

*Edwin Salas Zamora.*  
Universidad Nacional.

**METAFICCION (1) Y ANTIVEROSIMILITUD EN  
*CASA DE CAMPO*, DE JOSE DONOSO**

- 
- (1) El concepto de metaficción, como modalidad autocrítica del texto novelesco, es aplicado por Robert C. Spires al modo narrativo de *Juan sin tierra*, novela autocrítica por excelencia, de Juan Goytisolo o Véase "Letrinas, torbellinos y vacíos: el modo meta-ficcional de *Juan sin tierra*", en *Voces* N.º. 1, págs. 67-79, Barcelona, 1981. Spires considera el relato metafictivo como un género: "El fundamental estudio de Alter corrobora la contribución única de *Juan sin tierra*, centrada sobre el Lenguaje como fuerza creadora, a la metaficción como género". (p. 78). Spires se refiere al Libro de Robert Alter: *Patrial Magic: The novel as a Self-Conscious Genre*. Berkeley, 1975.

Linda Hutcheon caracteriza con amplitud el fenómeno de la metaficción en la literatura contemporánea, en su libro:

**Narcissistic Narrative, The Metafictional Paradox**, Methuen, New York and London, 1984.

Textually self-conscious metafiction today is a most didactic form. As such, it can teach us much about both the ontological status of fiction (all fiction) and also the complex nature of reading (all reading). Its central paradox for readers is that, while being made aware of the linguistic and fictive nature of what is being read, and thereby distanced from any unself-conscious identification on the level of character or plot, readers of metafiction are at the same time made mindful of their active role in reading, in participating in making the text mean. They are the distanced, yet involved, co-producers of the novel. This non-passivity is true of all reading, as psycholinguists, speech-act theorists, and phenomenologists have argued for years. What is interesting here is that it is the fiction itself that is attempting to bring to readers' attention their central and enabling role. (Preface XII)

Al igual que en las otras novelas de Donoso, en *Casa de campo* (2) se da una serie de escenas no sólo con un sentido narrativo claro, en cuanto forman parte de ese mundo novelesco que se desarrolla, sino con un sentido que se refiere al proceso mismo de escritura de la novela, o bien a determinados aspectos de la literatura y en general a la obra de arte. Una de estas referencias se da en el episodio de las lanzas, en la tarea que lleva a cabo Mauro con la ayuda de sus hermanos. La actividad de quitar las lanzas que cercan el parque de Marulanda reviste distintos significados para Mauro a medida que se concreta su proyecto: tener una actividad secreta, prohibida, como una especie de rebeldía contra la familia, realizar algo que lo atrae inexplicablemente. Sus hermanos comparten algunos de esos objetivos. Pero cuando empiezan a soltar las lanzas los significados aumentan y se hacen confusos, aunque predomina el carácter de juego y la aceptación de la escasa utilidad de la tarea. Ya a esta altura adquiere un sentido de metaficción el trabajo de quitar las lanzas, y su significado bien puede interpretarse como el de la actividad literaria o artística en general. Véase el siguiente ejemplo:

*“No aspiraban a poseer las lanzas. Tampoco a usarlas para correr por la llanura al claro de la luna y clavarlas en el ijar de un jabalí. En realidad ya no les interesaba salir aunque el boquete se agrandaba y se agrandaba. No especulaban, tampoco, respecto al origen de las lanzas, ni al por qué ni al cuándo de tan peregrino encierro. Era sólo su existencia —la laboriosa tarea de soltarlas, extraerlas, reponerlas— lo que inflamaba sus imaginaciones: su belleza, su número, las características invisibles para ojos que no fueran los de ellos cuatro que diferenciaban a una de la otra. Cuando las hubieran liberado a todas de la argamasa —¿cómo? ¿cuándo?— y cada una volviera a ser unidad, elemento insustituible pero agrupable y reagrupable*

---

(2) En este trabajo manejamos la cuarta edición de *Casa de campo*, Seix Barral, Barcelona, 1981.

