otros, por ejemplo el espacio en *La espuma...* parece la representación o reflejo de las afecciones físicas de los personajes (Verdegal, 2000), el deterioro de los colores va de la mano con la *atenuación* de la luz y la disminución de los espacios con la merma del dinero. Dicha relación la podemos ver en los siguientes fragmentos, los que se presentan primero corresponden a los capítulos que preceden a la enfermedad de Chloé, mientras los segundos son posteriores a ésta. En un principio:

²⁵ Maiquetía 1162, La Guaira, Venezuela. Plaza que está a las afueras del aeropuerto Simón Bolívar, sin embargo, por la descripción hecha por el autor tiene más semejanzas con la Plaza Simón Bolívar de Caracas (Anexo 2, imagen 3).

El pasillo de la cocina era claro, acristalado por ambos lados, y en cada lado brillaba un sol, pues a Colin le gustaba la luz. Por todas partes había grifos cuidadosamente bruñidos, y los juguetes de los soles en los grifos producían efectos fantásticos. A los ratones de la cocina les gustaba bailar al son que producían los rayos de sol cuando chocaban contra los grifos, y corrían tras las bolitas que formaban los rayos cuando acababan pulverizados en el suelo, como si fueran surtidores de mercurio amarillo (Vian, 2000, p. 89).

Sin embargo, después de que la protagonista es sometida a una operación —que no la libró de seguir padeciendo un nenúfar—, su salud y el espacio se presentan así:

A través de los cristales, en ambos lados, podía distinguirse un sol apagado, pálido, sembrado de grandes manchas negras²⁶, aunque un poco más luminoso en el centro. Algunos delgados haces de rayos conseguían penetrar en el pasillo, pero en contacto con los azulejos de cerámica, en otro tiempo tan brillantes, se fluidificaban y fluían en largos trazos húmedos (...). En un rincón, el ratón gris de bigotes negros se había hecho un nido en alto, y ya no podía jugar en el suelo como antes con los rayos de oro (Vian, 2000, pp. 199-200).

Ahora bien, según el traductor y prologuista de esta obra *vianesca*, Joan Verdegall, la relación simbólica del ente ajeno responsable del deterioro del cuerpo de la protagonista,

²⁶ En este fragmento no podemos dejar pasar la similitud que encontramos entre la imagen literaria hecha por el autor y una radiografía de algún órgano que padece una enfermedad.

responde al temor del autor tras padecer durante la totalidad de su corta vida una dolencia cardíaca (2000, pp. 11-18) provocada por las fiebres reumática y tifoidea de su niñez. Sin embargo, más adelante veremos que ésta no fue la única razón para que su obra esté provista de una metáfora constante del deterioro, pues si recordamos que es un autor del siglo pasado, el deterioro es el estandarte por excelencia del conflicto social, del desencantamiento de la modernidad y de la crítica constante a los valores preestablecidos.

En cuanto al espacio simbólico en *El congreso...* conviene destacar la escena en la que el *Sabio Loco*, César o el literato científico, se adentra en la piscina del hotel para mitigar la hiperactividad de su mente. Según él, hacer el silencio es primordial como objetivo dado que su proceso creativo requiere, además del frenesí, tranquilidad espiritual (Aira, 2019, pp. 28-29). Podemos ver, por lo tanto, que el espacio simbólico va de la mano con la reflexión que hace de su propio arte durante su narración metaficcional.

7.5. Una lógica alterna: reconfiguración de las reglas

Ahora bien, no podemos darnos el lujo de creer que la libertad de la restricción y el automatismo transitan las mismas obras, pues en nuestro *corpus*, la lógica se crea partiendo de lo general, es decir la creación de un universo, hacia lo particular, el funcionamiento de cada aspecto importante de éste. Para demostrar que su lógica interna responde a la actividad lúdica, antes que a un impulso autómatas, partiremos de la trama como estructura completa.

En *La espuma...* podemos notar que la lógica particular es evidente desde el inicio de la obra. Además, dicha lógica no atañe únicamente al mundo creado, también recae en los personajes, su anatomía y sus relaciones con el mundo:

Colin dejó descansar el peine y, armándose del cortauñas, cortó al bies los extremos de sus párpados mate, para dar misterio a su mirada. Tenía que hacerlo a menudo, pues volvían a crecer enseguida (Vian, 2000, p. 87).

En el mundo planteado por el autor francés el cuerpo parece la representación de un objeto ajeno a los sentidos que, sin embargo, padece de la fragilidad —recurrente y obvia— ante enfermedades y, por otro lado, al ser un objeto con vida puede dar vida a objetos —que por la época nos parecieran inherentes al humano— como lo son las armas. Así, Vian escribe:

—*Ese nenúfar...* —dijo Colin—. *¿Dónde habrá podido cogerlo?*

—*¿Tiene un nenúfar?* —preguntó incrédulo Nicolás.

—En el pulmón derecho —dijo Colin—. Al principio, el profesor pensaba que era simplemente algo animal. Pero es eso, lo hemos visto en la pantalla. Ya es bastante grande, pero, en fin, podremos acabar con él (2000, p. 89).

O bien:

—La tierra es estéril, ya sabe usted lo que significa —dijo el hombre—, y se necesitan materias de primera calidad para la defensa del país. Penrose ha venido comprobando desde hace mucho tiempo que, para que los cañones de fusil crezcan con regularidad y sin distorsión, hace falta calor humano. Además, ocurre con todas las armas.

(...)

—Tiene que practicar doce hoyos pequeños en la tierra —dijo el hombre—, repartidos a la altura del corazón y del hígado, y, después de desnudarse, tiene que tumbarse sobre la tierra. Tiene que taparse con esa tela de lana estéril y arreglárselas para desprender un calor perfectamente regular (Vian, 2000, p. 224)²⁷.

En dicha escena, el protagonista continúa su diálogo de manera lineal y lógica, sin desviaciones exageradas. Se puede notar que, además de la lógica particular que le da Vian a la manufactura de armas a partir del cuerpo humano, la sustenta en la explicación que da el contratista a Colin, pues éste asegura que los cañones crecen hacia abajo al ser más pesados que la tierra y por su fototropismo positivo²⁸ se iluminan de manera subterránea. Durante esta serie de

²⁷ En esta escena podemos ver que hay ciertos rasgos que —quizá por época o contexto— responden a una crítica clara sobre la relación entre la muerte y el avance armamentístico de las naciones. Sin embargo, decidimos ponerlo como ejemplificación de la lógica particular de Vian, dado que demuestra la dualidad que planteamos entre el cuerpo humano como objeto y dador de vida.

²⁸ El fototropismo positivo hace referencia a las plantas que crecen hacia donde se encuentra su fuente de luz.

preguntas también vemos que el protagonista pregunta si el proceso no puede llevarse a cabo con fuentes artificiales de calor o mujeres, pero se le explica que sin la fuente de calor humana y con el calor desigual que desprenden los cuerpos femeninos, al no tener un pecho plano, los cañones no crecen de manera apropiada. Ahora bien, en el capítulo siguiente —capítulo LII— podemos notar que la lógica del mundo *vianesco* sigue su cauce y no abandona los hechos que planteó en lo analizado anteriormente. De esta manera, los últimos cañones que plantó Colin florecieron con una forma abierta, para trabuco, por lo tanto se le dice que eran eficientes hace cinco guerras (Vian, 2000, p. 226). Además de ver que mantiene la lógica de su trama, se puede notar que la relación que marcamos arriba sobre el simbolismo del deterioro se sigue cumpliendo no sólo en el espacio, sino en todo aquello que implica o demanda una relación directa con el cuerpo.

El congreso... se aleja menos de nuestra realidad, pero sigue manteniendo un sentido único sobre los hechos de su trama. Ya sea que pensemos en la pequeña avispa roba células o la clonación mediante un aparato, Aira mantiene la naturaleza del espacio lúdico. Mientras su obra permanece abierta a las posibilidades ofrecidas por cada elemento, sin importar lo pequeño que parezca. De la siguiente manera, el autor argentino plantea el hecho que desatará la historia, la clonación de un ejército para dominar el mundo:

El problema, y la solución, fueron éstos: podía crear un ser humano a partir de una sola célula (...). Hasta ahí, muy bien. El inconveniente, paradójico si se quiere, es que estas criaturas no podían sino quedar a su merced (...).

La solución obvia era clonar a un ser superior (...). Su instrumento central y definitorio era la alta cultura (...), el disfraz de cosa anticuada y pasada de moda de la alta cultura era la estratagema perfecta para desorientar a las masas incautas. Por eso

la alta cultura seguía siendo privilegio casi exclusivo de la clase alta (Aira, 2019, pp. 24-25).

Dicha premisa marca la secuencia lógica de lo que sucede después, la elección de Carlos Fuentes²⁹, el descubrimiento de un aparato ajeno a la época, la utilización de una avispa modificada capaz de robar células, misma que se marca como el único error del personaje al tomar una muestra de la célula que compone la corbata del autor mexicano, pues “para ella era todo lo mismo, era todo ‘Carlos Fuentes’” (Aira, 2019, p. 71) y la clonación en masa de gusanos de seda que desaparecen al reflejo de la luz.

