

# Bajo el signo del juego: las novelas de Osvaldo Soriano<sup>1</sup>

Margarita Rojas G.<sup>2</sup>, Gabriel Baltodano R.<sup>3</sup>

Universidad Nacional

---

## Resumen

Se estudia una faceta significativa en la narrativa del escritor argentino Osvaldo Soriano: el juego como procedimiento semiótico-estético y como metáfora de la actividad creativa. Se describen dos modalidades adoptadas por el escritor en sendos pares de novelas: por un lado, la fraternidad y la complicidad como gestos existenciales; por otro, las trampas e imposturas para sobrevivir en un mundo complejo. Las obras analizadas, plenamente contemporáneas, reproducen lúdicamente aspectos de otras lecturas y artes: el cine, la novela policial, lo teatral, lo carnavalesco, la farándula, el deporte, los casinos.

## Abstract

A significant facet of the narrative of the Argentine author Osvaldo Soriano is discussed: play as a semiotic and esthetic procedure and as a metaphor of creative activity. A description is provided here of two modes adopted by the author in both pairs of novels: on the one hand, fraternity and complicity, as existential gestures, and on the other, the traps and impostures necessary to survive in a complex world. The very contemporary novels analyzed reproduce, in a ludic manner, aspects of other readings and arts: movies, the police novel, drama, the carnivalesque, show business, sports and casinos.

**Palabras clave:** narrativa hispanoamericana contemporánea, narrativa argentina, literatura como juego, literatura y cultura urbana

**Keywords:** contemporary Latin American literature, Argentine narrative, literature as play, literature and urban culture

<sup>1</sup> Recibido: 18 de junio de 2010; aceptado 20 de julio de 2010.

<sup>2</sup> Escuela de Literatura y Ciencias del Lenguaje. Correo electrónico: mrojas@una.ac.cr

<sup>3</sup> Escuela de Literatura y Ciencias del Lenguaje. Correo electrónico: profesorbaltodano@gmail.com

Las novelas de Osvaldo Soriano (Argentina, 1943-1997) se pueden agrupar bajo el signo del juego; este es un modelo de la vida de la cual revela diversos aspectos en cada una. El juego sustituye las reglas infinitamente complejas de la realidad con un sistema más simple, señala Iuri M. Lotman. Se trata de una actividad cognoscitiva que enseña cómo vivir porque presenta un modo de resolver una situación frente a las reglas aceptadas por un dado sistema de modelización. Por lo tanto, el juego y el arte (también un juego sangriento como la corrida o bien la tragedia) al tiempo que medios de distracción (psicológico), constituyen instrumentos de conocimiento (gnoseológico)<sup>4</sup>.

En segundo lugar, en el difícil y doloroso proceso de aprendizaje sobre la existencia, en las novelas de Soriano la actividad lúdica es una metáfora de los mecanismos relativos al acto creativo. Importante propiedad del comportamiento artístico, indica Lotman, es la naturaleza doble pues el que lo ejecuta, realiza contemporáneamente dos comportamientos distintos: experimenta todas las emociones que suscitaría una situación análoga en la práctica, y está plenamente consciente del hecho de que las acciones relacionadas con esta situación no se cumplirán nunca en la realidad. Así, el comportamiento artístico presupone una síntesis de lo práctico y lo convencional, dos comportamientos que coexisten también en lo lúdico<sup>5</sup>.

Mientras que en *Triste, solitario y final* y *Cuarteles de invierno* el juego revela que en este mundo absurdo sólo se puede sobrevivir mediante la fraternidad y la complicidad, pues los personajes aprenden que, al estar dominado el juego de la vida y organizado previamente, se elimina toda posibilidad de triunfar, otro aprendizaje surge del juego en *Una sombra ya pronto serás* y *La hora sin sombra*. En estas se descubre que la subsistencia cotidiana requiere pequeñas

4 Iuri M. Lotman, «Tesi sull' "Arte come sistema secondario di modellizzazione"» (1967) Iuri Lotman y B. Uspenskij, *Semiotica e cultura*, traducción al italiano de Donatella Ferrari Bravo (Milán: Editorial Ricciardi, 1975) 3-27; Iuri M. Lotman, «Texto y sistema», *Estructura del texto artístico* (1970, edición en español: Madrid: Istmo, 1978) 79-104.

5 Lotman (1975) 16.

trampas, imposturas y disfraces; en consecuencia, que la existencia es una ficción y escribir resulta ser, más que una «representación» de lo real, un juego, en el que los jugadores inventan sus reglas y también sus trampas.

## I.

### **Atar cabos tras bambalinas: *Triste, solitario y final*<sup>6</sup>**

Gabriel Baltodano Román

#### **La investigación: teatro, cine e identidad**

La época de esplendor ha cedido su lugar a la contrariedad; cargado de años y en plena decadencia, Stan Laurel contrata a Philip Marlowe con el propósito de averiguar por qué nadie le ofrece un papel en alguna película; víctima de la diabetes, muere poco después. Pasan los años y Marlowe regresa al cementerio donde sepultaron a Laurel; da por casualidad con un argentino que no habla inglés y ha llegado hasta la tumba del actor: «Cuénteme quién es usted —dijo Marlowe—. Vivo en Buenos Aires. Trabajo en un diario. Desde hace algunos años investigo la vida de Laurel y Hardy. Quería escribir algo sobre ellos, una biografía o una obra de teatro. Me costó decirme. Por fin empecé una novela. Quería conocer Los Ángeles para ubicar la acción con detalle» (51).

A partir de este casual encuentro, resucita el interés por descubrir las causas de la caída de la pareja de comediantes; como parte de la búsqueda, Soriano y Marlowe enfrentan una serie de aventuras: se lían con la policía y con unos matones, participan de una pesquisa en torno a una mujer adúltera, irrumpen en el camerino de Charles Chaplin con el objetivo de averiguar cuál es el papel de éste en la ruina de Stan y Ollie, protagonizan una pelea

<sup>6</sup> Osvaldo Soriano, *Triste, solitario y final* (Buenos Aires: Editorial Sudamericana, 1995).

con John Wayne arriba de un escenario y en la antesala de una premiación hollywoodesca, secuestran a Chaplin, intercambian disparos, vagan, son acogidos por un grupo de hippies, y huyen en un tren, son víctimas de la delación de una pareja de argentinos que los reconoce durante el recorrido ferroviario, regresan a casa sin resolver el misterio, encuentran muerto al gato negro que vivía con ellos y aguardan a las autoridades, puesto que se saben culpables de homicidio.

A la mañana siguiente, Soriano escribe una carta que inserta en un sobre sin estampillas y compra un diario en cuya primera plana figura la fotografía de Chaplin, pronto lo desecha pues no comprende el inglés. En el último pasaje, ambos juegan ajedrez y conversan; Marlowe pide a Soriano que le cuente sobre su vida, pues le gustaría conocer quién es ese argentino que lo ha asistido.

La novela relata el desarrollo de dos parejas de personajes: por un lado, Laurel y Hardy; por otro, Marlowe y Soriano. Los primeros son actores reconocidos; los segundos, investigadores anónimos. Marlowe, por ejemplo, atiende su propia agencia; Soriano se halla inmerso en una investigación literaria, es periodista y escribe una novela acerca del dúo de comediantes: «Estuve unos años recorriendo archivos; leí notas, libros, y de vez en cuando me puse a pensar cómo encajaba una cosa con otra» (56). El vínculo entre estas dos parejas reside, aparentemente, en la continuidad del enigma: a pesar de la fama, a Laurel y Hardy los atrapan el desempleo y la ruina; la búsqueda de una respuesta a este hecho inexplicable inicia con ellos y prosigue con Marlowe y Soriano. Sin embargo, el misterio no se resuelve.

Los investigadores dedican sus esfuerzos a superar las aventuras que encuentran en el camino. La prerrogativa final de Marlowe brinda una clave para la comprensión del texto, su inquietud acerca de la identidad de su amigo señala uno de los derroteros de la

novela<sup>7</sup>. En contraposición con los actores, hombres de vida pública, Marlowe y Soriano son desconocidos; a lo largo de la obra, tratan de descubrir la verdad; no obstante, conforme se avanza en la lectura, se comprende que más que alcanzar el objeto de la búsqueda, importan los medios empleados.

El engaño, la actuación y el azar, el juego dramático, imponen su lógica y desplazan la resolución del enigma. Poco a poco, los investigadores se convierten en actores y alcanzan el reconocimiento público. Las noticias acerca del secuestro de Chaplin, los convierten en afamados bandidos; al igual que en un juego de apariencias, se deslizan entre identidades: detectives, vaqueros, policías, ladrones, cuatreros, criminales. La televisión pone un cerco al juego; mediante ésta la pareja de argentinos que viaja en el tren los identifica y delata. Tras ser descubiertos y escabullirse de la policía, Marlowe afirma que la fama es el jaque mate del juego, pues ya no se pueden asumir otros papeles; ahora que todos saben quiénes son, queda sólo entregarse (178).