*de mil maneras distintas y con mil fines distintos, no esclavizadas a la función alegórica que ahora las tenía presas en la forma de una reja, quizás entonces la metáfora comenzaría a revelarles infinitas significaciones ahora concentradas en esta apasionada actividad".* (Pág. 118)

En forma similar Wenceslao, cuando está escondido en los túneles bajo la Casa, piensa lo siguiente, refiriéndose a la visita de Amadeo:

*"Yo acudo a su llamado: me entrega una bolsa de pan –panes contados, que, ya que nos servirán para regularizar el hambre, será una manera de instaurar una cronología inventada, de pan en pan, una ficción, o mejor decir un ‘acuerdo’, que es lo esencial en toda ficción, que nos permitirá entendernos–, me relata lo sucedido arriba y me trae quinina para aliviar la fiebre de Agapito".* (Pág. 356)

Con respecto a la caracterización de personajes en la novela, se da una exageración consciente en sus rangos físicos, su manera de pensar y hablar, los hechos que realizan. Ya en las primeras páginas, el lenguaje de Wenceslao aparece muy sofisticado para un niño de nueve años:

*"–Queridísima Melania –contestó Wenceslao mientras ella le iba organizando los bucles–, que yo sea tonto es altamente discutible. Lo que en cambio no le parece discutible a nadie es que tú eres, o prefieres parecer, ingenua. Debes ser de los pocos primos en Marulanda que se empeñan en seguir confundiendo las convenciones de La Marquesa Salió A Las Cinco con la verdad. Hasta mi buen lugarteniente Amadeo, que es el más pequeño, sabe que sólo en ese juego, cuando tú eres la Amada Inmortal y Mauro el Joven Conde, existen padres solícitos y abnegados".* (Pág. 16)

En forma similar hablan los otros primos, con una retórica y un rebuscamiento impropios de su edad. Pero lo importante de este aspecto no es ese desfase entre personaje y discurso, lo importante es el efecto que ese rasgo tiene a nivel de lectura, pues en el momento en que se nota constituye una señal del proceso de escritura, apunta a lo inverosímil, recuerda su pertenencia a la literatura y no a la realidad. Hay que hacer notar que dentro del marco de la novela ese lenguaje de los niños no es disonante, pues está de acuerdo con la artificialidad de todo ese mundo de los Ventura. Esa inverosimilitud es, pues, una marca que remite al proceso de escritura, y como tal constituye un elemento de metafiction. Por otra parte, refiriéndose al carácter de esos niños, el mismo narrador reflexiona así:

*"Esta no es, en esencia, la historia de Wenceslao, como tampoco la de ninguno de estos niños inverosímiles que hacen y hablan cosas inverosímiles".* (Pág. 372)

La caracterización de los adultos y su lenguaje de convención también es marcadamente artificial. Pero más inverosímiles resultan sus actitudes y sobre todo su conducta cuando se trata de ignorar lo desagradable. Ante esto no escatiman nada: tiran en un pozo al hijo de Casilda, se obstinan en no aceptar que ha transcurrido un año, se muestran indiferentes ante lo que les sucedió a sus hijos, se niegan a aceptar la ceguera de Celeste. Todo ello como parte de una convención consciente y celosamente resguardada por los miembros de la familia. Hay momentos en que esa convención se ve amenazada por alguno de sus miembros, como cuando Ludmila dice que le hubiera gustado conocer a su nieto de trapo que echaron al pozo, o cuando Balbina se horroriza ante la deformación del rostro de Cosme por el vitriolo. Pero inmediatamente son escamoteados esos desvíos que podrían amenazar la convención. Así resume Melania, una de las hijas mayores, el programa de vida de los Ventura: "Somos Ventura, Wenceslao; por lo tanto nunca debemos olvidar que la apariencia es lo único que no engaña". (Pág. 16)