Como último punto de este apartado veremos que ambas novelas responden a una lógica bien planeada, alejada de todo automatismo, como si se tratara de obras con valores clásicos. Según Verdegel, *La espuma de los días* está planteada como una tragedia clásica, con ese orden claro y estructurado casi matemáticamente (2000, p. 20). Recordemos que en la tragedia tenemos un personaje complejo —con sus virtudes y defectos—, una combinatoria entre su pasión —defecto— y la situación trágica, mismas que desembocan en la tragedia (Alatorre, 1999, p. 32). En este caso, Colin se presenta como la encarnación del carácter trágico, su error trágico es el deseo de amar y después el haber amado, mientras que la situación trágica o culminación de elementos para que se genere la tragedia es la muerte de Chloé. Al final él termina derrotado no sólo por el orden social —los trabajos a los que fue sometido para costear el tratamiento de su amada o la ceremonia luctuosa destinada a los pobres—, sino también por el orden cósmico —aquí podemos pensar en el nenúfar, imagen clara de la debilidad del ser humano ante la naturaleza, la plática de Colin con Jesús, en la que éste último le aseguraba no tener nada que ver con la muerte de la joven, pero al mismo tiempo le cuestionaba los pocos doblez con los que

²⁹ Afamado escritor mexicano del boom latinoamericano.

dispuso el entierro de Chloé y no hay más respuesta— (Alatorre, 1999, pp. 32-48). Esta misma lógica se le podría aplicar al binomio de Chick y Alise, pues en éste se identifica de manera más sencilla el error trágico —la adicción a Partre para el primero y el amor desmesurado para la segunda—, en cualquiera de los dos casos el final trágico es inevitable. Sin embargo, hemos elegido a Colin y Chloé, porque el protagonista regresa al orden, un nuevo mundo que sigue siendo el mismo, el verdadero final trágico. Al final y:

A pesar de la coherencia interna de la novela (...), Vian consigue al mismo tiempo darle a su historia una extraordinaria modernidad mediante un trabajo constante de fragmentación temporal que parcela la historia en instantes aislados (...) y produciendo una impresión de un mundo insólito, absurdo, gratuito, en el que no existen relaciones de consecuencia entre las acciones, los acontecimientos o los seres (Verdegel, 2000, p. 27).

Si pensamos en *El congreso de literatura* no sería extraño destacar el tono cómico —dramáticamente hablando— que inunda la obra. Según Claudia Cecilia Alatorre, la comedia precisa a un personaje complejo, un *vicio* problemático para la lente social y debe concluir con la humillación del mismo personaje (1999, p. 66). En este caso, el protagonista presenta a lo largo de la obra múltiples facetas, entre ellas destacan las del hombre arrepentido por haber abandonado a, lo que él llama, su gran amor, Amelina. El que desea sexualmente a Nelly, el científico que se vanagloria por sus inventos, el escritor que recurre a la reflexión sobre su propia escritura y, finalmente, aquel *Sabio Loco* que desea dominar el mundo a través de un clon de la esfera alta de la cultura, pero que se ve en la necesidad de darle una despedida digna a su fiel avispa clonada. Éste último es el que más peso representa en el *vicio* cómico que va más allá del poder, pues en su iniciativa por tener un ejército de Carlos Fuentes dio por hecho que el insecto tendría la capacidad de diferenciar entre la tela y el cuerpo. Por consiguiente, la humillación del personaje se hace clara cuando hay testigos de ésta. Vemos al personaje decir: “¡Avispa pelotuda

y la reputísima madre que te pario!” (Aira, 2019, p. 71), cuando se dio cuenta de su error y, pese a que lo revierte, la humillación recae en el fracaso de su plan de dominación y en la toma de consciencia provocada al darse cuenta que no había previsto un error de tal magnitud, sin importar qué tanto se jactó de su inteligencia.

La lógica, por lo tanto, de *El congreso...* y *La espuma...* se basa en la libertad que permite el juego dentro de sus límites o espacios potenciales. Dado que:

la libertad de elección de múltiples asociaciones de locuciones equivale a la potencialidad del texto literario. Dicha elección, considerada como una actividad lúdica, permite romper las barreras de la lógica del lenguaje, de la costumbre lingüística y de los patrones tradicionales de un determinado idioma (Morales Benito, 2021, p. 41).

En ambas novelas, la elección particular de cada escritor, "establece en el texto una lógica interna, una coherencia que no responde a los referentes comunes y que, por lo tanto, no podrá aplicarse a la realidad cotidiana (...), pues el material literario no deja de ser una herramienta para la apertura hacia nuevas verosimilitudes" (Morales Benito, 2021, pp. 44-45).

7.6. Procesos posmodernos: metaficción, parodias e ironías

Hablar de los personajes nos obliga a regresar a dos de los puntos iniciales de este trabajo: los referentes tomados de la realidad y el poder subversivo y de crítica que ostenta toda actividad lúdica a través de procesos como la metaficción, la parodia y la ironía.

Comencemos con la inserción metaficcional que hacen los autores de aquellos referentes reales en sus obras. Boris Vian construye, mediante el lenguaje, personajes que son la personificación de dos valores distintos, pero de gran importancia en la tradición literaria: el error fatal y el vicio tragicómico. En ellos la metaficción no recae en el hecho de la reflexión de la obra propia, más bien en la crítica y representación de dichos valores clásicos. El lenguaje, en este caso, funciona como una focalización distinta de las cosas, permite manipular la realidad, sus referentes y la manera en la que se presentan. Es un tema de jazz el que propicia la creación de dos tríadas de personajes —masculinos: Colin, Chick y Nicolás. Femeninos: Chloé, Alise e Isis—. Estos personajes, según Verdegall, son la representación de la “desrealización del personaje (...) tal como lo concibe la novela tradicional” (2000, p. 31). Ambas tríadas parecen distintas e idénticas al mismo tiempo, se complementan en “un juego de espejos y de recíprocas reverberaciones que destruye totalmente la ilusión referencial” (Verdegall, 2000, p. 31). Así, cuando se nos presentan dos de los personajes, Vian escribe:

Colin miraba a Alise, que llevaba puestos, por una extraña casualidad, una sudadera blanca y una falda amarilla (...). Traía consigo, además, un pañuelo de seda color verde vivo y una cabellera rubia (...).

A sus dieciocho años de edad, Isis había conseguido hacerse con una cabellera de color castaño, una sudadera blanca y una falda amarilla con un pañuelo verde ácido, zapatos blancos y amarillos y gafas de sol (2000, pp. 99-102).

Como podemos ver, al menos en esta escena, el autor las distingue realmente por el color del cabello y apenas, por la opacidad en sus atuendos. Sin embargo, no siempre marca la diferencia de manera notoria, por ejemplo: “Alise e Isis iban vestidas de la misma manera, pero sus vestidos eran de color agua. Sus cabellos rizados brillaban al sol y se les ondulaban sobre los hombros en forma de guedejas pesadas y olorosas” (Vian, 2000, p. 138). Es ahí cuando los detalles particulares se hacen presentes: “Alise llevaba una orquídea malva en el pelo, Isis una rosa escarlata y Chloé una gran camelia blanca y grande” (Vian, 2000, p. 138).

Si nos centramos, ahora, en sus personajes masculinos podemos notar que las similitudes no recaen completamente en el aspecto físico, éstos comparten el gusto y conocimiento por la obra de Jean-Sol Partre. En este sentido, aquello que los diferencia es hacia dónde dirigen su pasión interior. Por un lado, Colin la lleva hacia su deseo de enamorarse y, por el otro, Chick desarrolla su afición por el autor hacia el *síndrome de Diógenes*³⁰. Al final, los únicos personajes que no se ven consumidos por la pasión abrumante son Isis y Nicolás, quienes se muestran mesurados ante el amor y el fanatismo.

César Aira, sin embargo, se introduce así mismo como personaje, utiliza referentes reales y hechos comprobables de su vida. Un ejemplo bastante claro y que aparece en *El congreso...*³¹ es el siguiente:

³⁰ Trastorno de conducta caracterizado por la acumulación de objetos bajo la argumentación de su importancia para quien lo hace.

³¹ En el caso de esta obra, si no fuera por la intervención de otros personajes —en este caso Nelly—, o no conociéramos la predilección del autor argentino de encarnarse como personaje, sería complicado rastrear el hecho biográfico de que asistió a un Congreso en Macuto.

—Me arreglé con cuidado especial en honor a ti, César. Hoy fue tu día.

—Muchas gracias. Lo estoy disfrutando. Pero siempre estás elegante, es parte de vos.

—Qué amable. Eres bueno por dentro y por fuera, César. —Debí de mostrar con el gesto alguna extrañeza por la segunda parte de la proposición, porque la oí agregar:

—Eres hermoso y joven (Aira, 2019, p. 59).