Si el final del juego coincide con el reconocimiento y la incapacidad de ocupar otras identidades, ¿qué sucedió con Laurel y Hardy? La fama les impedía interpretar otros papeles. Una vez que se había hecho reír a los espectadores, ¿era factible que Ollie se convirtiera en villano de un western protagonizado por John Wayne? La historia de Laurel inicia con una apuesta; al desembarcar tras el viaje desde Inglaterra, el actor lanza unas monedas al mar y se convence

<sup>7</sup> La interpretación de María Inés Zaldívar ofrece un panorama complementario. Para ella, el viaje de la periferia al centro abre un espacio de encuentro con la otredad. Decadencia, melancolía y deterioro son elementos asociados con la condición de inmigrante o, como Marlowe y Ollie, de marginal. Así, el proceso mismo de los protagonistas, siempre al filo de la ley, conduce hacia la violencia y acaba por convertirlos en delincuentes. El código moral de los perdedores cobra autonomía y se contrapone a las vías que acceden al éxito. El fracaso también participa de esta dinámica; los villanos —Chaplin, van Dyke, Frers y Wayne— están dentro de la sociedad; la fama y la fortuna los sitúan en el mundo de la aceptación, fungen como arquetipos de lo norteamericano. En consecuencia, la caída de los personajes representa una acusación contra la sociedad que los ignora y destruye; ni siquiera los cómicos han podido escapar de la venganza. Laurel recuerda cómo Keaton le advirtió acerca del riesgo político implícito en sus filmes: todos se basan en la destrucción de la propiedad y en el irrespeto a las autoridades. Cf. María Inés Zaldívar, «El viaje *Triste, solitario* y *final* del periodista argentino Osvaldo Soriano a la ciudad de Los Ángeles en Estados Unidos de Norteamérica», *Hispanérica* XXVIII, 83 (1999): 17-31.

a sí mismo, tras contemplar la avasallante actitud de Chaplin, de que podrá alcanzar el éxito. Cuarenta años después, regresa a su país natal para encontrarse con su padre, un actor de ochenta años que sigue dando función con la troupe de Karno y que había predicho la muerte del teatro a manos del cine. Ambos son viejos ahora; sin embargo, el padre ocupa aún un lugar en el juego; el éxito y la fama que brinda el cine suponen una pérdida: el papel y la identidad quedan fijos para siempre. Los filmes no destruyen el teatro como institución, sino como actividad lúdica.

## El juego

Durante la primera entrevista Marlowe se muestra esquivo, no desea asumir el caso de Stan Laurel; en opinión del detective, el actor está desesperado y procura paliar la inminencia de la muerte. La negativa de Marlowe se asocia con el deseo de preservar intacta la imagen del cómico: «Le dije que mi oficina no es un confesionario. Olvídense de todo. Tomaremos un gimlet y no lo veré más. Cuando quiera recordarlo iré al cine. Usted era más divertido antes, Laurel» (18). A su vez, el que Marlowe se sustraiga de su oficio resulta paralelo al abandono de una costumbre: esa noche no desea jugar una partida de ajedrez; incluso se siente peor que Capablanca<sup>8</sup>.

Al día siguiente tiene lugar la segunda entrevista. Esta vez Marlowe acepta el encargo, la necesidad económica apremia. Como primera acción, el detective decide visitar a John Wayne. Lo que había sido concebido como un interrogatorio acerca del último trabajo de Hardy se convierte en una broma, una paliza y un filme. Marlowe termina en el hospital. La primera salida al camino acaba frustrada; el investigador carece, durante la pelea y ante el tablero, de un compañero de juego; incluso, lo presiente: «—¿Qué está leyendo? —replicó Laurel—. Una novela policial. Un detective de la

<sup>8</sup> José Raúl Capablanca (1888-1942), célebre ajedrecista cubano, perdió el título de campeón mundial en 1927, tras una partida que tardó tres meses.

agencia Continental llega a un pueblo y se mezcla con una banda de criminales y con la policía y anda a los tiros con todo el mundo. No es un hombre delicado, se lo aseguro. Me hubiera gustado tenerlo de socio. La novela no dice cómo se llama, pero podría encontrarlo a la vuelta de una esquina» (25)<sup>9</sup>.

Siete años después del funeral de Stan, Marlowe encuentra un cómplice. Soriano accede a pagar una factura vencida; a cambio, Marlowe lo hospeda en su apartamento. Esa misma noche, ambos, detective y escritor, juegan una partida de ajedrez y acuerdan reiniciar la investigación; para ello, visitarán a Dick van Dyke, un viejo discípulo de Stan. El juego de ajedrez y la investigación policial y literaria corren paralelos. En este sentido, la investigación y la escritura misma de la novela resultan análogas con el juego; investigar equivale a jugar; de allí, que las pesquisas de los detectives y el relato que los lectores tienen en sus manos no sean sino un juego. Esto explica el desenlace: no asistimos a la resolución del misterio que se propone expresamente; quien aguarda el develamiento de las oscuras razones del desempleo de Laurel puede sentirse defraudado. Al igual que en un juego, la finalidad se ve truncada, la acción cuenta por sí misma, es un hacer para sí, para descubrir no una verdad oculta, sino la condición humana.

El misterio es la muerte. En el último capítulo, Marlowe y Soriano han regresado al apartamento donde todo comenzó; allí convinieron en jugar e investigar. En tanto aguardan a la policía, Marlowe dispone el tablero de ajedrez, en lugar de la ficha del rey hay una bala (184). La dificultad radica en que Soriano no desea jugar más.

<sup>9</sup> Este fragmento señala, además, un juego humorístico entre los niveles de la narración: Philip Marlowe, un detective privado de 38 años, hombre honorable, inteligente y caballeroso, aparece por primera vez en *El sueño eterno* (1939). A partir de entonces, se convertiría en el principal personaje de los textos de Raymond Chandler. Escéptico, solitario y melancólico, Marlowe lee su propia historia y pertenece a un mundo que se traslada íntegro a la novela de Soriano; incluso, el escritor argentino introduce su figura en el relato. Este juego textual impone la lógica del texto en el texto: tanto el detective de Chandler como el escritor mismo han sido convertidos en personajes sin importar su procedencia «externa». A su vez, el cine dentro del cine (la escena de la golpiza propinada por John Wayne) disuelve los límites entre realidad y película.

Antes, se han enfrentado con los ocupantes del De Soto azul, los matones que les disparan y huyen con Chaplin; estos no comprenden el juego y, al intervenir, contaminan el mundo cerrado. Tales agentes externos trastornan la lógica del juego (por su acción, mueren tres personas durante la balacera) y complican el panorama (capturan a Chaplin, convierten a Soriano y Marlowe en secuestradores —ellos sólo pretendían charlar con el actor— e impiden el esclarecimiento del enigma —desde el inicio, se sugiere que Chaplin interviene en la caída de Laurel y Hardy pues representan una temible competencia). Además, la ausencia ha provocado la muerte de un inocente compañero: el gato negro. Éste ha fallecido como consecuencia del abandono; lo sepultan junto con la pistola. La presencia de la muerte los hace deponer el juguete —el revólver— y abandonar el juego; ¿es acaso que el juego conduce a la muerte? La percepción de esta realidad los impele hacia la pregunta por la identidad.

## El disfraz

Van Dyke es un hombre inaccesible; para conversar con él, los protagonistas deben valerse de una excusa; hacen creer al guardia que vienen por solicitud expresa del productor. La estratagema para ingresar a los estudios de la Fox consiste pues en interpretar papeles, en fingir. Sin embargo, tal recurso es descubierto; como única vía de escape, ingresan a una sala de cine donde se exhibe el adelanto de una película de vaqueros: allí corren paralelas la pelea y la proyección. Suerte de correlato fílmico, el *western* muestra a John Wayne asestando puñetazos a varios bandidos que se lanzan sobre él; entre tanto, los protagonistas luchan contra los guardias de seguridad; por un momento miran las imágenes de *Los héroes no mueren nunca*: «En la pantalla, Wayne golpeaba con puños y pies a Philip Marlowe, mientras dos hombres lo sujetaban». De pronto cesa la proyección, la pelea se ha detenido; Soriano y el detective pueden salir del auditorio pues los demás creen que se trata actores.

La secuencia del filme en que figura Marlowe había sido grabada años atrás, durante la golpiza que Wayne propinó al detective. En este pasaje se descubre una variante del esparcimiento dramático o mimético, tanto los habitantes como los invitados y el intruso —Marlowe— juegan a los vaqueros. El espacio circunscrito de la mansión Wayne delimita dos ilusiones: primero, alberga una extraña fiesta<sup>10</sup> de disfraces en la que todos los asistentes visten como *cowboys*; segundo, resulta ser la locación de un *western*. Tras ser capturado, el detective es confundido con un ladrón o un curioso; en el interrogatorio revela su verdadera identidad pero no su intención; afirma con tono sarcástico que desea un papel en una película: «—Usted es un bromista inoportuno o un idiota. Nadie pide un papel en una película de esta manera. Entra en mi casa sin que lo inviten, por la puerta de atrás, dice que es detective y termina pidiendo un trabajo. Creo que usted busca una paliza» (37). Molido a golpes, Marlowe escucha como gritan —¡Corten!

El juego de vaqueros reinicia tras la trifulca en la sala de cine; Marlowe y el argentino ingresan por la fuerza al despacho de Van Dyke y se comportan como cuatreros. Soriano «Con las ropas casi destrozadas, el pantalón muy caído, la barriga hinchada y las piernas chuecas muy abiertas, parecía un cowboy tardío» (72), en tanto que, empuñando una pistola, exclama —¡Las manos arriba! Los protagonistas se refieren a las armas de fuego como juguetes; la otra faceta del juego, la gresca, tiene unas ciertas reglas; así, por ejemplo, no se debe golpear a un hombre indefenso o que está peleando con otro. Además, el que

<sup>10</sup> De acuerdo con Gadamer, la fiesta comparte un rasgo esencial con el juego: ambos implican la absoluta integración de los miembros de una comunidad; quien se excluye lo hace por voluntad propia, pues la actividad misma tiene por fundamentos congregarse para sí y participar. «El elemento lúdico del arte», en *La actualidad de lo bello. El arte como juego, símbolo y fiesta* (1977) edición en español: Barcelona, Ediciones Paidós, 1999, 99-100. Esto explica la manera en que Marlowe es rápidamente integrado al juego / fiesta; su papel como villano, la golpiza que recibe y la posterior aparición en *Los héroes no mueren nunca* conforman su contribución a la actividad. Una vez que ha concluido su parte del juego, primero como policía / ladrón («Un cincuentón cuadrado y macizo se colocó frente a él. Estaba vestido de cowboy. Las ropas eran flamantes y despedían brillo. En el pecho, el grandulón tenía colocada una estrella de sheriff. En la mano derecha sostenía un revólver»), luego como benefactor / villano («¿Sabe lo que hacemos aquí con los intrusos? —Sí. Les dan un papel de villanos en una película. 36), es expulsado de la casa.