Dentro de esa serie de aspectos que remiten al lector al carácter ficticio del texto, a su calidad novelesca, y a la actividad de escritura que la produce, el juego de la Marquesa cumple un papel preponderante. Es literatura dentro de la literatura, y como tal se constituye en término de comparación con el texto en el cual se encuentra inserto, pues se trata de un drama entretejido dentro de la acción novelesca, drama que a menudo influye en el hilo argumental de *Casa de campo*. El argumento de La Marquesa Salió A Las Cinco se da a través de alusiones, pues no desarrolla ningún episodio completo. Los personajes la califican de "fábula" y "fantasía" por oposición con la historia, que serían los hechos que ellos están viviendo. Wenceslao recuerda que se trata de convenciones, no de verdad. Y Berenice explica que la Marquesa se rige por el entretenido tiempo ficticio, el cual transcurre más rápido que el aburrido tiempo real. No obstante, a pesar de la insistencia en lo fantástico y convencional, y de que en el juego suceden cosas "inverosímiles", como dice el Mayordomo, algunos personajes confunden el juego con la realidad. De hecho, el juego engulle la realidad, pues tiene la capacidad de acaparar cualquier hecho fortuito de carácter amenazante, o cualquier personaje, e incorporarlo a la fábula. Esto es lo que logra hacer Juvenal, el principal conductor del juego, con la barahúnda que se arma entre los primos por el temor a los antropófagos.

*"En medio de la borrasca de primos congregados en la terraza del sur, intentaba controlarlos proclamando el apasionante interés del episodio de La Marquesa Salió A Las Cinco que se desarrollaba en el balcón, especialmente este sorpresivo estallido de violencia que debía agradar a los espectadores: todo lo que sucedía, aseguraba, todo lo que sucediera, cuanto decía Mauro, cuanto decía el mismo y la desazón misma que reinaba entre ellos, era parte de esa otra realidad que debían hacer más real que todo lo demás. . ."* (Pág. 228)

Esa capacidad de incorporación de la realidad es aprovechada por los adultos para encubrir hechos desagradables con sólo referirlos a La Marquesa Salió A Las Cinco, con lo cual el juego también se convierte en el “tupido velo” que los grandes echan sobre lo que no les conviene. Así, ante los gritos de Balbina por todo el horror y el deterioro de lo que los rodea: niños harapientos, rostros deformes; casa en ruinas, etc., la actitud de los Ventura es la siguiente:

*“Los grandes explicaron a los extranjeros que no se trataba más que de otro episodio de La Marquesa Salió A Las Cinco, juego que les tenía absorbido el seso a sus hijos inocentes —y a Balbina que, ya lo habían visto, no tenía más juicio que un niño— y que a veces, en esta ocasión por ejemplo, el exceso de fantasía los descontrolaba”.* (Pág. 439)

Parecida explicación es la que da el mayordomo a los extranjeros ante la gravedad de Arabela, quien muere poco después.

En otras oportunidades, los grandes consideran exagerada la afición de los niños por el juego, sobre todo cuando éste amenaza las convenciones familiares. Los niños, en efecto, son extrañamente absorbidos por ese juego lleno de intrigas y alusiones tan complejas que a veces parecieran no entender. Pero el juego tiene una serie de funciones con respecto a ellos, y eso explica la atracción ejercida. Refiriéndose a los primos mayores, quienes dirigen el juego, el narrador dice:

*“Este cogollo de propietarios de la fábula administraba la fantasía, organizando sucesivos episodios de La Marquesa Salió A Las Cinco para tejer un sector de la vida en Marulanda que interponían entre sí y las leyes paternas, sin tener, de este modo, que verlas como autoridades ni rebelarse. Proporcionaban con esto, no solo a los protagonistas sino también a los que intervenían en la comparsa, una huida hacia otro nivel para aguardar allí, en almácigo y sin tener que enjuiciar los dogmas, el momento en que ellos también fueran “grandes” y ascendiendo a esa clase superior dejar de ser vulnerables a las dudas que por su naturaleza de niños los asediaban, para transformarse ellos también en manipuladores y creadores de dogmas”.* (Pág. 95-96)

Más adelante, Juvenal le recuerda a los primos que el juego es una “acción comunitaria destinada a mantener nuestros pensamientos alejados de peligrosas dudas”. (Pág. 98)

En efecto, Juvenal utiliza el juego para que los niños no adviertan lo que está pasando: la liberación del tío Adriano, el acecho de los nativos, los cambios que empiezan a desencadenarse. El defiende los valores adultos y pretende conservar todo intacto hasta el regreso de sus padres. Pero Juvenal tiene también otros objetivos con respecto al juego de la Marquesa. Siendo homosexual, en el

juego puede disfrazarse de mujer, la pérfida Marquesa, y cumplir así sus antojos al amparo de la fábula. Asimismo, el juego le permite afinar su capacidad de intriga para manejar el mundo de los adultos al cual pertenece, pero del cual prefiere mantenerse alejado. Juvenal tiene una extraña relación con sus padres, especialmente con Celeste, su madre. Ella es, en realidad, quien organiza la fábula, pues conoce profundamente a su hijo, y además desea conservar intacta a Melania para que sea poseída por Olegario, su esposo, pues detesta la unión sexual con éste. Todo se maneja a base de silencios y sobrentendidos, lo cual fascina a Juvenal dada su condición innata para la intriga.