El personaje desdibuja la imagen del referente real, le da un tono irónico y después incrementa su consciencia, ésto último es lo único que mantiene a salvo la frontera entre ambos entes. Así, Aira, primero acepta que:

No es que yo sea un genio ni un superdotado, qué va. Todo lo contrario. Lo que pasa (trataré de explicarlo) es que cada mente se conforma de acuerdo con sus experiencias y memorias y saberes, con la suma total, y la acumulación personalísima de todos los datos que la han hecho ser lo que es la hace única. Cada hombre es dueño de una mente con poderes que pueden ser grandes o pequeños pero que siempre son únicos, propios de él (2019, p. 11).

De esta manera, se mantiene en el límite de su realidad y poco a poco se enmarca a él mismo como personaje. Toma un distanciamiento de su fábula y se vuelve a colocar fuera de la consciencia del personaje para mantener dicha diferenciación:

creo que lo más conveniente será remontarme al comienzo. Pero no el comienzo de esta historia sino el anterior, el comienzo que hizo posible que hubiera una historia. Para lo cual es inevitable cambiar de nivel, y empezar por la Fábula que constituye la lógica del relato (2019, p. 21).

No por nada, para Lauro Zavala, como lectores de metaficción corremos el riesgo de perder la convicción en lo que se supone real del mundo y, a partir de esto, modificar nuestra interpretación del mismo, pero el mayor peligro se desata cuando dudamos entre las fronteras (2018, p. 187) del espacio potencial y el circundante. Por lo tanto, Aira como si rechazara esta parte ficcional de su enmascaramiento, nos marca dicha diferenciación y continúa:

Había una vez, entonces... un científico en la Argentina experimentando con la clonación de células, de órganos, de miembros, y había llegado al punto de poder reproducir a voluntad individuos enteros en cantidades indefinidas. Probó primero con insectos, después con animales superiores, por último con seres humanos. El éxito era invariable, aunque al pasar a los seres humanos los clones resultantes cambiaron sutilmente de naturaleza: eran clones no parecidos (Aira, 2019, p. 22).

Así como otros textos, la metaficción se construye a partir de un diálogo constante entre las tradiciones literarias y su propia lógica (Zavala, 2018, p. 199) y cuestionan los valores artísticos y estéticos que en algún momento fueron tomados como leyes universales. Por lo tanto, el autor pone el primer esbozo del diálogo:

No se me escapa que aquí hay una coartada metafórica; el “dominio”, el “mundo”, son palabras, y la frase que las contenga se presta a interpretaciones inteligentes, filosóficas, paradójicas... No caeré en esa trampa. El dominio del que hablo quiere extenderse en la realidad, el “mundo” no es otro que el mundo común y objetivo. Si hay algo paradójico, es que el lenguaje haya modelado a tal punto nuestras expectativas que la realidad real se haya vuelto lo más lejano e inaprensible (Aira, 2019, pp. 39-40).

Así, el personaje de la metaficción pone en jaque las convenciones del lenguaje. Ahora bien, es necesario, también, que hagamos un acercamiento a otros personajes, aquellos que aparecen en este *corpus* como ironías, parodias o excentricidades cómicas.

Recordemos que cuando hablamos de ironía estamos ante un proceso retórico de inversión, caracterizado por el doble movimiento que realiza en su sentido, como si se tratara de un símbolo, está lo que se dice y lo que se esconde. En este sentido, podemos destacar que en *La espuma de los días* hay imágenes distorsionadas, comencemos así, por aquella en la que se destaca el aspecto físico y que, además, reboza en ironía: la imagen de Jean-Sol Partre, anagrama del nombre Jean-Paul Sartre, que según la explicación de Verdegel (2000, p. 44), la homofonía entre Sol y *Sole* —lenguado en español— hace referencia al estrabismo del filósofo. En este mecanismo humorístico, destacamos la deshumanización de los personajes y Vian lo hace con las palabras y no sólo con Sartre. A Simone de Beauvoir la convierte en la duquesa Bovouard “destruyendo así el «mito» de aquélla a quien se le conocía como «la belle Simone»” (Verdegel, 2000, p. 44).

Estos personajes, al presentarse como una creación puramente lúdica, rozan con aquello que nos parece cómico y “es cómico todo personaje que sigue automáticamente su camino sin

cuidarse de ponerse en contacto con sus semejantes" (Bergson, 2019, p. 82). Así, en la siguiente escena, Partre se destaca como uno de dichos personajes:

Por suerte, el techo se desmoronó totalmente sobre la sala, ahorrándole a Isis las explicaciones. Se levantó una espesa polvadera y, entre los cascotes, se agitaban, titubeaban y se desplomaban unas formas blancuzcas, asfixiadas por la pesada nube que planeaba encima de los restos. Partre se había parado y reía de buena gana golpeándose los muslos, feliz de ver a tanta gente comprometida en aquella aventura. Se tragó una gran bocanada de polvo y comenzó a toser como un loco (Vian, 2000, p. 158).

El congreso... nos presenta la ironía a través de una alabanza incisiva que está cargada de crítica:

Al fin se decidió por lo más simple y efectivo: por una Celebridad. Por un Genio reconocido y aclamado. ¡Clonar a un genio! Era el paso decisivo. A partir de ahí, el camino al dominio del planeta estaba expedito (...). Sintió la excitación de los grandes momentos. Más allá de esta maniobra, no tenía necesidad siquiera de hacer proyectos o abrigar esperanzas, porque todo quedaría puesto, “invertido”, en el Gran Hombre, que por ser superior se haría cargo. Él por su parte quedaría libre de toda responsabilidad, salvo la de hacer el papel del chupamedias, el bufón abyecto, y ya no importaría su incompetencia, su pobreza, sus metidas de pata; al contrario, se volverían sus cartas de triunfo.

(...)

La identificación del Genio puede resultar más problemática, pero no vale la pena perderse en conjeturas: es Carlos Fuentes (Aira, 2019, pp. 25-27).

Si bien, pareciera que Aira engrandece la figura ficticia del escritor mexicano, con lo que ya consideramos acerca de la inversión de lo positivo hacia lo negativo, podemos asegurar que esa imagen de *Gran Hombre* está en duda. Se sabe que Fuentes siempre fue una figura rodeada por polémicas, ya sea por haber apoyado abiertamente a Echeverría tras la matanza de Tlatelolco el 2 de Octubre de 1968 (Bautista, 2019), o haberle sido infiel a Rita Macedo (El Universal, 2019), hasta parecerle maquina a su gremio (Arenas, 2013, p. 326)³². Hacia el final de la obra, la ironía queda materializada cuando en lugar de un ejército de Carlos Fuentes, aparecen un sinnúmero de gusanos de seda convirtiendo, por mero artificio del azar, la imagen del *Gran Hombre* en monstruo.

Nos conviene recordar que los procesos humorísticos como la sátira y la parodia no se presentan de manera aislada, aparecen encadenados como si se tratase de un desarrollo natural de las burlas. Así, Vian en *La espuma...* parodia, más que una tradición, un movimiento trascendental para la sociedad como lo fue el existencialismo a través de la figura de Jean-Pol Sartre, porque era una imagen altamente reconocible en su tiempo, hace una caricatura lúdica sobre el entusiasmo de sus seguidores a través de la perversión del lenguaje y la concesión de lo abstracto (Verdegal, 2000, pp. 42-44). Por un lado, tenemos exageraciones acerca del entusiasmo hacia la figura pública del autor como la siguiente:

³² En *Antes que anochezca*, Reinaldo Arenas escribe: Yo siempre he pensado que a los escritores es mejor leerlos y conocerlos de lejos, pero no conocerlos personalmente porque se pueden sufrir terribles desengaños (...). Una de las figuras que más me aterrorizó fue la de Carlos Fuentes; aquel hombre no parecía un escritor, sino una máquina computadora; tenía una respuesta exacta y al parecer lúcida para cualquier problema o pregunta que se planteara; lo único que había que hacer era apretar un botón (2013, p. 326).

Desde el principio de la calle, la multitud se atropellaba para acceder a la sala donde Jean-Sol daba una conferencia.

La gente utilizaba las más diversas astucias para desbaratar la vigilancia del cordón sanitario encargado de comprobar la validez de las tarjetas de invitación, pues se habían puesto en circulación decenas de miles de ellas que eran falsas.

Algunos llegaban en coche fúnebre y los agentes hundían una enorme pica de acero en el ataúd, clavándolos al roble para toda la eternidad, lo que impedía que los sacaran durante la inhumación y sólo perjudicaba a los muertos eventuales de verdad, que acababan con la mortaja hecha polvo. Había otros que se lanzaban en paracaídas desde un avión especial (Vian, 2000, pp. 153-154)³³.