Soriano hurte la billetera de Van Dyke supone, desde la perspectiva de Marlowe<sup>11</sup>, la ruptura de un código de honor. Concluido el episodio, el detective se embriaga con el objetivo de olvidar cuánto ha caído; la borrachera es concebida como otro juego, el de la mancha.

### **Policías, detectives y matones**

El dinero que obtienen de Van Dyke no cubre las necesidades; por tanto, Marlowe decide asumir un nuevo caso; Soriano se convierte en su colaborador, un prestigioso investigador proveniente la sucursal de Pinkerton en Buenos Aires. Richard Frers, el cliente, desea que sigan los pasos de Diana Walcott, una mujer adúltera que está en riesgo de morir a manos de unos matones contratados por su celoso marido, John Walcott, un magnate. El juego implica persecuciones y por tanto, los automóviles se convierten en objetos de suma importancia; así: Soriano viaja en un Ford conducido por un negro que sólo habla Inglés; Marlowe en un Chrysler, Diana Walcott en un Jaguar Sport, los tres asesinos a sueldo con quienes se enfrentan en un Buick negro, y Cristal, una joven que los rescata al final de episodio, en un Chevrolet blanco. La dualidad opo- nente / ayudante se cristaliza en la oposición negro / blanco. Además, los autos codifican un cierto mundo, al igual que los disfraces de vaqueros, delimitan un espacio de juego: se trata de los coches empleados por los detectives y criminales de las películas policiales de los años treinta<sup>12</sup>.

<sup>11</sup> En este sentido, la novela de Soriano preserva los rasgos del Marlowe de Chandler, pues el detective se apeg a una estricta ética y se esfuerza por preservar su dignidad, a pesar de que se encuentra en un medio dominado por el cinismo y la criminalidad. Si se atiende lo propuesto por Neyret, habría que concebir al texto no como una parodia del policial negro, sino como una re-escritura que exagera las condiciones del personaje de *El largo adiós* (1953), que asume su motivo —las tribulaciones de los marginales— y las desarrolla plenamente. Cf. Juan Pablo Neyret, «La conformación del espacio paratextual en *Triste, solitario y final*, de Osvaldo Soriano», *Especulo. Revista de estudios literarios*, <<http://www.ucm.es/info/especulo/numero25/osoriano.html>>.

<sup>12</sup> Zaldívar subraya la lengua de los detectives de Soriano: en tanto sus pares genéricos y enemigos viajan en magníficos automóviles, ellos se movilizan en buses o coches arrendados. El ambiente de marginalidad y degradación, de crimen e investigaciones, típico de la novela policial, aparece representado bajo el filtro del humor negro, 25.

## Movimiento y límites

La presencia de los automóviles y las persecuciones evocan la impresión de un movimiento constante pero errático; en el plano horizontal, los personajes se desplazan a lo largo de un intrincado conjunto de espacios; la ciudad, los arrabales y suburbios ofrecen el escenario para los acontecimientos. Sin embargo, el movimiento está restringido, todo ocurre en Los Ángeles, es el espacio delimitado del juego. La inserción en éste o el abandono resulta posible mediante los barcos; la llegada de Chaplin y Laurel, el posterior retorno a Inglaterra sucede a través de los buques. El viaje se diferencia del espacio de juego; Soriano ha cruzado el continente desde Argentina para poder participar.

El movimiento de péndulo, el ir y venir constante, se asocia también con la trasposición de dos tiempos: en la primera parte de la novela, se alternan el pasado y el presente de Stan Laurel, el inicio de su carrera y el declive. Además, Soriano y Marlowe están empeñados en develar un misterio cubierto por el velo del tiempo; lo que desean saber ha quedado en el olvido; tanto Wayne como Van Dyke y Chaplin se muestran sorprendidos por las interrogantes que les hacen los detectives, no comprenden por qué se interesan por un pasado remoto. No obstante, un atributo del paisaje homologa las épocas; a lo largo de la vida de Laurel y de la búsqueda de Soriano y Marlowe la lluvia cumple de trasfondo.

Dentro del plano espacial del juego, los trenes ocupan una importante función; de acuerdo con Hardy, se relacionan con el principio y el final (40). La comprensión acerca del inminente final de juego la adquieren Marlowe y Soriano tras ser descubiertos en el tren; la espera y el borde del mundo en que se mueven se torna patente.

## El azar y las parejas

*Él quiere escribir sobre Laurel y Hardy. Vino a Los Ángeles para investigar sus vidas. Desde que empezamos a trabajar juntos nos va siempre mal. —Como a ellos— observó Cristal (126-127).*

La casualidad desempeña una importante función en el texto, pues establece conexiones azarosas entre los personajes; Marlowe y Soriano coinciden ante la tumba de Laurel; Laurel acude a Marlowe tras dar por suerte con su nombre en el directorio telefónico. Este hecho duplica la relación misma entre Laurel y Hardy: durante la filmación de una película, Laurel, el director, corre despavorido a asistir a su actor, Hardy, quien se ha quemado con el agua caliente de una olla; en medio del clamor, Stan resbala al pisar una hoja de lechuga, da tumbos y cae; en el suelo lanza golpes furioso e impotente. La escena alcanza una extraordinaria comicidad; el productor, Hal Rocha, grita satisfecho: —¡Los encontré! ¡Son ellos! (23). A partir del accidente, otra forma de azar, surge el contrapunto de la pareja y con éste, el éxito.

La complementariedad es obra de lo eventual; sin embargo, llega a tal grado la cohesión provocada, que sella la vida de los personajes. La muerte de Hardy, por causa de un mal cardíaco, trae consigo la caída de Laurel y su extinción: «Ollie no era sólo un amigo. Era parte de mí; ninguno podría ser nada sin el otro. Nuestra vida fue el cine y lo compartimos todo [...] Pronto me di cuenta de que éramos uno solo. Yo no podía asistir a mi propio entierro» (27). Asimismo, la desaparición de Laurel señala el inicio de la decadencia de Marlowe.

Ciertos rasgos presentes en los personajes confirman la presencia de dobles; así, la grisácea mirada de Laurel coincide con el color del traje de Marlowe y con su encanecida cabellera. Paralelamente, el lugar de procedencia brinda otra clave en lo referente a la segunda dñada: Soriana procede de Argentina; Hardy, si bien no es argentino, ha vivido en Buenos Aires durante 1914 y 1915. Ambos además son

gordos y recuerdan con nostalgia las letras y melodías de los tangos. A su vez, Marlowe fue a Laurel lo que Soriano es a Marlowe; en el pasado la complicidad explica por qué el detective atiende las palabras del envejecido actor; en el presente de la narración, Soriano socorre a Marlowe, incluso salva su vida. La relación de edades lo explica: el hombre viejo que se aproxima a la muerte halla compañía en otro. La inminencia del final y la crónica del desamparo forman parte de las meditaciones acerca de la condición humana que se desarrollan en la novelística de Osvaldo Soriano; un valor emerge ante tal panorama y formula una vertiente primordial del carácter de los personajes: la solidaridad. En un mundo absurdo, donde el azar rige los encuentros, no queda sino la fraternidad como vía de supervivencia. Jugar implica vagar por las identidades, asumir la muerte y actuar bajo el principio de la complicidad.

## II.

### *Cuarteles de invierno*<sup>13</sup>: El juego de la infamia

Gabriel Baltodano R.

#### **La trampa de la decadencia**

—*Lamentablemente, señor Galván, su actuación en Colonia Vela ha tenido que ser suspendida [...] Cuando lo contratamos no sabíamos que usted había sido (...) exonerado de la televisión inmediatamente después de constituido el gobierno militar (55).*

El inicio de la trama se halla en el encuentro entre Galván y Rocha; tras abandonar la estación en pos de un hotel, deciden compartir un cuarto sin ventanas, la única posibilidad que les ofrece la dueña de la pensión: «La vieja nos mostró el cuarto del fondo. La

<sup>13</sup> Osvaldo Soriano, *Cuarteles de invierno* (1980) (Barcelona: Ediciones B., 1987).

puerta daba a un patio amplio, lleno de flores, al que rodeaba una galería abierta. Sobre una de las camas dormía un gato que apenas despegó los ojos para ver quien entraba. Rocha miró las paredes, el techo y los crucifijos sobre las camas. —No me gusta —dijo—, no tiene ventanas» (11).

Dos indicios delimitan la estancia de los personajes en Colonia Vela: primero, la figura del gato, simbolismo recurrente en la narrativa de Soriano que alude, por lo general, a la inminencia de la muerte<sup>14</sup>; segundo, el ingreso en un espacio cuyo rasgo preponderante consiste en la opresión, y que proporciona ilusoriamente una salida.

La ausencia de ventanas mimetiza el desarrollo de una historia en la que predominan espacios cerrados y que contienen o retienen; estos configuran la paradójica condición de los protagonistas: por una parte, a pesar de que no lo saben, han caído en una trampa sin escapatoria; por otra, una vez enterados, creen en la posibilidad de la fuga. La alusión constante a circunstancias sociales y políticas como la persecución, el abuso de autoridad, la censura y el imperio de la moralidad tradicional fortalecen esta interpretación. Además, todo el juego ha sido dispuesto por los militares: ellos son los dueños del espectáculo, lo administran pero también intervienen en éste, son los músicos, dirigen las ceremonias, brindan los discursos.