Los que manejan el juego se convierten en una élite exclusivista, que se encierra en un salón llamado el “piano nobile” y no permite la entrada a los que considera inferiores por su frialdad, sentimientos o escasa capacidad de intriga.

El juego de la Marquesa es un texto que a pesar de tener episodios verosímiles, justamente los que se nutren de hechos reales para anularlos, participa de las características del texto novelesco mayor, y aún en algunos casos va más allá que éste en aspectos de trama y de discurso. Las intervenciones de los personajes, por ejemplo, son pura retórica, sin un contenido claro para nadie. Así habla Melania:

*“-FINJAMONOS monumentos mientras el estruendo huracanado de la crueldad retumba en el horno que recuece las ánforas transformando la ternura globular, los miembros rencorosos, en ríos verticales y contradictorios, que al anularse mutuamente lo anulan todo como triángulos superpuestos: ese todo erizado de espumas envenenadas como las de ágave sacrosanto que hace rodar nuestros ojos como planetas perdidos en un cosmos infinitesimal mientras deliran los fásmidos, y cualquier vaivén, o el garabato de un estornino en el cielo, es alarido que se prepara para estallar en la boca como una bolsa de sangre al morderla . . . ”* (Pág. 224)

Los niños de *Casa de campo*, esos inverosímiles niños, se entusiasman con estas parrafadas, como si entendieran que en ese momento no interesa el sentido sino el lenguaje como un hecho, como puro significante.

Pero más adelante, en un lenguaje ambiguo, donde no se puede establecer quién habla, si Juvenal o el narrador o los niños, se dice que la fábula no está establecida y que se puede inventar siempre que la invención sea convincente.

*“. . . y entonces se casaba con la ‘belle créole’ llamada Bontée o Felicité que sufría en silencio porque él tenía hijos de sus barraganas mulatas y se dedicaba a hacer saumerios para lograr darle un hijo varón, quién va a ser la belle créole, aunque no sabemos qué relación tiene con la Amada Inmortal.*

*ni su posición ni su importancia en esta historia, puede ser que mucha importancia, puede ser que poca, todo depende de la eficacia de tu disfraz, de lo convincente de tu actuación, de tu capacidad para reinventar la historia, tú eres responsable de tu propia importancia o tu falta de importancia, tuviste oportunidad para cambiar el rumbo de esta historia pero no imaginación para hacerlo. . .”* (Pág. 230-231).

El juego de la Marquesa se postula, así, como un texto abierto, expuesto a la pura imaginación de los niños, por lo menos en ciertos momentos en que éstos participan entusiastamente. También se propone como un texto máscara para encubrir algo, y como un lapso de espera mientras avanza el tiempo. Constituye un texto alterno dentro de la novela, que constantemente envía al lector al proceso de invención o escritura de ésta, con alusiones a la verosimilitud, todo lo cual constituye una presencia constante de la metaficción como discurso crítico o metalengua (3) o lenguaje segundo dentro del texto primario de la novela.

La Marquesa es un juego-drama, cuyos escenarios ocupan parte del espacio descrito en la novela. Aparte de esto, en la obra hay frecuentes alusiones al teatro, en la configuración de escenarios para la narración. Todo esto remite a una comparación entre géneros que es alusión abierta al proceso de escritura y por lo tanto referencia a la metaficción. El autor dice para finalizar el relato:

*“El telón tiene ahora que caer y las luces apagarse: mis personajes se quitarán las máscaras, desmontaré los escenarios, guardaré la utilería”.* (Pág. 492)

Es verdad que las actitudes de muchos personajes de la novela son actitudes de actores que recitaban en vez de hablar y lo hacen para un público que también está atento como si tuviera conciencia de ser espectador de teatro. En realidad todo lo que hacen o dicen los Ventura parece previamente ensayado para una representación. Esa analogía con el teatro le da mayor carácter ficticio a la novela, al hacerle ver al lector que todo lo dicho en ésta fue solamente máscara, fantasía, y por lo tanto cuando acaba la novela todo acaba y queda vacío el espacio donde surgió la fábula. Detrás no hay nada, no hay referente real, fue pura imaginación; lo convocado solo es posible como invención no como existencia objetiva.