A partir de esto, podemos rescatar el juego semántico que hace Vian a partir de las obras características de Sartre. Por ejemplo, cuando Colin le regala un ejemplar de *El vómito* a su amigo Chick y un anillo en forma de *náusea* a Alice (Vian, 2000, p. 126). O bien, cuando Chick:

Se armó con la lupa y empezó a inspeccionar las encuadernaciones. En un ejemplar de La sed y la gana, famoso estudio crítico sobre las necesidades existenciales, localizó enseguida una huella dactilar interesante (...), comparándola con una ficha que se sacó de la cartera, y se detuvo, jadeante. Se trataba de la huella del índice izquierdo de Partre,

³³ Referencia a la conferencia de *El existencialismo es un humanismo* el 29 de octubre de 1945. (Nota al pie de Verdegall, en Vian, 2000, 153). O bien, Esteban Ierardo en *A 75 años de “El existencialismo es un humanismo” la conferencia histórica de Jean Paul Sartre*, Clarín (28 de septiembre de 2020) en: https://www.clarin.com/revista-n/ideas/75-anos-existencialismo-humanismo-conferencia-historica-jean-paul-sartre_0_PBPr4PnX.html

*que hasta entonces nadie había podido localizar, a no ser en las viejas pipas (Vian, 2000, p. 195).*³⁴

Sin embargo, Vian, no sólo es crítico ante una sociedad que enaltece la figura de un hombre detrás de la investidura de intelectual. También lo es ante el trabajo esclavizante motivado por la supervivencia. No es de extrañar que, para Verdegal, “Boris Vian hace en esta novela una violentísima denuncia de la degradación del hombre por el trabajo” (2000, p. 47). Mismo que lo deshumaniza de manera cruel y cínica a través de escenas como la siguiente:

—¿Por qué nos miran con tanto desprecio? —preguntó Chloé—. Como si trabajar fuera bueno.

—Siempre les han dicho que era bueno —dijo Colin—. En general, se considera que es bueno. De hecho, nadie se lo cree. Se hace por costumbre y para no pensar en ello, precisamente.

—En cualquier caso, es una tontería hacer un trabajo que podrían hacer las máquinas.

—Hay que construir máquinas —dijo Colin—. ¿Pero quién lo hará?

—Claro, para hacer un huevo hace falta una gallina —dijo Chloé—, pero una vez que se tiene la gallina se pueden tener montones de huevos. Así que mejor empezar por la gallina.

³⁴ En ambos casos podemos notar las claras referencias a *La náusea* (1938) —novela cumbre de Sartre— y *El ser y la nada* (1943).

—Habría que ver —dijo Colin— quién impide que se hagan máquinas. Debe de faltar tiempo. La gente pierde el tiempo viviendo, así que ya no le queda tiempo para trabajar.

—¿No será al revés? —dijo Chloé.

—No —dijo Colin—. Si tuvieran tiempo para construir máquinas, después ya no tendrían que hacer nada más. Lo que quiero decir es que trabajan para vivir, en lugar de trabajar para construir máquinas que les ayudarían a vivir sin tener que trabajar (Vian, 2000, pp. 148-149).

Pero la crítica más fuerte, según Verdegal (2000, p. 49), es aquella que se levanta contra una religión que justifica lo absurdo de la existencia humana y, por otro lado, la que justifica actos inhumanos. Por ejemplo:

El vestíbulo se parecía al corredor de un sótano, y tuvieron que agachar la cabeza para poder llegar hasta la habitación de Chloé. Los del ataúd se habían ido; ya no podía verse a Chloé, sino una horrible caja negra marcada con un número de orden y completamente abollada. La agarraron y, usándola como un ariete, la lanzaron por la ventana. Sólo se bajaban los muertos a hombros a partir de quinientos doblezones (Vian, 2000, p. 249).

La escena anterior es por naturaleza no canónica, va hacia vertientes alternas, posibles o virtuales. Podemos notar cómo, aquí, la parodia literaria invierte los valores canónicos de la sociedad en materia religiosa y laboral a través de la variación y la ridiculización de los mismos, ésto sin importar la crueldad o el humor violento del que se valgan (García Rodríguez, 2013, p. 124).

Por otro lado, si pensamos en *El congreso...* quizá la parodia sea más acorde a lo que explica Hutcheon (1981) acerca de que es la desviación de una norma literaria que ya está interiorizada en la tradición, tal como lo sería la incorporación de la figura del *Gran genio* —el gobernante que filosofa según Platón, pues tiene la capacidad de hacerlo fuera de los límites de la corrupción (1988, p. 282)— y el ayudante, que en este caso es una pequeña avispa modificada, característicos, según Aira, de la lógica del comic. Remarca al primero como un personaje “que en el curso de la aventura propiamente dicha, en la política de la acción, siempre es derrotado, por grandes que hayan sido sus logros previos en el campo de la ciencia” (Aira, 2019, p. 22).

Así mismo, si se habla del ayudante, debemos pensarlo desde la relación ayudante-opositor, misma que “facilita o impide la comunicación. Produce las circunstancias y las modalidades de la acción, y no es representado necesariamente por personajes” (Saniz Balderrama, 2008, p. 96). Pues en ocasiones no son elementos físicos dentro de la obra, pueden ser impulsos o fuerzas ajenas al protagonista. En este caso específico, el *Sabio Loco*:

Como no podía confiar en que la casualidad le permitiera apoderarse de un pelo o un recorte de uña o una escama de piel, usó a una de sus criaturas más confiables, un pequeño clon de avispa reducido al tamaño de un punto, cargado de nacimiento con los datos de identidad del genio de marras, y la mandó en su misión secreta al mediodía, con las condiciones de proximidad aseguradas (la avispa tenía poca autonomía de vuelo). Confiaba ciegamente en ella, porque la sabía sujeto de las fuerzas infalibles del instinto, de la Naturaleza que nunca se equivoca. Y no lo defraudó: diez minutos después volvía, y traía en las patitas la célula... (Aira, 2019, p. 26).

Pero, rumbo al final de la obra, la avispa termina convirtiéndose, claramente sin saberlo y con cierto humor residual, en el oponente:

Y la magnitud del error se me hacía patente con una evidencia horrenda. ¡La avispa me había traído una célula de la corbata de Carlos Fuentes, no de su cuerpo! (Aira, 2019, p. 71).

7.7. Metábolos en la construcción de *La espuma de los días* y *El congreso de literatura*

Para finalizar nuestro análisis, nos concentraremos en esquematizar los aspectos lúdicos de nuestro corpus en el margen de algunos postulados de la neorretórica. Aquí destacaremos el uso específico de ciertas figuras que alteran tanto la lógica de un texto, como su estructura más sencilla, es decir las frases.

7.7.1 Metábolos gramaticales: Entre el pianocóctel y Partre

Comencemos analizando las figuras retóricas que hacen referencia al aspecto gramatical de la lengua. Aquí se destacan, como ya vimos anteriormente, aquellas figuras que implican un cambio en los distintos aspectos de una frase, como lo son la fonética o las grafías.

En este sentido, Boris Vian se destaca por el uso de anagramas, no sólo en *La espuma de los días*, también lo hizo en otras de sus producciones —por ejemplo, el Barón Visi en *A tiro limpio* (2010) es un anagrama hecho con su propio nombre—. En *La espuma...* destacan Jean-Sol Partre y la duquesa de Bovouard que, como ya vimos al menos en Partre, cambia el componente mínimo de sus apellidos y crea una semejanza fónica entre Sol y *sole* creando un juego con el referente, el lenguado, y el estrabismo del autor. Mientras que, por el lado de Simone de Beauvoir, destruye el significado de su apellido —*beau à voir* o bello de ver— a través de una semejanza que despoja del significado fónico a la palabra.

Ahora bien, la metataxis es aquel conjunto de figuras que actúa sobre la forma de las frases y recombina el orden establecido de las palabras, según la experimentación del escritor. Boris Vian suele hacer uso de la *crasis*, ésta contrae dos palabras para crear una nueva. Así, Vian crea aparatos a partir de contracciones entre dos palabras, dando paso al *arrancacorazones*,

aparato con un par de brazos metálicos que atraviesa cuerpos y extrae dicho órgano, al *matapolizontes*, al que por lógica le atribuimos características pistoleras, a los *lanzamuertes* y al *pianocóctel* aparato para coctelería analizado anteriormente³⁵.

Entre las figuras que atañen a la sintaxis, también podemos hablar de aquellas que parten de una adjunción. César Aira suele hacer uso de ellas para ralentizar el flujo de las acciones e introducir el diálogo interior tan característico de la metaficción, que incluye digresiones o pausas descriptivas. Por ejemplo, cuando el protagonista de *El Congreso*...está contando su relación con el *Hilo de Macuto*, detiene la narración para explicar el cómo sus circunstancias lo llevaron a ese punto:

No es que yo sea un genio ni un superdotado, qué va. Todo lo contrario. Lo que pasa (trataré de explicarlo) es que cada mente se conforma de acuerdo con sus experiencias y memorias y saberes, con la suma total, y la acumulación personalísima de todos los datos que la han hecho ser lo que es la hace única. Cada hombre es dueño de una mente con poderes que pueden ser grandes o pequeños pero que siempre son únicos, propios de él. Y lo hacen capaz de una «hazaña», banal o grandiosa, que sólo él habría podido realizar. Aquí todos habían fallado porque habían apostado a un simple progreso cuantitativo de la inteligencia y el ingenio, cuando lo que se necesitaba era una medida cualquiera de ambos, pero de la calidad apropiada. Mi inteligencia, lo he comprobado a mis expensas, es muy reducida. Apenas si me ha alcanzado para mantenerme a flote en las aguas procelosas de la vida. Pero es única en su calidad, y no es única porque yo me haya propuesto que lo sea, sino porque así tiene que ser (Aira, 2019, pp. 11-12).