La primera parte del relato narra cómo los protagonistas vienen a comprender que se encuentran cautivos. Galván, que creyó tener la oportunidad de ganar dinero con facilidad, descubre, poco a poco, que cobrar no será una tarea sencilla; su pasado antimilitarista

<sup>14</sup> El gato, animal psicopompo por excelencia, delimita el inicio y el término de la historia, enmarca la agonía de los personajes, su lucha y caída. Ciertos motivos refuerzan esta interpretación; así por ejemplo, se representa a Colonia Vela, microcosmos y metáfora de la Argentina en manos de los militares, como un espacio en decadencia; incluso la población se muestra envejecida y diezmada, un vecino de oficio albañil, convertido ahora en indigente y por tanto degradado, Mingo, afirma que: «Después [del cuartelazo] los tiempos cambiaron y yo me fui haciendo viejo. Todos nos fuimos haciendo viejos. Ya ve, casi no hay gente joven en el pueblo. [...] A muchos los mataron, otros se fueron» (37). La vetustez del mundo representado y la proximidad de la muerte se relacionan, a su vez, con un ambiente opresivo. La presencia del gato en la fotografía que Galván saca del bolsillo de Rocha al final de la novela hace patente el significado de este motivo.

ha quedado plasmado en un expediente que lo persigue a pesar de que haya abandonado sus tangos de protesta<sup>15</sup>. Un seguidor suyo, Romero, le confiesa «—Ahora, los tangos nuevos que usted hizo, éstos... digamos... de protesta, éstos se me escapan, le soy sincero». El cantante responde: «—A mí también —le dije— hace tiempo que ya no los canto» (28).

Por su parte, Rocha cree al principio que en esta pelea radica su única oportunidad de convertirse en campeón, la edad lo persigue; el nombre y condición de su oponente develan la imposibilidad de triunfar: se enfrentará con un teniente *marcial*, las fuerzas armadas no se permitirán nunca una derrota. La golpiza, el fracaso y su cumpleaños se suceden a lo largo de una noche. La decadencia es absoluta; si llegó al poblado en un vagón de primera clase, saludable y optimista; al término de la historia, ha de volver a la ciudad merced a la limosna del jefe de la estación, que decide no cobrar los boletos, y al borde de la muerte. Incluso, el tortuoso traslado en una camilla hasta la estación de trenes acentúa la impresión de desgaste y desventura. La trampa dispuesta por los militares, un juego truculento, una fiesta sombría, un grotesco carnaval, depara un inevitable proceso de degradación.

Las acciones «entrar» y «salir» adquieren relevancia particular. Al inicio del relato, los personajes ingresan al pueblo; esto implica, a su vez, ingresar al juego, caer en la trampa, ser parte de la farsa. El conocimiento de Galván —comprender que todo es un montaje, que los militares dominan el tablero— lo conduce a un deseo específico: si en el juego no se puede triunfar y no existe siquiera la posibilidad de elegir, el único acto en que se puede manifestar la voluntad estriba en convertirse en un desertor. Quien rehúye al juego, quien se sitúa

<sup>15</sup> El doctor Avila, con tono irónico, se refiere al pasado de Galván y a la actitud inquisitiva de los militares: «—Usted me cae bien, ¿sabe? Usted no tiene pinta de malandra. Firmó algunas solicitudes, dijo algunas zonceras políticas por la radio y como es un poco ingenuo cantó en algún festival de la juventud. Bueno, esta gente está muy sensibilizada por el terrorismo y no se anda fijando en matices. O sí, y se fija más de lo que debería, qué sé yo. Tienen buenas intenciones, quieren sacar al país del pozo y si uno está dispuesto a andar derecho saben olvidar» (65).

en sus márgenes no hace sino negar la sacralidad del espacio lúdico; huir, no participar, esconderse o mostrarse como disidente implica a la negación de las reglas del sistema. Quizá esto explique la negativa del Galván ante las solicitudes de los militares: asistir a misa, firmar autógrafos, no cantar para los despóticos mandos.

Asimismo, el papel de «manager» coloca a Galván fuera del ámbito de la pelea; su agonía no coincide con la del boxeador sino con la del espectador; él es parte del público pero de una manera privilegiada, está más cerca de la acción, conoce los detalles del entramado, sabe lo que ocurre tras bastidores. En suma, su recorrido lo lleva a develar los mecanismos de la dictadura; no es casual que sean Galván y Mingo, y no Rocha, quienes descubran la mórbida condición de los militares, son ellos quienes acceden a la depravada fiesta que se celebra en la casa de campo, a expensas del pueblo y ocultos de las intrigas que puedan desacreditarlos como figuras de autoridad moral<sup>16</sup>. El saber que alcanzan estos personajes los aproxima a la muerte; son, además, los infiltrados, los aguafiestas.

## El juego de las escondidas

Las desavenencias entre Galván y los militares comienzan con tres incidentes en los que muestra su menosprecio por las nuevas autoridades:

Primero, el desaire a la invitación del doctor Avila Gallo. La atmósfera opresiva del cuarto de la pensión encuentra en esta otra escena su correlato: si antes molestaron a Rocha los crucifijos, ahora

16 La casa «quilombo» que aparece en el capítulo IX está resguarda por soldados; en sus alrededores, hay gran cantidad de automóviles aparcados. Las cuatro habitaciones permiten que quince mujeres atiendan la lubricidad de cuarenta militares: «La puerta de una de las piezas se abrió y salió un morocho que se puso el saco y en un arranque de gentileza le dio la mano a la mujer desnuda que lo acompañaba. Los seis de la mesa aplaudieron. Uno de ellos gritó » ¡te sacaste el afrecho, Negro!»; otro dio un salto, tropezó, hizo una ese perfecta y enfiló para la pieza sin mucha convicción. La mujer, cubierta de sudor, miró un poco la llovizna, se fijó en mí y cerró la puerta. El que había salido se sentó a la mesa y dejó que lo palmearan. Estaba menos borracho que los otros» (87).

es el cantante quien se muestra esquivo ante esta imposición de la doble moral<sup>17</sup>.

Segundo. La conversación con Mingo, antes Luciano Melencof, acerca de las atrocidades e impunidad imperante, y el descubrimiento de las pintas contra cantante y boxeador («Andrés Galván / cantor de asesinos», «En cada Rocha / un torturador», 43)<sup>18</sup>.

Tercero. La negativa a firmar los autógrafos solicitados por los vigilantes. Galván no acostumbra hacer tal cosa; por esto, discuten y uno de los guardias golpea la mano de Rocha con un revólver. Este acontecimiento hace patente del despotismo y provoca enfrentamientos posteriores entre el músico y los militares.

A partir de este conflicto, Mingo se convierte en guía de Galván. Su labor consiste en resguardar al músico del poder de la dictadura; para esto, lo llevará por entre la maleza más allá de la estación, las alambradas, el campo de avena y el maizal. Como si tratara de un recuerdo de infancia, Galván reconoce en el resguardo, el rancho

17 Mingo los describe en estos términos: «—Me dan lástima —dijo de golpe—. Son capaces de vender el alma por unos pesos y después van a misa para hacerse perdonar. [...] Casi todos tienen una pariente muerto. El pariente más joven, el loco de la familia. Se consuelan unos a otros como si se los hubiera matado la epidemia» (37-38). Ese «joven loco» que cada familia ofrendó constituye la disidencia; incluso, el filósofo del pueblo ha caído a manos de los militares; el único que ha sobrevivido es Mingo, un «loco envejecido»: «—¿Y usted que hacía cuando la epidemia? —¿Yo? Lo mismo que ellos. Ver, oír y callarme la boca. Más viejo es uno, más se agarra a las cosas mezquinas, más acepta, más miedo tiene de perder las poquitas porquerías que consiguió» (38). La inclinación de Luciano lo impulsa a salvar a Galván, aunque esto le cueste la vida; el panorama tras la muerte del indigente se torna aún más desolador: no queda ni un solo loco en Colonia Vela. Quizá, salvo Rocha, que tras increpar a los militares en el teatro y tras decidir pelear a pesar de saberse perdido, es calificado de «loco». Huelga señalar la importancia de un tópico como el de la locura y su cátedra de la verdad en un mundo al revés, como lo es el de la dictadura.

18 Diversas son las alusiones a Gardel: Romero, un cantante de sesenta años y sin éxito, cuenta a Galván que conoció al zorzal y éste lo alentó a proseguir con su carrera; en el bar del pueblo hay una foto de Gardel con Leguisamo; Ezequiel Avila afirma, cuando amenaza a Galván en el teatro, que ya no hay cantores de esos, capaces de librarse del poder de la autoridad por el influjo que tienen en las masas populares: «—¿Y qué van a hacer conmigo? —Con usted. Hay muchachos que quisieran darle una paliza, eso es todo. No se crea tan importante, usted está tan muerto como el otro. Gatica, Gardel, de esos ya no hay más, compañero» (147). La sílaba inicial *Ga* del apellido Galván recuerda los de Carlos Gardel y Lucho Gatica. Parece factible el intertexto histórico, pues Gardel aceptó cantar para los militares; en tanto que Galván, no. Tras recibir la noticia de que el concierto ha sido cancelado, Galván se entera de que Romerito lo sustituirá, un imitador de Gardel.

hecho con materiales de desecho, en la noche y en su compañero atributos y condiciones semejantes a los del juego de las escondidas.