Esa metaficción, predominantemente implícita, que se da por alusiones,

---

(3) Walter Mignolo utiliza el concepto de “metalengua” para referirse al conjunto de normas, gustos, modalidades, técnicas, valores, etc., que rodean la producción del texto literario, también se dan dentro del mismo texto, en forma implícita o explícita. La metalengua no es sistemática como la teoría, pero influye en gran medida en el texto. (Véase Walter Mignolo: **Elementos para una teoría del texto literario**, Editorial Crítica, Grupo Editorial Grijalbo, Barcelona, 1978.

por doble sentido, por analogía, no es la única del texto. *Casa de campo* contiene además una discusión abierta sobre la literatura, sobre el arte, sobre la verosimilitud. Aparte de la presencia constante del autor para recordar que se trata de una ficción, de una novela, de una fábula, y aparte de sus constantes llamadas al lector para que acepte el texto como tal, se dan una serie de reflexiones sobre las técnicas narrativas, como en el caso siguiente, en que el autor defiende las viejas técnicas:

*“Si logro que el público acepte las manipulaciones del autor, reconocerá no solo esta distancia, sino también que las viejas maquinarias narrativas, hoy en descrédito, quizás puedan dar resultados tan sustanciosos como los que dan las convenciones disimuladas por el ‘buen gusto’ con su escondido arsenal de artificios”.* (Pág. 53)

Más adelante, refiriéndose a los orígenes de la casa de campo, dice lo siguiente:

*“No es mi intención, aunque como narrador omnisciente tendría derecho a hacerlo, contar la historia de esos sótanos pretendiendo que es independiente de mi antojo, o que existe fuera de esta página. Ni topógrafo ni espeleólogo, ni minero ni ingeniero, no voy a levantar un plano de esta mina de sal tan vasta y tan vieja, como la de Wieliczka. Aspiro solo a establecer el prosenio para mi recitación, rico, eso sí, de bastidores, bambalinas, telones y tramoyas, y complejo de utilería y vestuario, pero matizado por la reserva, de modo que mi monólogo –no nos engañemos: no pretendo que esta narración sea otra cosa– cobre proyecciones que ni mi propia intención desconoce”.* (Pág. 349)

Más explícito es en el capítulo doce, donde plantea una discusión con un personaje a propósito de la novela sobre la familia Ventura. El fragmento de la discusión está narrado en un tono realista: descripción detallada, lenguaje vernáculo chileno, temática cotidiana. Pero el autor convierte el episodio en una discusión sobre la escritura realista. El personaje no reconoce a su familia en el relato que escucha. El autor le contesta que se trata de otro registro en relación con los libros anteriores. Silvestre, el personaje, narra anécdotas de la familia, lo que él considera divertido, luego el autor establece la comparación de estilos de la siguiente manera:

*“VALGAN las páginas anteriores como alarde. El tono realista, siempre confortable pese a que suele revestirse de hostilidad, se me da espontáneamente. . . comprendo, sin embargo, que si a estas alturas de mi novela yo cediera a la tentación de verosimilitud – que por momentos es grande– tendría que alterar el registro entero de mi libro. Cosa que no estoy dispuesto a hacer ya que justamente considero que el registro en que está escrito, el*

*tono específico de la narración, es aquello que, más que mis personajes como seres psicologizables, sirve de vehículo para mis intenciones". (Pág. 404)*

Al final de la novela, al confesar que no halla cómo desprenderse del texto, el autor acepta la necesidad que siente de completar los destinos de sus personajes, pero sabe que el verdadero arte consiste en retirarse a tiempo. Acepta que en la vida real las historias no concluyen y los personajes son ambiguos, desdibujados. Pero esa justificación no le interesa. Por otra parte, no puede negar la relación pasional que ha establecido con sus personajes:

*"es curioso, sin embargo —y es aquí donde quería llegar—, que pese a que he planteado a mis personajes como seres a-psicológicos, inverosímiles, artificiales, no he podido evitar ligarme pasionalmente a ellos y con su mundo circundante, del que es tan imposible extraerlos como es imposible separar a un cazador de Ucello por ejemplo, de la pradera por la que transita. En otras palabras: pese a mi determinación de no confundir lo real con el arte, me está costando terriblemente esta despedida, conflicto que toma la forma literaria de no querer desprenderme de ellos sin terminar 'sus' historias —olvidando que no tienen más historia que la que yo quiera darles— en vez de conformarme con terminar 'esta' historia que, de alguna manera que no acabaré nunca de entender, es, sin duda, la mía". (Pág. 492)*

Todo el texto evidencia una lucha contra la convención realista y verosímil. Hay momentos en que cuesta aceptar a los personajes, precisamente porque se les aplica una lectura verosímil que no les corresponde. Queda claro que la lucha del autor no sólo es consigo mismo, como lo declara al final, sino con el lector al cual trata de convencer, y queda claro también que en varias ocasiones el texto le resulta verosímil, no sólo por la ausencia del autor, explícito durante docenas de páginas, sino porque hay episodios tan fuertes que no permiten al lector desviar su atención hacia aspectos de escritura o de técnicas narrativas.

Donoso en esta novela concreta definitivamente muchos aspectos presentes en novelas anteriores y logra asestar un golpe muy duro a la escritura-lectura verosímil, al poder mantener un argumento extenso y a la vez intenso a la par de una discusión crítica sobre literatura y sobre ese mismo argumento, al poder establecer, como él mismo lo dice, una relación pasional con personajes inverosímiles y lograr que el lector haga otro tanto. Y ¿por qué no? al lograr deambular dentro del texto sin quebrar ese delicado equilibrio de la lectura que ya de por sí es bastante precario por tratarse de un texto desusado y abiertamente invertido.

Al finalizar la novela, y a pesar de la aversión de Donoso por los personajes alegóricos, queda la pregunta de si la ruina de los Ventura no será un símbolo de la superación de la convención realista. Dice el narrador:

*“El feísmo extremado de algunos de mis anteriores libros pudo ser absorbido por gente como los Ventura porque toda intención de ser ‘real’, aunque caiga en lo desagradable, cae dentro de lo aprobado, ya que en último término es útil, enseña, señala, condena ”.* (Pág. 400-401)

Los Ventura no soportan nada que se salga de la convención, de las convenciones establecidas por ellos. Su relación con el realismo estaría en el hecho de que éste al igual que ellos echa un “tupido velo” sobre el proceso de escritura al defender la convención de su verosimilitud. El realismo no acepta nada que atente contra esa convención, y el texto realista transcurre feliz precisamente porque oculta el hecho de ser escritura e intenta confundirse con lo real. La sospecha de que los Ventura son personajes alegóricos se funda en el hecho de que su vida convencional transcurre diáfananamente mientras puedan ocultar los mecanismos que le permiten este tipo de vida: la explotación, la represión, las rencillas familiares. Una vez que esos mecanismos afloran, los Ventura no pueden mantener por más tiempo esa convención y sobreviene su ruina. La actitud de Celeste Ventura intentando ignorar la tormenta de vilanos que pronto la asfixiará es el gesto final de ese obstinamiento por mantener la convención por sobre todo lo demás, incluyendo la propia vida. El texto impone así una visión alegórica, pero no sobre la historia, pues lo dicho en él no puede ser referido a la realidad externa, sino sobre la misma literatura: ni en ésta ni en la ficción de los Ventura es posible mantener la convención indefinidamente. Así, el texto vuelve por sus fueros al proclamarse ante todo como literatura y poner al descubierto el proceso de su escritura. Frente a la actitud de los Ventura de echar “un tupido velo” sobre lo que no conviene, el texto se encarga de quitar ese velo y exhibir los entretelones de su producción. El texto busca producir un placer estético no por el ocultamiento de su escritura sino por su develamiento. La lectura puede, de ese modo, compartir gran parte de los aspectos de la escritura, y el lector, se torna así cogestor de un texto que ya no lo engaña. Ambos, escritor y lector, se embarcan en una aventura que consiste en descubrirse a través del texto, en descubrir lo que el texto es, pero nunca en buscar realidades de dudosa comprobación, cuyo lugar adecuado no tiene que ser necesariamente el texto.