³⁵ Conviene destacar, de manera rápida, que entre estas figuras de supresión también se da la eliminación de los signos de puntuación. Perturba la sintaxis y crea una incertidumbre semántica (Grupo μ , 1982, 132), pero al mismo tiempo puede marcar el estilo propio de un autor, como en el caso de José Saramago.

Así, cuando un autor, Aira en este caso, multiplica aspectos o atributos de un punto inicial estamos frente a la figura de *enumeración* o *acumulación* (Grupo μ , 1982, p. 136):

Su instrumento central y definitorio era la alta cultura: la Filosofía, la Historia, la Literatura, los Clásicos. Los sedicentes remplazos por la cultura popular, por la tecnología de avanzada, y hasta por la acumulación de ingentes fortunas provenientes de la manipulación financiera, eran simulacros inoperantes (Aira, 2019, pp. 24-25).

Por otro lado, nos conviene adentrarnos en los metasememas, categoría que responde a la lógica del cambio de sentido de una frase sin alterar el entendimiento de la obra, creando figuras novedosas y que rompen con la lógica del lugar común. Como podemos intuir, la cantidad de figuras o tropos es extensa, pero aquí nos centraremos únicamente en la *sinécdoque* que parte de lo particular hacia lo general —credo por excelencia de cualquier ‘Patafisico—. “La sinécdoque generalizante conferirá al discurso un aspecto abstracto, filosófico” (Grupo μ , 1982, p. 172). Y, tanto en Vian como en Aira, destacan fragmentos como los siguientes:

Lo que me interesa no es la felicidad de todos los hombres, sino la de cada uno de ellos (Vian, 2000, p. 128).

O bien:

La gente lo tomaba por una especie de milagro, pero por supuesto yo sabía que con los clones es así: uno, son todos (Aira, 2019, p. 80).

En ambos casos podemos notar el tono filosófico que da dicha figura, por un lado una figura más cercana al discurso existencialista y anti mercantil sobre las personas más allá de un colectivo. En cuanto al segundo, pareciera ocultar una crítica más visceral contra la negación de la individualidad.

Finalmente y antes de poder avanzar hacia los metalogismos, hablemos de algunas de las comparaciones metafóricas de nuestro *corpus*. Pese a que nos encontramos ante un movimiento casi interiorizado en la literatura —hay que tenerlo en cuenta—, lo metafórico conduce a un aspecto en el que se engloban de manera contradictoria la identidad de dos significantes y la no identidad de dos significados (Grupo μ , 1982, p. 177). Se suelen empalmar ambos con la utilización de un *como*. Así, Vian y Aira escriben, en una comparación contradictoria pues materialmente ambos elementos utilizados son distintos, pero comparten la característica de la transparencia o la opacidad, que:

Chloé se había puesto las medias, finas como el humo de incienso y del color de su piel clara, y los zapatos blancos de tacón (Vian, 2000, p. 134).

O bien:

El agua estaba limpia como un cristal bien lavado, se habría podido leer el diario en el fondo (Aira, 2019, p. 32).

7.7.2 Metábolos lógicas: El mundo hiperbólico e imposible

Centrémonos ahora en aquellas figuras que actúan sobre la construcción lógica de la obra, mismas que están en constante relación con lo que se nos cuenta a gran escala. Es decir, escenas claras y específicas dentro de nuestro *corpus*. En este sentido, destacamos el uso hiperbólico que hacen los autores sobre sus propias obras. La hipérbole responde a una lógica de exageración de un rasgo para comunicar algo más sencillo.

Así, Vian retrata una conferencia en la que los aficionados a Partre inundan calles, intentan burlar la seguridad de la entrada al recinto haciendo valer su imaginación. Ya sea desde usar una invitación falsificada, algunos llegaban en ataúdes, otros se lanzaban en paracaídas, algunos morían ahogados con la presión de las mangueras de los bomberos, y otros pretendían entrar por las alcantarillas (2000, pp. 153-154)³⁶. Dicha escena, si bien rescata la excentricidad y la excitación que despertaba una figura tan mediática como el autor que rechazó el nobel, la exageración se hace notar en las soluciones que rozan el absurdo por parte de los devotos.

Por el lado de Aira, la hipérbole podría definir su obra. Ésto lo mencionamos porque desde el momento de elevar a una celebridad al estrado de *Gran Hombre* y despojarlo de su humanidad, se vuelve una hipérbole. Misma que se ve maximizada en la monstruosidad de los gusanos:

Me volví para verlo directamente. Se había acercado. Aunque no tenía cara, había una expresión difusa en él, en la que creí ver su espanto por haber nacido, su sentimiento de no ser bienvenido, de haber caído donde no lo querían. Me habría quedado horas admirándolo. Después de todo, tenía motivos para pensar que era mi obra maestra.

³⁶ Resumimos la escena dado que la hemos replicado en páginas anteriores.

Nunca volvería a hacer nada igual, ni aunque me lo propusiera. Lo que le daba esa tonalidad de azul era el espesor de su materia, el hecho de que cada célula estuviera compuesta de realidad e irrealidad. Como si mi mirada lo excitara, volvió a ponerse en marcha, aunque lo más probable era que no se hubiera detenido nunca. Lo que para él era apenas un temblor bastó para cubrir la distancia que nos separaba (2019, p. 79).

Dado que estamos hablando de figuras que se basan en algún tipo de sustitución, conviene recobrar el papel que juegan en estas obras la ironía y la alegoría (Grupo μ , 1982, p. 220). De manera sencilla, el proceso irónico se crea a partir de la ocultación de un mensaje, como vimos en el apartado referente a los personajes, pues Fuentes y Partre lo son. Sin embargo, también responde a la representación de algo abstracto como un personaje. Y *La espuma...* está construida al rededor de esta figura, así destacamos a Chloé, pues según Verdegel, es la representación del tema homónimo de Duke Ellington, que además marca el ritmo de la novela como si se tratase del mismo tema de jazz (2000, pp. 41-42).

A continuación, se presenta un cuadro esquemático de las metáforas analizadas durante este trabajo. Aquí se ejemplifican las figuras partiendo de lo desarrollado en la *Retórica general* (Grupo μ , 1982, p. 32) con fragmentos de la narrativa de César Aira y Boris Vian.

Metaplasmos	Metataxis	Metasememas	Metalogismos	
Desvíos en lo gráfico y lo fonético.	Desvío en la forma de las frases, recombinação del orden.	Tropos: cambio de sentido en un discurso.	Contradecir la descripción fiel que se podría hacer de algo mediante el conocimiento del referente y su recombinação en el imaginario artístico.	

Anagrama: Recombinación del acomodo de letras. Jean-Paul Sartre y Simone de Beauvoir →→ Jean-Sol Partre y La duquesa de Bovouard	Crisis: Combinación de palabras para formar una sola. <i>Arrancacorazones</i> <i>Matapolizontes</i> <i>Pianocóctel</i> <i>Lanzamuertes</i>	Sinécdoque generalizante: da un sentido abstracto y filosófico a la figura. “Lo que me interesa no es la felicidad de todos los hombres, sino la e cada uno de ellos” (Vian, 2000, p. 128). Comparaciones metafóricas: aspecto que engloba de manera contradictoria la identidad de dos significantes y no la de dos significados. “Chloé se había puesto las medias, finas como el humo de incienso” (Vian, 2000, p. 134)	Hipérbole: creación de imágenes casi visuales por medio de la adjunción de un rasgo específico. Escena de la conferencia de Partre en la que los fanáticos hacen lo posible para colarse →→ Referencia a la conferencia de 1945 de Sartre que sería publicada bajo el título de El existencialismo es un humanismo. Ironía: Decir algo y detrás ocultar un mensaje. La figura de Partre oculta la crítica hacia el fanatismo que despertaba el autor en sus contemporáneos. Alegoría: Representación de algo abstracto en un personaje. Chloé como representación del tema homónimo de Duke Ellington (Verdegel, 2000, pp. 41-42).	<i>La espuma de los días</i>
	Digresión y desarrollo: retrasar la narración principal para introducir flujo de conciencia o descripciones. Explicación de la relación de César con el <i>Hilo de Macuto</i> Enumeración de	Sinécdoque generalizante: da un sentido abstracto y filosófico a la figura. “...pero por supuesto yo sabía que con los clones es así:	Hipérbole: creación de imágenes casi visuales por medio de la adjunción de un rasgo específico. En general toda la obra de Aira responde a la hipérbole, pero es claro en la imagen de Carlos Fuentes, primero	<i>El congreso de literatura</i>

	procesos para crear una explicación a su invento.	uno, son todos” (Aira, 2019,p. 80). Comparaciones metafóricas: aspecto que engloba de manera contradictoria la identidad de dos significantes y no la de dos significados. “El agua estaba limpia como un cristal bien lavado, se habría podido leer el diario en el fondo” (Aira, 2019, p. 32).	elevado al estatus de <i>Gran Hombre</i> y, luego, llevado a la monstruosidad de los gusanos de seda. Ironía: Decir algo y detrás ocultar un mensaje. La creación del Fuentos ficticio oculta la crítica al mito del hombre intelectual.	
--	--	---	--	--

Conclusiones

A lo largo de este trabajo, analizamos la naturaleza ‘Patafísica de *La espuma de los días* y *El congreso de literatura*. Iniciamos con un breve recorrido a las perspectivas con las que algunas investigadoras decidieron abordar dichas obras. En primer lugar, recorrimos *La espuma...* a partir de los análisis hechos a los personajes femeninos, el simbolismo que representan y su caracterización a través del lenguaje. Mientras que las referentes a *El congreso...* iniciaron con la implicación de ésta en el movimiento vanguardista del surrealismo y las complicaciones que presenta un análisis de dicha naturaleza en una obra tan ambigua y polifónica.