Otro pasaje, la visita clandestina al hogar de Avila, refuerza la impresión de que el texto ha sido organizado a partir de la lógica del juego. En la oscuridad, Rocha ha alcanzado la recámara de Marta; ellos también ocultan o esconden su amorío del doctor Ezequiel, quien no lo aprobaría. La oposición oculto/manifiesto se establece como una de las líneas preponderantes en el texto; los personajes se esconden, pero también los militares encubren algo; el develamiento parece asociarse con la búsqueda de la dignidad, salir de las cuevas y enfrentarse a quienes los persiguen implican un acto heroico, más si se considera que el valor dominante en el poblado es la sumisión<sup>19</sup>.

Envalentonado con la premonición de suerte —el doble canto del grillo—, Galván busca a Rocha: el boxeador se muestra incrédulo ante la idea de que la pelea esté arreglada. Por fin, los tres hombres huyen de la casa. El cantante, convencido de la imposibilidad de hacer entender a Rocha su situación y movido por la simpatía que le despierta, ocupa el lugar de entrenador.

Ambos, púgil y cantor, emprenden una aventura imposible, la partida no puede sino conducirlos hacia la tragedia; un juego como éste está privado del azar, la manipulación de las condiciones hace de los militares unos tramposos irremediables. En este sentido, de nuevo resultan elocuentes los «restos de vida» que atesora el bolsillo de Rocha: el boleto de ómnibus tiene inscrito un número capicúa, signo ineludible de buena suerte, ficha de comodín en el dominó, que deviene en ironía tras la apabullante derrota; ni siquiera la carta oculta pudo cambiar la suerte del jugador.

<sup>19</sup> Resulta interesante recordar cómo Marta se convierte, en presencia de su padre, en *Martita*. Cuando Rocha expresa su amor por Marta y desafía el mandato de Avila, ésta no puede sino callar y obedecer la voluntad paterna.

## La partida imposible

*Tal vez habría tenido razón: hubo un momento en que la victoria estuvo allí, a su alcance, aunque él no supo aprovechar la oportunidad. Un solo golpe podría haber cambiado esta absurda historia en la que estábamos metidos, en medio de un pueblo indiferente en el que nadie abría una puerta para decirnos adiós, gracias por haber reventado frente a nuestros ojos (185).*

Mingo acostumbraba llevar un sombrero a lo Gardel; al término de una pelea con los matones que los vigilan, Beto, uno de ellos, encañona a Rocha y se dispone a disparar; sin embargo, a solicitud de su compañero, Gary Cooper, deja tal carta para el final. Con todo y esto, al salir, lanza un objeto a la cara de Galván, se trata por supuesto de una señal inequívoca de amenaza: «El gordo se echó la ametralladora al hombro, metió la otra mano en el bolsillo del saco y me tiró algo a la cara. Lo reconocí enseguida. / —Ya no le hace falta al pobre— dijo. / Se fueron. El sombrero de Mingo estaba en el suelo y tenía desprendida la cinta negra» (124). Este acontecimiento establece una línea divisoria entre la intimidación y la represalia. El cadáver remata el cuadro: los militares han torturado a Mingo<sup>20</sup>.

A sabiendas, boxeador y cantante confrontan a los militares. Rocha, que hasta este punto de la trama se había mostrado complaciente con el orden, varía su conducta; su motivación es diferente: el amor lo mueve e incita. Desesperado, busca a Marta en su casa y luego en el teatro donde se desarrolla la gala previa a la pelea; cree que el amor puede redimirlo, brindarle una oportunidad; en la amada y su aceptación reside la esperanza: «Me paré a mirarlo. Recordé de pronto una película en la que el héroe, golpeado y humillado, sacaba

<sup>20</sup> «El cuerpo estaba colgando de la gruesa rama que sostenía el techo. Lo habían ahorcado con un cinturón y tenía la lengua larga y azul volcada sobre la barba. Lo que se veía de la cara era de un blanco intenso y los ojos miraban hacia abajo, todavía asustados. [...] El piloto se había abierto y dejaba ver las quemaduras en las piernas y en el sexo donde el pelo estaba chamuscado» (126).

fuerzas de su amor por una muchacha y destrozaba a sus rivales en un último gesto de dignidad» (148).

Si Rocha es ahora el héroe movido por la pasión, Marta ocupa el papel de la princesa y Avila, el del despótico rey. Bajo la estructura del cuento de hadas, el viaje hacia Colonia Vela implica la llegada del héroe a un reino ignoto y desafiante; el aprendizaje, la contienda y derrota, su iniciación. El «viejo caserón de frente claro» donde habitan Ávila y su hija hace las veces de una bastión impenetrable; el ingreso de Galván y Mingo es tortuoso, incluso aparece la valla —el obstáculo— que resguarda el bien anhelado, en este caso, un muro desde el cual el indigente se precipita; tanto la vigilancia de la alcoba de la princesa como la omnipresencia del celoso padre recuerdan los motivos del cuento de hadas<sup>21</sup>.

En este sentido, se explica la lejanía que envuelve a Colonia Vela. A modo de abismo la distancia inconmensurable de la pampa, sólo mediante el tren es factible entrar o salir al pueblo; como consecuencia, la estación de trenes supone un espacio prioritario, en ésta se operan los encuentros y de ésta se parte hacia la muerte al amanecer.

El pueblo aguarda el inicio de la pelea; el espacio donde se desarrollarán el combate, el juego y la farsa ha sido dispuesto por los militares con absoluta improvisación. Lo burdo del montaje hace creer que se trata de un vil espectáculo; como si se asistiera a una representación, a un circo romano o a un matadero, el coliseo no puede sino estar a la altura de las circunstancias: «El ring había sido armado en medio de una cancha de básquetbol, al aire libre. También habían construido cuatro tribunas precarias, como esas que se usan para mirar los desfiles. Me pareció que había allí más gente de la que cabía en todo el pueblo» (150).

La condición del público sugiere que se han cruzado los márgenes de un entorno brutal: «Había una larga cola frente a la puerta. Algunos reconocieron a Rocha, lo silbaron y un gordo de traje le

21 Vladimir Propp, *Raíces del cuento de hadas* (1946, edición en español: México, Colofón, s.f.).

gritó» te van a dejar la jeta como para chupar naranjas». Entramos abriéndonos paso entre la multitud y Rocha se quejó de que no hubiera una puerta especial para los boxeadores» (150). Puertas adentro del club deportivo, cantante y boxeador comprenden que se los ha despojado del aura de competidores y se los concibe en adelante como una suerte de gladiadores, bestias que con su sangre han de dar realce a la lamentable exhibición del poder dictatorial:

Ni bien salimos del vestuario empezaron los silbidos. Rocha levanto la cabeza ajeno al ruido y trotó hasta el ring. Pasó entre las cuerdas con un movimiento que hasta fue elegante y levantó perezosamente un brazo. Después vino al rincón. Yo subí por una escalerita de madera y miré alrededor. El espectáculo era más impresionante de lo que suponía. En mis presentaciones yo estaba acostumbrado a un público respetuoso y cálido (156).

El azar no participa en esta lucha; el montaje implica la disposición de un espectáculo que hace creer en la inexistente posibilidad de triunfar. Rocha, un deportista «terminado»<sup>22</sup>, se juega, además, su última carta: «Es la última oportunidad que tengo, ¿sabe? [...] Treinta y cuatro, los últimos cartuchos». La pelea es una partida de póker, el boxeador juega con un número: treinta y cuatro. Superar esta cifra implica, en su opinión, verse perdido para siempre; sin embargo, el púgil ya está perdido; su carta suma siete ( $34 = 3 + 4 = 7$ ), es decir, ha alcanzado el término de un ciclo, de un proceso, de una vida. Por supuesto, hacia el final del combate, Rocha sucumbe y queda malherido; Galván lo lleva al hospital, donde le efectúan una traqueotomía.

22 A su llegada a la estación de trenes, el jefe del lugar comenta a Galván lo siguiente: «—Rochita —señaló al grandote tieso cómo le desarmaban el bolso—, buen pegador el pibe. Un poco lento para mi gusto, ¿no? [...] Tiene una piña de bestia, pero es muy lento —se me acercó y agregó en voz baja—: ¿Es cierto que está terminado?» (7).

## Agonía en el escenario y el cuadrilátero

*Me paré y empecé a empujar a los tipos que todavía estaban sobre el ring. Sepúlveda y los suyos se iban por el pasillo. Tiré a un par de muchachones contra las cuerdas y empecé a gritar. Hasta que me di cuenta de que nadie hablaba, que la gente estaba quieta, mirándonos sin mover un músculo, como en un repentino velorio. Y seguía lloviendo (170).*

Rocha inconsciente, perdido en el último trance, es conducido en una camilla por Galván. En consecuencia, el cantante, ente musical por definición, se convierte en el ángel de la buena muerte; ha sido él quien acompañó y cuidó al boxeador desde el inicio, quien lo ha guardado de los peligros de la dictadura, quien lo acompaña en el último trayecto<sup>23</sup>. La figura del ángel se relaciona con la música: los agentes divinos hablan, según el texto bíblico y *El Corán*, una lengua de armonías; hacen resonar en el espíritu las melodías de su factura olvidada, y soplan el alma hacia el otro mundo como si se tratara de un instrumento de viento. Michel Serres indica que la música golpea primero el cuerpo, pues es el soporte material de la palabra y se sobrepone al silencio y al ruido; esta capacidad, la de alcanzar al ser humano y calar en él antes de que el verbo mismo lo haga, la convierte en el arte principal<sup>24</sup>. De esta manera, la música supone una forma de comunicación prístina, pues al anticiparse a la palabra, rehuye la posibilidad de la mentira, trasmite sin perturbaciones.