*Casa de campo* exige una nueva actitud del lector, ya no sólo la de buscar el entretenimiento ingenuo que proporciona el texto cuando pasa desapercibido como tal sino el entretenimiento superior que brinda el juego culto cuando se dominan su pormenores. Entretenimiento que es no sólo el gozo de descifrar o reordenar rompecabezas demasiado dirigidos por el autor, sino la invitación a participar en la actividad de la escritura, de una escritura exhibida y por lo tanto desmitificada y capaz de ser ejercida por el lector. Se trata ya de un autor que no quiere engañarse más y que no quiere engañar a nadie, porque busca un acuerdo con el lector. Recuérdese lo que dice Wenceslao, cuando está escondido en los sótanos de la Casa y tiene que inventarse un medio para medir el tiempo: “. . . instaurar una cronología inventada, de pan en pan, una ficción, o mejor de-

cir un ‘acuerdo’, que es lo esencial en toda ficción, que nos permitirá entendernos ”.(Pág. 356)

Y el narrador-autor recuerda, al final de la novela:

*“Lo que queda, entonces, en el momento de bajar el telón y apagar las luces, será cuestión de lo que mis lectores hayan sido capaces de recoger, es decir, de ‘creer’ sin necesidad de apelar a paralelos en su experiencia; si han sido, sobre todo, capaces de establecer una relación pasional paralela a la mía entre ellos y las figuraciones de este espacio de mi fantasía del que me está costando tanto trabajo desligarme ”.* (Pág. 493)

¿Le gana Donoso la partida a la escritura verosímil? Por lo menos entabla la lucha, quizás el triunfo dependa también del lector, en la medida en que éste acepte un arte inverosímil y decida aceptar la invitación del autor de participar en ese acuerdo que haría posible la recepción adecuada del texto.

Donoso no escribe para los Ventura, acostumbrados a ver la apariencia y temerosos de que los entretelones empañen su felicidad. Los Ventura dispuestos a percibir la anécdota agradable y ocultar la desagradable. Donoso escribe para un lector que esté dispuesto a aceptar el texto como totalidad, sin importar lo inverosímil de la anécdota, lo feo o lo bello, porque esos son rasgos secundarios en el ejercicio de una escritura-lectura que va más allá y que no depende de su referencia a lo real.

En *Casa de campo* la única referencia que se impone es la que alude al proceso de escritura, a la literatura o al arte en general. Las referencias a la pintura, a la música son frecuentes y establecen un diálogo del texto novelesco con otros hechos artísticos que contribuyen a reafirmar el carácter de arte de la novela. Eso explica por qué en algunos casos el texto anula la diferencia entre los personajes de la novela y los personajes pintados en las paredes de la Casa:

*“Los vilanos constituían más bien una estable neblina ingravida de separación entre las cosas y las personas confundiendo a los moros y demás personajes decorativos de la estancia con los protagonistas de esta novela”.* (Pág. 488-489)

Todavía en este fragmento son los vilanos los que confunden ambos niveles y asemejan unos personajes a otros. Al final de la novela la identificación es completa, pues en el ejercicio de sobrevivencia que llevan a cabo algunos Ventura en compañía de los nativos, “los atendían, elegantes y eficaces, los personajes del fresco trompe l’oeil”. (Pág. 498)

Con esas referencias a otras expresiones del arte el texto novelesco se califi-

ca a sí mismo como arte. Esta intención se manifiesta en varias oportunidades en la novela, y se reafirma por la elección del autor de un espacio irreal, alejado, semejante al espacio de un cuadro de Poussin. Aquí la referencia a un pintor determinado funciona más como alusión al carácter artístico del texto que como inscripción del mismo en un movimiento artístico determinado. En todo caso, al hablar de Poussin o de Ucello se le da al texto el carácter fantasioso e irreal de la pintura, tal y como el autor quiere que sea aceptado el espacio de Marulanda.