Después, nos vimos en la necesidad de definir lo que es la ‘Patafísica como aquello que se sobreañade a las ciencias desde el campo lúdico de la imaginación, lo que nos llevó a identificar, dentro de ésta y demás juegos, las características esenciales y necesarias para su desarrollo pleno. Una vez que identificamos las características esenciales de las actividades lúdicas, las llevamos hacia el campo de la narrativa, destacando el uso del espacio, las reglas y pactos entre participantes, para desembocar en el uso de simbolismos en la creación de obras literarias, lo que nos llevó a comprender el contexto que favoreció la creación literaria a través de la ‘Patafísica y sus vehículos como lo son la ironía, la sátira, la parodia y la metaficción. Para finalizar con su identificación dentro de la retórica general del grupo μ .

Así, comenzamos este trabajo con el objetivo de identificar los juegos ‘Patafísicos dentro de *La espuma...* y *El congreso...* como entes más complejos que una reconfiguración del lenguaje en partes aisladas del texto, es decir, como un proceso que es capaz de englobar al acto creador en su totalidad. Asumiendo dichas obras sólo como posibles en cuanto sean pensadas ‘Patafísicas. Sabíamos bien que esta perspectiva no podía cubrir al arte literario en su totalidad, pues somos

conscientes de que no todas las obras responden al objetivo de ser en sí mismas, pero mantenemos la convicción de que algunas obras responden a un juego artístico como tal.

Como vimos a lo largo de los capítulos que son el resultado de nuestra investigación, el juego literario proveniente de la ‘Patafísica, es una práctica que implica *infantilizarnos* el alma para crear un universo propio que responda a una lógica que sale de lo común y da paso a la potencialidad que contiene nuestra imaginación. Así, tanto la actividad lúdica analizada por los antropólogos y el arte literario comparten rasgos esenciales: ambas actividades creadoras se realizan en un tiempo ajeno a la producción capitalista, quizá se tome como descanso de la rutina, un escape de la incertidumbre, incluso como explicación del mundo *sinsentido* que nos rodea, dichas actividades demandan un campo vacío de acción que será llenado con referentes reconfigurados de la realidad para que el pacto de verosimilitud parezca lo más natural posible y permita la liberación de la imaginación dentro de un margen específico que, además fertiliza la crítica y la burla.

Por lo tanto, nos parece que la ‘Patafísica, tanto en *La espuma...* como en *El congreso...*, nos plantean un espacio que es llenado con la reconfiguración de los referentes circundantes de nuestra realidad a través del lenguaje, la palabra creadora, el verbo. Al final, da como resultado un universo que responde a una lógica insólita, que invierte el orden *natural* del mundo y su funcionamiento, que recrea personajes con gestos, muecas y guiños bien definidos. Una realidad en la que se abren las puertas de las situaciones posibles y se cierran aquellas que responden a la probabilidad y comprobación de un hecho, en dicha realidad cada uno de nosotros tiene un caudal para disponer de soluciones imaginarias que responden al cuestionamiento de los hechos posibles. Se nos abre un espacio para enmascarar nuestras creaciones colmadas de significados y volverlas símbolos. En el caso concreto del arte literario, las relaciones que se dan entre el objeto, el creador y los jugadores son una pugna constante entre fuerzas enmascaradas, ya sea para ganar,

o simplemente divertirse. Elegimos estas dos novelas pues su lectura nos hizo sentir en una montaña rusa de emociones, diversión y resonancia hacia el futuro a través del humor, la crítica social y el cuestionamiento sobre la creación artística misma.

En ambas novelas, la máquina de fantasear de los autores se mantiene sujeta a los valores clásicos de la literatura y eso permite que sus creaciones recuperen estructuras ya conocidas como lo son las tragedias y comedias, pero renovándolas con distintos mecanismos humorísticos. Así, ambos escritores nos presentan un espacio que les permite crear realidades únicas. Por un lado tenemos la ficcionalización de lugares y personajes específicos como los que usa César Aira —quien moldea la realidad en un grado apenas perceptible, si no fuera por incluir el *Hilo de Macuto*—. Por otro lado, Boris Vian —más simbolista o quizá más abstracto— relaciona los espacios de su obra con sus personajes, como si éstos fueran orgánicos y, por lo tanto, un enmascaramiento de los mismos. Entre los mecanismos lúdicos que utilizaron en sus obras, podemos encontrar el que responde a un uso metaficcional y el que responde a la parodia, entendida como inversión *grotesca* según Bergson (2019) y Bajtín (1998). La metaficción, si bien es notoria en ambos autores, no se puede negar que es un elemento mucho más característico en Aira, pues el autor en *El congreso de literatura* se destaca por un juego bien referenciado en elementos de la realidad palpable, eventos comprobables y una lógica más cercana al funcionamiento ordinario de la vida. Sin embargo, no deja de lado las parodias que posibilitan la futura crítica llena de humor y provocación, así nace la figura de Carlos Fuentes, convertida en monstruosidad como crítica a la imagen de los intelectuales. Mientras que, *La espuma de los días* parte de un juego en el que la reconfiguración de los elementos se centra en la parodia como vehículo para la crítica social y la exposición de los ideales propios del autor, así encontramos una crítica clara hacia el fanatismo de un movimiento filosófico que pretendía marcar un rumbo distinto para la humanidad, hacia la iglesia como institución que recurre a la diferenciación a

partir de la economía de sus feligreses y, finalmente, a la existencia humana como fuerza *bruta* para el trabajo, misma que nos hace perder nuestra individualidad y no nos vuelve comunitarios, pero sí homogéneos dentro de la estadística. La parodia, entonces, sirve para que ambos escritores burlen las normas clásicas de la creación literaria e inviertan sus valores para crear una hipérbole sobre su propia existencia. A través de la ‘Patafísica los autores pueden explorar aquello de naturaleza abstracta, llevarnos a un mundo donde nosotros seamos parte de esa materia que no se ve y nos vuelven partícipes de su juego. La ‘Patafísica se presentará en múltiples formas, algunas de ellas sesudas en su planteamiento y otras inconscientes, pero en cualquier caso reales —no importa si se nos presenta en forma de verso, de minificciones, de personajes, mundos únicos o inventos imaginarios—. El juego vendrá a nosotros y tendremos que elegir nuestro rol en su partida.

En consecuencia, me obstino a creer que el juego literario creado a partir de la ‘Patafísica —ya sea dentro de *La espuma de los días*, *El congreso de literatura*, o en cualquier otra obra— seguirá esperándonos como el espacio potencial para descubrir los límites de nuestra imaginación. Todos podremos entrar y jugar, pero el eco de la partida tiene que resonar en nuestro futuro. Que la reflexión sea siempre parte del juego, que la partida no quede en el olvido e incentive nuestra respuesta artística.

Referencias

- África Vidal, M.C. (1990) *Hacia una patafísica de la esperanza. Reflexiones sobre la novela posmoderna*. España: Universidad de Alicante [Archivo PDF]
<https://epdf.mx/hacia-una-patafisica-de-la-esperanza.html>
- Aira, C. (2019). *El congreso de literatura*. México: Ediciones Era.
- Anderson, P. (1998) *Los orígenes de la posmodernidad* [EPub], España: Anagrama.
- Arenas, R. (2013) *Antes que anochezca*. España: Tusquets.
- Argullol, R. (1991) El arte después de la «muerte del arte». *La actualidad de lo bello* (9-23)
Barcelona, España: Ediciones Paidós Ibérica.
- Bajtín, M. (1975). *Teoría y estética de la novela. Trabajos de investigación*. Madrid: Taurus.
(1998). Introducción. *La cultura popular en la Edad Media y en el Renacimiento. El contexto de Francois Rabelais* (2-48) Madrid: Alianza Editorial.
- Bal, M. (1990) *Teoría de la narrativa. Una introducción a la narratología*. España: Cátedra.
- Bautista, V. (3 de abril de 2019) Echeverría, el seductor de Fuentes. Excelsior
<https://www.excelsior.com.mx/expresiones/echeverria-el-seducor-de-fuentes/1305472>
- Bergson, H. (2019) *La risa*. México: Lectorum.
- Beristáin, H. (1995) *Diccionario de retórica y poética*. México: Porrúa.
- Bernárdez Rodal, A. (1999) "Neorretórica, ¿una estrategia para la salvación?", *CIC: Cuadernos de información y comunicación*, n.4, 1998-1999, 21-26
- Blanco Amores de Pagella, Á. (1961) "El 'grotesco' en la Argentina", *Universidad 49, Publicación de la Universidad Nacional del Litoral*, 161-175.
- Bourneuf, R. y Ouellet, R. (1972) *La novela*. Barcelona, España: Editorial Ariel.