El hecho de que a Galván le suspendan la función por ser considerado sedicioso devela cómo la dictadura coarta la posibilidad de comunicar verdades; integrantes de un imperio basado en la mordacidad, los militares acallan, ocultan, seducen, sobornan, corrompen

<sup>23</sup> De acuerdo con Propp, todo el conjunto de la iniciación funciona como una imagen simbólica de la muerte, puesto que, en épocas remotas, los elementos que componían el aprendizaje de los iniciados pasaron al culto de los muertos. Bajo esta premisa, el ángel, ser semizoomorfo y alado, opera como un ayudante póstumo, 224.

<sup>24</sup> Michel Serres, *La légende des anges* (París, Flammarion, 1993) 84.

y asesinan. Incluso cuando se disfrazan de músicos, se percibe su naturaleza sórdida: la gala en el teatro incluye una desafortunada interpretación de las *Cuatro estaciones*, de Vivaldi; la interpretación de la banda militar no sólo resulta estridente sino que se ve interrumpida por los protagonistas, que no soportan más aquel ruin montaje. Tanto las acciones de los militares como su imposibilidad de ejecutar música afinada y cadenciosa los sitúan, en términos simbólicos, en contraposición con los ángeles bondadosos; las funciones que cumplen en el texto y los rasgos que los caracterizan, junto con la depravación que los ocupa, define su naturaleza antípoda: son los demonios. En la fiesta del bosque, se los asocia con el licor y la lascivia; la maldad, la prepotencia y el poder que ostentan contra los inocentes parece confirmarlo. Asimismo ocurre al situarlos como guardianes que se mueven en grupo durante la noche y de manera clandestina.

El arcángel Miguel derrotó a Satanás y lo expulsó del cielo. En la tradición cristiana, se cree que mediará en el Juicio final: él será el encargado de pesar las almas para conocer su virtud. Durante la Edad Media, Miguel fue comprendido como síntesis del ángel de la muerte; al igual que Mercurio o Hermes, se le asignaba el papel de guía para los muertos<sup>25</sup>. Resulta interesante recordar que en el momento de la muerte se libra una lucha por el alma entre demonios y ángeles. El vocablo *agonía* expresa, si se piensa en el caso de Rocha, dos acepciones: por una parte, constituye el umbral del dolor; por otra, la reyerta. Tras el término de la pelea de box y con la inminente llegada de la muerte, la disputa alcanza otro nivel.

La infamia que caracteriza a este juego emana no del hecho de hacer trampa, pues toda actividad lúdica la contempla, sino en hacer de la lucha misma una trampa; en el enfrentamiento contra los militares no existe posibilidad alguna de triunfar, el azar ha sido desterrado. La historia de Rocha ofrece una dramática representación del declive; a medio camino entre la metáfora de una nación colapsada a

<sup>25</sup> Malcolm Godwin, *Angels. An Endangered Species* (Nueva York: Simon and Schuster, 1990) 37.

manos de la dictadura y la imagen del hombre en pugna con el tiempo, su figura adquiere una marcada connotación trágica: al posarse sobre el cuadrilátero, el personaje ya perdió la partida. Al igual que Galván, narrador y protagonista del relato, Soriano no puede sino mostrarnos el camino que conduce hacia la muerte, el escritor es su testigo y signatario; la suerte está echada y, sin embargo, resulta necesario comunicar con voz diáfana la profunda tristeza de algo que sólo los ángeles y los seres humanos pueden intuir: la caída.

\* \* \*

—*Está bien. Yo no quiero saber más nada.  
Hacé tu juego* (144).

*No habrá más penas ni olvido* participa también de esta lógica. Doble por naturaleza, el título previene acerca de la nostalgia del exilio a la vez que señala una perspectiva vaga y una reivindicación (*no habrá más*). Tras recibir los informes que le advierten del inminente golpe de Estado, Ignacio Fuentes decide enfrentar una «guerra doméstica»; sus vecinos y superiores conspiran en su contra; la diminuta escala del conflicto subraya tanto el estupor experimentado como la familiaridad de los participantes; esta conjura se organiza como un juego; debe ser un juego, o en su defecto, una broma de pésimo gusto.

Al drama de la dictadura y la división civil se sobrepone una máscara de carnaval: los golpistas visten disfraces, en ocasiones figuran como ridículos *cowboys* (40) o payasos (41); otras, los militares se hacen pasar por ciudadanos ordinarios, que no quieren sino salvaguardar el país de los comunistas infiltrados (43, 112); el enfrentamiento a tiros merece el calificativo de *quilombo* (83); la actitud misma de Ignacio supone un rebajamiento del poder y de la capacidad reorganizativa del Nuevo orden (en un pueblo minúsculo y olvidado de Dios, Colonia Vela, un grupo de subversivos se sostiene; la prensa acude pronto y los dirigentes locales tratan de opacar la

resistencia); el mundo ha sido puesto de cabeza (las identidades se trastocan, los allegados se vuelven desconocidos; los amigos, traidores; los peronistas, comunistas; los conservadores y milicos presiden el peronismo; los policías acaban presos, los burócratas devienen rebeldes; el triunfo se torna inalcanzable).

La lucha contra la falsa conspiración implica una puesta en escena; uno de los temas recurrentes se refiere a la presencia de la hipocresía: fingir, actuar, traicionar aparecen como equivalentes. Tanto el discurso demagogo de Guglielmini como el afán por engañar a la prensa revelan la constancia de este problema; Fuentes y los suyos se convierten en las víctimas de un funesto montaje. En este sentido, al igual que ocurre con *Cuarteles de invierno* —la otra novela sobre la dictadura—, el juego es desleal, los militares se han apoderado del juego; incluso, han invadido literalmente el espacio lúdico e intervienen en la pugna por el poder político<sup>26</sup>. Sin embargo, la actitud combativa de algunos retarda el desenlace de esta partida; así, el texto relata la historia de los valerosos perdedores.

Al inicio de la novela, sentados a la barra de un bar dos viejos juegan al mus. Este tipo de esparcimiento con naipes se fundamenta en una condición particular: se apuesta mediante envites, esto es, de forma gradual, entre jugadas y a partir del cálculo inmediato de probabilidades. Por tanto, hacer creer en la victoria propia, en la nula posibilidad del contrincante, supone una estrategia básica.

Esta mención a la actividad lúdica ofrece un indicador acerca de lo que sucederá con el protagonista; él tendrá que enfrentarse a un rival triunfalista, tendrá que echar mano de las «cartas ocultas» de la resistencia si desea sobrevivir. Así, cuando todos los conspiradores creen alzarse con el poder, él decide parapetarse en el edificio del ayuntamiento y emprender la lucha. Para que el agente destacado por los golpistas le permita ingresar, aumenta la apuesta de sus oponentes: «—A vos, García, te nombró cabo y te aumento el

<sup>26</sup> Uno de los «civiles» le advierte a Suprino: «—No va más, viejo. Basta de jugar. Ahora mandamos nosotros» (83).

sueldo. ¿Cuánto ganas? / —Ciento cuatro mil con el descuento y el salario familiar, don Ignacio. / —Te vas a ciento cincuenta» (23). En otros pasajes, cuando el combate parece finiquitarse en favor de alguna parte, intervienen nuevos ayudantes; sean los refuerzos de los milicos o Cerviño y Torito, estos reestablecen la balanza. Las edificaciones, los automóviles, una avioneta y la estación del tren sirven como fichas de un tablero, como escondites desde donde se lanzan las ofensivas; al final del día, el golpe se consuma pero prevalece la dignidad de los caídos.

### III.

#### Las cartas para ningún lugar: *Una sombra ya pronto serás*<sup>27</sup>

Margarita Rojas G.

*En lugar de agacharme a ver la herida me pregunté qué hacía allí parado, metido en la vida de los camioneros, mordido por un perro de morondanga en un pueblo desconocido mientras mi hija me escribía cartas a un poste restante al que tal vez nunca llegaría (31).*

Un ingeniero en informática, un banquero, un exacróbata y una adivina se encuentran varias veces a lo largo de un mismo camino: entre los dos primeros se urde la relación interesada del que conoce la teoría de probabilidades y el millonario que desea controlar el azar del juego en un casino. La adivina y el exacróbata tratan, más simplemente, de ganar dinero para subsistir y continuar el viaje allende la frontera y así reunirse con las respectivas familias. La mujer, que ocupa la habitación de los otros en un hotel de paso, resulta ser la que obtiene más éxito que ninguno pues en pocas horas logra un abundante pago en bienes comestibles por sus servicios adivinatorios con la gente del lugar.

<sup>27</sup> Osvaldo Soriano, *Una sombra ya pronto serás* (Buenos Aires: Planeta, 2003).

El ingeniero, cuyo nombre no se menciona, Coluccini, Nadia y el banquero Lem, son todos viajeros en tránsito, van o vienen para algún lado: el primero vivía en Europa, Coluccini va para Bolivia, Lem viene de Alaska, Venezuela, Río Janeiro, y la adivina, que trabaja en diversos pueblos con su marido, planea irse para Brasil, donde están sus hijos. En diversos puntos del camino comparten el itinerario con otros individuos, de los cuales unos resultan ser viajeros como ellos y otros son habitantes «estacionarios» de hoteles o pueblos. Entre los primeros, Boris y Rita, la pareja de jóvenes que desean ir a Ohio en un Mercury; y Barranté, que transporta en su cuerpo una ducha ambulante con la manguera. Entre los segundos, el hombre del hotel del Automóvil Club que está en huelga y no da información; Alicia, la mujer que desdeñó a Lem, que luego reaparece como falsa esposa del ingeniero; finalmente, los militares, perdidos en el campo en ejercicios y celebraciones inútiles. Ambos grupos parecen distinguirse porque el movimiento de los viajeros les garantiza la posibilidad de un cambio en las vidas, una mejoría, frente a la inmovilidad de los «estacionarios», anclados a un punto del espacio interminable del que no pueden separarse; Alicia, por ejemplo, se lamenta por no haber tenido coraje para emprender el viaje junto a Lem.

En ese transitar, con excepción del ingeniero, que llega y se va en un tren, casi todos los viajeros conducen su propio automóvil, que se convierte en una marca de distinción individual: Coluccini aparece desde el inicio en un Renault «Gordini», Nadia tiene un Citroën y Lem un Jaguar, estos dos últimos llenos de mercaderías y objetos diversos para el viaje; el transportista de sandías que encuentran en el camino está varado con un camión Bedford; la policía viaja en un Falcon, la pareja de Rita y Boris en un Mercury modelo 46 o 47; el cura Salinas en un Renault 12; los músicos en el bus de la ruta 152; los ladrones de cable andan en una motocicleta; al entrar al pueblo fantasma el ingeniero y Coluccini encuentran una Rambler con plantas en los focos; está también el Peugeot del hermano o el esposo de Alicia en

Colonia Vela; el jeep de los militares y, al final, cuando el ingeniero se devuelve, encuentra «los restos de tres autos y un camión aplastados. La chatarra estaba tirada en el lecho del arroyo» (204).

En el texto no se explica la causa de la situación actual del ingeniero, es decir, por qué el hombre, siendo ingeniero informático, está desempleado y sin dinero; y casi todo lo que le sucede a continuación es causa del azar: el encuentro con todos los otros personajes y percances en la carretera, los diversos destinos que casualmente le salen por el camino, las novias. A Lem y a Coluccini los conoce en la carretera por casualidad —a uno en una estación de gasolina y a otro en la carretera, discutiendo con una mujer—. Lem le propone el negocio con los casinos para lo cual él se dedica a estudiar el cuaderno que el banquero había estado escribiendo, una especie de diario sobre las máquinas de los casinos. Después de terminar este trabajo, el hombre continúa con Coluccini; consiguen un mapa de un tesoro enterrado y tratan de hallarlo en el pueblo abandonado. Finalmente, antes de separarse, participan juntos en una competencia anual entre dos pueblos vecinos.

De esta manera, el azar gobierna los encuentros, los percances, los destinos, los acontecimientos y las relaciones. No hay planificación ni futuro, tampoco trabajo fijo, sólo improvisación, suerte, encuentros azarosos que deparan algo; todo es fortuito, y el acontecer depende en gran medida de las circunstancias. Así sucede desde el principio, por ejemplo, con algo tan elemental como la comida: cuando lo deja el tren, primero el ingeniero decide irse con el maquinista y el guarda; muerto de hambre y sin dinero, pasa una noche y encuentra a unos hombres con unos caballos que le dan agua y mate; llega a una gasolinera donde encuentra a Coluccini con quien continúa el viaje. Cuando está en el hotel del Automóvil Club, comparte un asado de un animal cazado en ese momento por Boris, otras veces come latas de sardinas.

Quizá la diversidad de los oficios de cada quien subraya precisamente esta mecánica azarosa (adivina, banquero, el que ofrece duchas con una manguera, un falso cura, un excirquero) y la posibilidad de encontrar un funeral en media calle y sufrir la mordedura de

un perro cuando llega a un pueblo, todo lo cual le sirve para que un niño lo ayude, lo curen y le den de comer los curas.

## **El sol desaparecido**

*Me hice a la idea de que estaba condenado a caminar por el campo hasta el fin de mis días (21).*

*Ahí me di cuenta de que iba a quedar afuera de la conversación. Traté de buscar un punto de referencia en el camino pero todo era igual: alambrado, vacas, alguno que otro árbol, una nube zonza que flotaba a la deriva (34).*

Ante tal precariedad de la existencia, el hombre no busca respuestas y el texto tampoco las ofrece: «Nunca me había pasado de andar sin un peso en el bolsillo. No podía comprar nada y no me quedaba nada por vender» (15) es la frase que abre la novela. El espacio donde se mueven es igualmente desolado: se trata de espacios en ruinas y deshabitados, como la gasolinera semivacía, el Hotel del Automóvil Club, semiabandonado con solo un hombre que no atiende porque está en huelga primero, luego, loco y apertrechado. La estación de tren está cerrada desde hace un año; la pensión de Triunvirato tiene el techo descascarado, manchado de humo, con paredes disparejas, los colchones huelen a rancio, entre los ladrillos asoman unos yuyos enanos y por la puerta pasan hormigas con restos de hojas (43-44). Cuando cae el diluvio en Triunvirato, el agua se mete en la habitación del ingeniero, el guarda anda un uniforme de una talla más grande, la cartuchera era vieja y descosida (57). En el campamento militar, mientras están izando la bandera, el grupo es atacado por una plaga de langostas a las cuales tratan de ahuyentar quemando el mísero cuartel.

La desolación del paisaje coincide con la extrema carencia individual de la mayoría de los individuos. El hombre de las sandías,

por ejemplo, cada vez que lo encuentran está más desnudo; hay algunos que se roban el cable del teléfono de los postes de la carretera; el jeep de los militares está viejo y malo, ellos portan insignias de cartón y una parte de la bandera está desteñida: «Debía ser mayor o teniente coronel; no se notaba bien porque la lluvia le había borrado las marcas dibujadas con birome. También él llevaba una condecoración de lata oxidada y un crucifijo. Todo lo que quedaba de la bandera eran las marcas de las franjas celestes pero el sol había desaparecido» (199).

Pero la pobreza aquí no significa únicamente carencias materiales, se trata en general de una privación total del mundo y la sociedad, sin historia; ante esto no se encuentran respuestas en el pasado porque este casi no existe, desaparece: al ingeniero se le rompe el reloj, que era el único recuerdo del padre; cuando se encuentra con los militares, uno le pregunta: «¿Sabe qué día es hoy?» y el ingeniero contesta: «No, general. Ya perdí la cuenta» (198). En ese peregrinaje por un espacio plano y amplio, que no acaba en el horizonte, no cuentan con mapas y otros signos del pasado aparecen en total deterioro: se trata de una carencia total de referencias, en el espacio y en el tiempo. La imagen más acabada de esto se concentra en el espacio del pueblo abandonado donde llegan el ingeniero y Coluccini y en el almacén encuentran un almanaque sin año, restos de cigarrillos que fumaba el padre del ingeniero, unas fotos de Troilo y Oscar Gálvez<sup>28</sup>, un retrato de Evita Perón de una revista de la década de 1950 rajado por la mitad: todo allí está sin fecha o sin datos de referencia<sup>29</sup>.

<sup>28</sup> Anibal Troilo, músico, bandoneonista, director y compositor (1914-1975) conocido con el apodo de «Pichuco». Oscar Alfredo Gálvez, corredor de automóviles, conocido como «El aguilucho», muerto en 1989.

<sup>29</sup> Néstor Ponce también habla de una «falta de datación exacta <que> le confiere a la ficción un carácter de ensoñación obsesiva (...) Las mismas características de ambigüedad aparecen en el pueblo fantasma» y una «imprecisión geográfica» que «indica el vacío y la ausencia, la imposibilidad de construir un destino y hallar una identidad». En relación con esto, La Pampa austral, para Ponce, significa un «espacio mitificado y referencial, cuna de la identidad nacional», cfr. Néstor Ponce, «Azar y derrota: el fin de las ilusiones en *Una sombra ya pronto serás*, de Osvaldo Soriaño», *Hispanérica* XXX, 89 (2001): 31.

Algo semejante o aún más deteriorado es el campamento militar que halla el ingeniero en medio campo. Mientras esperan un regimiento que nunca llega y en el cuartel no hay nada que comer, en el exiguuo grupo se ascienden de grado a sí mismos pues ya los mandos superiores han muerto. En relación con el pasado, celebran, sin ninguna certeza, una fecha patria y sólo recuerdan las derrotas de San Martín, que les parecen heroicas.

### **Detrás del tahir...**

*Dependía de ese hombre extraño al que no conocía, que había salido de la nada (43).*

Además de la obsesión de Lem por los juegos de casino y el juego final entre los pueblos de Triunvirato y Colonia Vela, también se alude a otros juegos: cuando el ingeniero llega al primer pueblo, halla a unos habitantes jugando al truco y al mus; también en Triunvirato en el boliche juegan barajas y dados. Como si fueran fichas de un gran juego, casi todos los personajes está asociados a un número: Rita y Boris al 46 y al 47, los músicos al 152, el agente Benítez tiene la placa número 21, Coluccini la 33, el cura Salinas la 12 (por el Renault), los militares la 25 (por la fecha del 25 de mayo) y es probable que al gaucho le toque el 17 pues se menciona que lleva un número que no se puede ver. El juego adquiere hacia el final un sentido existencial cuando Coluccini y el ingeniero no tienen nada que apostar y entonces lo hacen con las ilusiones y los recuerdos, del futuro y del pasado, de cada quien.

También el circo es un tipo de juego cuyo representante es Coluccini quien, frente al pesimismo del ingeniero, que no contesta las cartas de la hija, mantiene la vitalidad y el optimismo pese a haber perdido a su familia y su circo. Se sube a un techo en el pueblo abandonado para repetir sus antiguas acrobacias y siempre encuentra la circunstancia para ganar dinero, por ejemplo, haciendo trampa con

los naipes en el juego anual colectivo entre Triunvirato y Colonia Vela. Con la exhibición y el dominio de su antiguo oficio, Coluccini deslumbra al ingeniero; hasta entonces, este se creía el protector del otro, a quien dispensaba una actitud condescendiente. Cuando llegan a Colonia Vela, Coluccini de nuevo lo sorprende cuando le revela que tiene el juego arreglado con uno de los grupos: toman trajes prestados, se presentan con nombres falsos y falsas esposas, se ponen de acuerdo con las señas que se harán durante el juego, Coluccini lleva dos mazos de naipes y prepara un plano de escape. Sin embargo, también los otros les hacen trampa ya que le dan un traje con los bolsillos descosidos por donde se le caen las cartas y tienen que salir huyendo ante la persecución.