- Cabello Andrés, N. (2020) "Símbolo y mito en el movimiento simbolista francés: Henri De Régnier" , *Revista de Filología*, 41, 51-69
- Callois, R.(1986). *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*. México:FCE
- Castillo Hernández, G. (2013) "Juego y micródenes sociales", *Revista Infancia Imágenes*, vol. 12 No. 2, 101-111
- Chico Rico, F. (2009) La risa en el contexto de la teoría literaria occidental. *Literatura y humor: Estudios teórico-críticos* (83-103) España: Universidad de Oviedo.
- Contreras, S. (2001). *La vuelta del relato en la literatura de César Aira en el contexto de la narrativa argentina contemporánea* [Tesis de doctorado, Universidad de Buenos Aires].
<https://es.scribd.com/document/400747179/Contreras-Sandra-La-vuelta-del-relato-en-la-literatura-de-Ce-sar-Aira-en-el-contexto-de-la-narrativa-argentina-conemporanea-Tesis-de-doctorado-UB>
- Cortijo Talavera, A. (2002). *El sistema de personajes en la obra narrativa de Boris Vian* [Tesis de doctorado, Universitat de València].
https://www.tesisenred.net/bitstream/handle/10803/9831/TESIS_PE.PDF?sequence=1&isAllowed=y
- Cusáovich Torres, A. (2021). *Lo femenino en L'Écume des Jours de Boris Vian. Una visión ecocrítica* [Tesis de doctorado, UNED].
<https://www.educacion.gob.es/teseo/imprimirFicheroTesis.do?idFichero=6fpO3Xi0%2FJI%3D>
- Daumal, R. (2016) "La 'Patafísica y la revelación de la risa". *Patafísica: epítomes, recetas, instrumentos y lecciones de aparato* [Comp. Rafael Cippolini] (211-220). Argentina: Caja Negra.

Deleuze, G. (1996). Un precursor desconocido de Heidegger: Alfred Jarry. *Crítica y Clínica* (145-158). Barcelona, España: Anagrama

Eco, U. (1979). Lector in fabula. *La cooperación interpretativa en el texto narrativo*. [Archivo PDF]

<https://ww3.lectulandia.com/book/lector-in-fabula-la-cooperacion-interpretativa-en-el-texto-narrativo/>

El Universal (4 de diciembre de 2019) Carlos Fuentes y Rita Macedo, infidelidad e impulso de "Aura". El Universal

<https://www.eluniversal.com.mx/cultura/letras/carlos-fuentes-y-rita-macedo-infidelidad-e-impulso-de-aura/>

Fassio, J. E. (2016) "Alfred Jarry y el Colegio de 'Patafísica". *Patafísica: epítomes, recetas, instrumentos y lecciones de aparato* [Comp. Rafael Cippolini] (285-296). Argentina: Caja Negra.

Forster, M. (1983). *Aspectos de la novela*. España: Debate.

Freud, S. (1907). El creador literario y el fantaseo. [Archivo PDF]
<https://es.scribd.com/document/282485351/FREUD-1908-El-Creador-Literario-y-El-Fantaseo>

Gadamer, H. (1991) *La actualidad de lo bello*. Barcelona, España: Ediciones Paidós Ibérica.

Galindo Mateo, I. (2005) "Del signo al signo o la escritura monstruosa" *En Gestas y Opiniones del doctor Faustroll Patafísico. Novela neo-científica*. España: Tératos. VII-XXIII.

García Lorca, F. (2014) Teoría y juego del duende. *Medio pan y un libro /Teoría y juego del duende* (29-45) Venezuela: Fundación Editorial El perro y la rana.

García Rodríguez, R. (2013) "La carnavalización del mundo como crítica: risa, acción política y subjetividad en la vida social y en el hablar", *Athenea Digital*, 13(2), 121-130. Disponible en

<http://psicologiasocial.uab.es/athenea/index.php/atheneaDigital/article/view/GarciaRodriguez>

Grupo μ . (1982). *Retórica general*. Argentina: Paidós

Hughes Sainmont, J. (2016) "Primera lección de aparato: Jarry y la 'Patafísica (Curso elemental)". *Patafísica: epítomes, recetas, instrumentos y lecciones de aparato* [Comp. Rafael Cippolini] (297-305). Argentina: Caja Negra.

Hughes Sainmont, J. (2016) "Ubú o la creación de un mito". *Patafísica: epítomes, recetas, instrumentos y lecciones de aparato* [Comp. Rafael Cippolini] (83-109). Argentina: Caja Negra.

Huizinga, J. (1954) *Homo ludens*. España: Alianza Editorial.

Hutcheon, L. (1981) "Ironía, sátira, parodia. Una aproximación pragmática a la ironía", *Poétique, Ed. du Seuil, París, No. 45*, 173-193.

Iáñez, E. (1995) *El siglo XX: literatura contemporánea* [EPub], Barcelona: Tesys.

Iturbe- Ormaetxe, J. (12 de febrero de 2015) Gramification: ¿de veras nos debemos tratar como niños?. Consultoría artesana en red. <https://www.consultorartesano.com/2015/02/gamification-de-veras-nos-debemos-tratar-como-ninos.html>

Jarry, A. (2005) *Gestas y Opiniones del doctor Faustroll Patafísico. Novela neo-científica*. España: Tératos.

(2016) "Visiones actuales y futuras". *Patafísica: epítomes, recetas, instrumentos y lecciones de aparato* [Comp. Rafael Cippolini] (111-116). Argentina: Caja Negra.

- Launoir, R. (2016) "Alfred Jarry, Patafísico". *Patafísica: epítomes, recetas, instrumentos y lecciones de aparato* [Comp. Rafael Cippolini] (51-70). Argentina: Caja Negra.
- Madrid Cobos, E. (27 de Octubre de 2017) El símbolo como recurso literario: definición y características. *Poémame. Revista abierta de poesía*
<https://revista.poemame.com/2017/10/27/el-simbolo-como-recurso-literario-1-definicion-y-caracteristicas/>
- Maina, M. (2017) "La dimensión lúdica de la lectura" en *Revista Lúdicamente*, Vol. 6, N°12, Año 2017, octubre, Buenos Aires (ISSN 2250-723x).
- Mbaye, D. (2011). *La obra de César Aira: una narrativa en búsqueda de su crítica* [Tesis de doctorado, Universidad Complutense de Madrid].
<https://docta.ucm.es/rest/api/core/bitstreams/e64d2952-6c81-43b9-a62a-fda95639dfdf/content>
- Montecchio, E. (2008). *Asimilación, caricatura, implosión: clichés y estereotipos según Boris Vian y Vernon Sullivan* [Tesis de licenciatura, Universidad Católica Argentina].
<https://repositorio.uca.edu.ar/bitstream/123456789/251/1/doc.pdf>
- Morales Benito, L. (2011). "La búsqueda de una nueva verosimilitud. Literatura neofantástica y patafísica", *Carnets, Première Série* 3, 131-146
- (2012). "Las reglas del juego: teoría y práctica del juego en literatura", *Les Ateliers du SAL* 1-2, 271-281
- (2021). *El arte del funámbulo. Juego, 'Patafísica y OuLiPo, aproximaciones teóricas y equilibrios literarios*. México: Universidad Iberoamericana Puebla.
- (2022). "Introducción al Dossier La literatura lúdica latinoamericana", *Cuadernos del CILHA* n. 36, 1-4.

Olgoso, Á. (25 de enero de 2007). Aproximación imposible a la Patafísica. Conferencia pronunciada por el Rector Magnífico Ángel Olgoso la tarde del 28 Descerebramiento 134 E.P. (25 de enero de 2007, vulg.) en el Centro Cultural CajaGranada.

Ong, W. (1982). "¿Dijo 'literatura oral'?" *Oralidad y escritura. Tecnologías de la palabra*. (9-14). [Archivo PDF]
<https://tallerdelaspalabrasblog.files.wordpress.com/2016/08/ong-walter-j-oralidad-y-escritura.pdf>

(1982). "Algunas psicodinámicas de la oralidad" *Oralidad y escritura. Tecnologías de la palabra*. (26-67). [Archivo PDF]
<https://tallerdelaspalabrasblog.files.wordpress.com/2016/08/ong-walter-j-oralidad-y-escritura.pdf>

Peruzzaro, R. (2021) El juego como práctica corporal y la ludificación como herramienta de control sobre la subjetividad productiva. Distanciamientos epistemológicos necesarios. *14º Congreso Argentino de Educación Física y Ciencias, 18 al 23 de octubre y 1 al 4 de diciembre de 2021, Ensenada, Argentina: Universidad Nacional de la plata. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación. En Memoria Académica.*
https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab_eventos/ev.14725/ev.14725.pdf

Petrak, G. (2019). *De Limericks, gruks, snarks y haikús*. España: Editorial Académica Española

Picard, M. (2022). "La lectura como juego", *Badebec, vol.11, n°22*, 135-153

Platón (1988). *La república*. España: Gredos.

Raque Escalona, J. (2021) "Del placer de leer y el juego literario", *Revista Educare, 23 (3), Septiembre- Diciembre*, 279-292

Rodríguez Jiménez, S. (12 de junio de 2022) El fenómeno de la infantilización de la sociedad. Conexión Externado. <https://conexion.uexternado.edu.co/infantilizacion-de-la-sociedad/>

- Rodríguez, A. (2022) "El personaje metaficcional". *Character/carácter. El personaje literario*. México: UACM. 157-179
- Rodríguez, A. (2022) "El personaje y lo sobrenatural en lo fantástico y géneros cercanos". *Character/carácter. El personaje literario*. México: UACM. 138-156
- Saer, J. (2014). El concepto de ficción. *El concepto de ficción* (9-16) Buenos Aires, Argentina: Seix Barral.
- (2014). La novela y la crítica sociológica. *El concepto de ficción* (224-232) Buenos Aires, Argentina: Seix Barral.
- (2014). La novela. *El concepto de ficción* (121-125) Buenos Aires, Argentina: Seix Barral.
- Saniz Balderrama, L. (2008). "El esquema actancial explicado", *Punto Cero v.13 n.16* Cochabamba, 91-97
- Schmukler, E. (2017). "La figura del 'gran autor' o Carlos Fuentes devenido monstruosidad genética en el congreso de literatura de César Aira (1997)", *ReHuSo: Revista de ciencias humanísticas y sociales*, vol. 2 núm. 3: Septiembre-Diciembre, 1-10
- Shattuck, R. (2016). "En el umbral de la 'Patafísica". *Patafísica: epítomes, recetas, instrumentos y lecciones de aparato* [Comp. Rafael Cippolini] (41-50). Argentina: Caja Negra.
- Sopeña Balordi, E. (1997). "El concepto de ironía: de tropo a ambigüedad argumentativa", *Homenaje al Prof. J. Cantera. Serv. Publicaciones Universidad Complutense. Madrid*. 451-460
- Stein, A y Migdalek, M. (2017). "La construcción del 'mundo de ficción' y de la trama narrativa en situaciones de juego simbólico en el hogar", *Actualidades en psicología*, 31 (122), 1-15
- Torma, J. (2016). "El conocimiento, la filosofía y la muerte". *Patafísica: epítomes, recetas, instrumentos y lecciones de aparato* [Comp. Rafael Cippolini] (239-241). Argentina: Caja Negra.

- (2016). "Mística, metafísica, risa... Y 'Patafísica". *Patafísica: epítomes, recetas, instrumentos y lecciones de aparato* [Comp. Rafael Cippolini] (235-237). Argentina: Caja Negra.
- Trouvé, A. (2022). "El juego literario y sus desdoblamientos", *Badebec*, vol. 11, n.22, 154-179
- Valencia Morales, H. (2000). *El verso en español. Ritmo, metro y rima*. México: Trillas.
- Vallejo, R. (2021). "La novela como juego hipertextual", *Revista Casa de las Américas*, No. 302-303, 23-36
- Verdegel, J. (2000). "Introducción" en *La espuma de los días*. España: Cátedra. 7-80
- Vian, B. (2000). *La espuma de los días*. España: Cátedra.
- Vogelfang, L. (2018). *Córtazar y el OuLiPo: máquinas, laboratorios, mapas y lectores. Insularidades y puentes* (145-151) Mar del Plata, Argentina: Plataforma
- Winnicott, D.W. (1971) *Realidad y juego*. España: Gedisa.
- Zavala, L. (2018) "Aproximaciones a la metaficción contemporánea" En *Ironías de la ficción y la metaficción en cine y literatura*. México: UACM. 177-240

Anexos

Anexo 1:



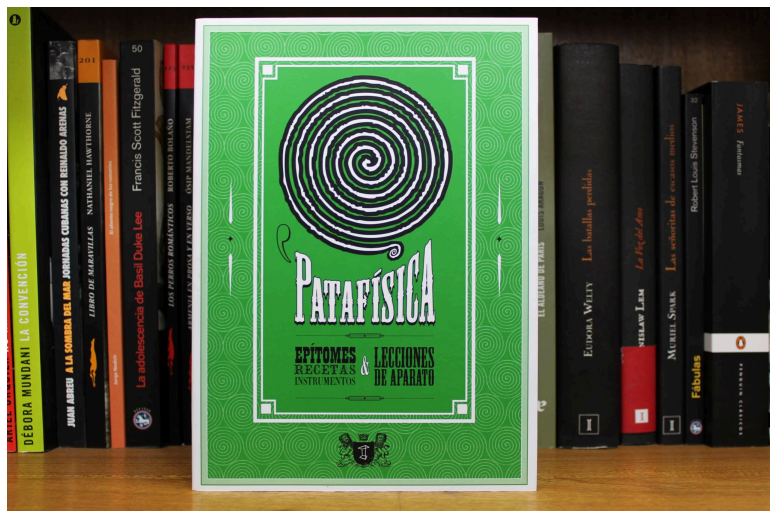
Imagen 1: ilustración del personaje Ubú rey.

[illegible]

Imagen 2: Calendario hecho por el Colegio de ‘Patafísica. Disponible en:

<http://institutumpataphysicumgranatensis.com/Calendario%20Perpetuo.html>

Imagen 3: La espiral es el símbolo característico de la 'Patafísica, fue tomado de la ilustración hecha de Ubú rey. También se le conoce como *espanziral*.



Anexo 2:

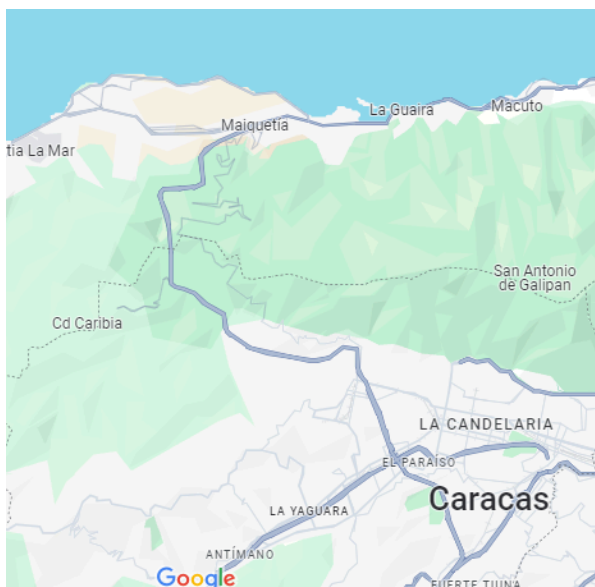


Imagen 1: Mapa de localización de Macuto en Venezuela. Imagen tomada de:
https://www.google.com/maps?newwindow=1&sca_esv=0287887dd28220e3&rlz=1C1UEAD_esMX1087MX1087&output=search&q=macuto+venezuela&source=lnms&entry=mc&ved=1t:200715&ictx=111

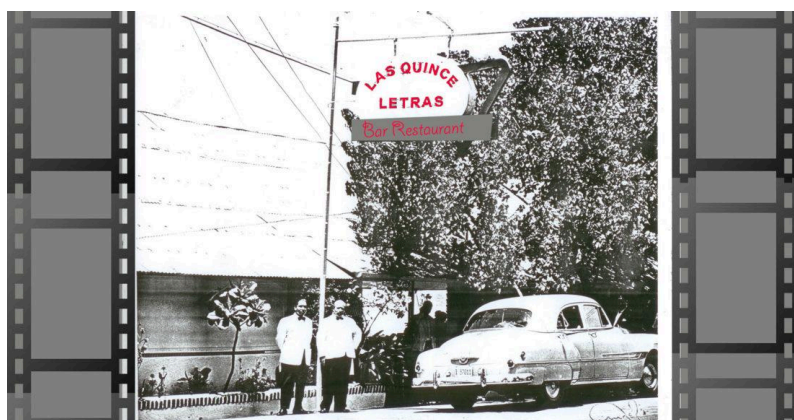


Imagen 2: Foto de la fachada del restaurante-hotel “Las quince letras”. Foto de Alberto Veloz. Disponible en:
<https://elestimulo.com/bienmesabe/memoria-gustativa/2016-06-03/el-restaurante-emblematico-de-macuto-las-quince-letras/>



Imagen 3: Plaza Simón Bolívar en Caracas, en la descripción hecha por César Aira, se asemeja a ésta, sobre todo por los árboles. Disponible en: https://es.wikipedia.org/wiki/Plaza_Bol%C3%ADvar_de_Caracas