Como señala Michel Serres, detrás del tahir puede existir otro, el que hace las combinaciones, arregla y atribuye. Coluccini, acróbata y prestidigitador, se había revelado ya como un impostor desde el inicio pues con el fin de impresionar en las estaciones de gasolina, habla en italiano y muestra un fajo de billetes falsos; además, le roba billeteras a Salinas y sus ayudantes y antes había estafado al socio del circo, que a su vez huyó con la esposa del otro y sus hijos. También están los «ladrones menores», como los que roban cables en la carretera, y los embaucadores como Nadia, que engaña a la gente de pueblo con sus cartas de adivina, y Salinas, el falso cura. La actuación, el arte de la imitación, del juego de ser o hacerse pasar por otro, ha sido considerado también un tipo de juegos, de acuerdo con la tipología de Roger Caillois, quien aclara también que la trampa no interrumpe el juego, al contrario, «el tramposo permanece en el universo del juego» pues, si «tuerce las reglas es, al menos, fingiendo respetarlas»<sup>30</sup>.

<sup>30</sup> Roger Caillois, *Teoría de los juegos* (1958, edición en español: Barcelona, Seix Barral, 1958) 39 y 64. Este autor no admite la posibilidad de la combinación del «alea» con la «mímesis» ya que la actuación, el disfraz o la máscara contradicen el «abandono pleno y entero al placer de la suerte» que implica el azar. En este libro el autor interpreta el truco, juego donde «todo es astucia e incluso, en cierta manera, trampa, pero trampa codificada, reglamentada, obligatoria». Las características apuntan al «recurso a la alusión ingeniosa, un agudo sentido de solidaridad entre asociados, una tendencia al engaño medio en broma, medio en serio» (91).

Los actos de Coluccini sirven de enseñanza al ingeniero: cuando no se sabe comprender los gestos del verdadero creador, explica Serres, se toman los del falsario o los del imitador. De esta manera, saber no sirve para nada si no se conocen las formas, mostrar, saber hacer las formas: lo falso enseña lo verdadero a lo verdadero: el doble imitador enseña al yo leal; no hay arte verdadero sin hermano falso<sup>31</sup>.

El optimismo permanente de Coluccini, incluyendo las trampas y las actuaciones, enseña al ingeniero que dejar el juego, paralizarse, es morir. De acuerdo con Coluccini, cuando el público ya no aplaude hay que abandonar el escenario o el espectáculo. El ingeniero comprende esto con la muerte de Lem para quien morir es abandonar el juego porque se ha perdido. El circo es como un teatro y cuando Lem se mata, Coluccini dice al ingeniero: «Hay un momento para retirarse antes de que el espectáculo se vuelva grotesco, Zárate. Cuando uno está en la pista se da cuenta. La gente puede estar aplaudiendo a rabiar pero uno, si es un verdadero artista, sabe» (194).

De esta manera, todo se anuda en la idea de la vida como un juego, un movimiento constante; de ahí la imagen de la carretera y la importancia de los automóviles. El juego así entendido evoca algo esencial sobre el ser humano; de acuerdo con Hans G. Gadamer: «El juego es el «automovimiento que no tiende a un final o una meta sino al movimiento» ‘per se’, «que indica un fenómeno de exceso, de la autorrepresentación del ser viviente»<sup>32</sup>. Como ya se vio, los personajes principales están todos de viaje, de paso, van o vienen para algún lado.

El ingeniero empieza la aventura cuando el tren en que viajaba hace una parada forzosa; su trayecto se perfila como una parada involuntaria en un viaje que se reinicia al final, cuando de nuevo toma un tren, en espera de la partida. En la larga carretera que se toma por casualidad, el hombre se encuentra casualmente con diversas personas con las que vive aventuras también imprevistas. Con ellos

<sup>31</sup> Michel Serres, *La légende des anges* (Paris, Flammarion, 1993) 120.

<sup>32</sup> Gadamer, 67.

experimenta un proceso de autodescubrimiento y, al final, cuando pregunta acerca de su propio camino, tras ver como Coluccini halla el suyo hacia Bolivia, entonces reconoce que el guía era el otro: «Ya es hora de que empiece a orientarme solo»; el guía, que había llevado el farol, se lo entrega y el hombre emprende de nuevo el viaje: «La partida estaba prevista para las ocho pero no decía de qué día ni yo sabía en qué fecha estábamos» (210).

El hombre sin identidad tiene que vivir esas experiencias —entender que la vida es un juego cuyas reglas se deben aprender a jugar, en el largo viaje que de antemano está perdido porque otros lo han arreglado con trampas—: por esto no tenía auto —llegó y se fue en un tren—ni nombre —sólo tuvo el que Coluccini le había dado porque le recordaba a su antiguo socio (Zárate). La vida es una apuesta perdida, es una farsa y nada se puede ganar pero de todas maneras, hay que continuar jugando: Lem, apostador con mala suerte, se suicida después de ganar, pues sabe que tendrá que perderlo todo —la plata, la novia, la vida—.

Pero ni en sus amigos hay amargura ni estos —ladrones, impostores y embaucadores— son malos tipos. Es el reconocimiento de una verdad amarga, pues con ellos aprendió que no existe el juego limpio y que todo en la vida es «representación», trampa y doble trampa<sup>33</sup>. De la misma manera sucede en el arte, en la escritura literaria y la creación artística en general, no sólo porque todo es una ficción, sino porque detrás de todo texto, representación u obra plástica, se esconde siempre un complejo trabajo, de preparación, pruebas, estudios: el escenario que sólo muestra ante el público a los actores, oculta el equipo y el artilugio sin el que no hubiera sido posible el espectáculo. Así, Coluccini le ha enseñado al ingeniero que la vida y el arte no se rigen en realidad por el azar, que no hay casualidades ni loterías, y que, por el contrario, todo es resultado de los planes y, también, de las trampas de los jugadores.

<sup>33</sup> Ponce ve el recorrido del protagonista como un una «errancia repetitiva e incoherente»: «el recorrido por el laberinto no está signado por pruebas iniciáticas que templan el carácter y enriquecen al héroe sino por reiteraciones incoherentes que derivan en la nada y en el vacío», 32-33.

## IV.

**La breve llama de la imaginación: *La hora sin sombra*<sup>34</sup>**

Margarita Rojas G.

—¿Usted sabe a dónde va?

—No. Ya estuve en todas partes y no tengo la menor idea.

—Busca un padre, ya es algo (151).

**Edipo busca a sus padres ausentes**

El protagonista es un escritor, quien debe buscar a su padre que se evadió de un hospital, en el momento en que se dedica a la redacción de una novela sobre las vidas de sus padres sobre los que sólo posee pocos recuerdos. La novela empieza con la alusión a un problema personal del narrador-personaje, un zumbido en la cabeza que no lo deja pensar y le «confunde la memoria» (9); esto lo alivia momentáneamente tirando unos balazos al aire. Ambos hechos —la huida del hospital y la referencia al zumbido—, aparecen unidos en el texto: «hasta que descubrí que podía aliviarme a tiros vivía con la sensación de llevar a mi padre encerrado en la cabeza» (27). Ante la inminencia de la muerte de su progenitor, el hombre huye en el carro: «me di cuenta de que no me sentía capaz de cargar con su muerte, de que quería huir, poner distancia entre él y yo (...) y salí a la ruta sin rumbo fijo. Pensé que iba a morir enseguida, que todo sería rápido e indoloro si no lo veía (19).

El padre es difícil de localizar, se le escapa; además, él tiene dificultades para escribir la novela, que no avanza. Todo su pasado se halla dentro de una oscuridad semejante al zumbido dentro de su cabeza: «el zumbido seguía ahí, peleando contra la página que planeaba escribir» (57). Por esto escribir equivale a sacar el monstruo

<sup>34</sup> Osvaldo Soriano, *La hora sin sombra* (Bogotá: Norma, 1995).

que está dentro de uno mismo, matarlo: «Frankenstein era yo. Había construido una criatura torpe y llena de odio que me habitaba y rugía como un moscardón. Tenía que terminar la novela. Sacar el monstruo a la luz y arrancarle los ojos» (166).

Su editor encuentra al hombre enfermo pero un incendio destruye el auto y la computadora donde está la novela. Este acontecimiento marca un antes y un después en la vida del escritor, quien entonces en vez de busca al padre enfermo, debe recordar dónde enterró el «diskette» de respaldo. De este modo coinciden la pérdida (en doble sentido) del padre y el extravío de la novela: «Lo único que tenía claro al salir del hospital era que si encontraba a mi padre, algún día podría escribir una historia en la que de nuevo estuviéramos juntos. Ahora sé que armó el coche para mí, para pudiera salir a las rutas y escribir donde me diera la gana» (18).

En esta compleja relación con el progenitor, en su anonimato y su vagar en auto por las carreteras, el protagonista evoca a Edipo. Él mismo se presenta como tal cuando compra la pistola y el vendedor, que tiene una cicatriz desde el ojo derecho hasta el bigote y la nariz perforada, le pregunta quién es. El hombre no sabe qué responder, le dice que es un fracasado en la vida, «un tipo que anda por ahí, sin familia, sin otra cosa que un puñado de historias dispersas. Un portador de enigmas, un asaltante de caminos por los que no pasa nadie» (28).

## Historia privada e historia colectiva

*El material que tenía eran mis propios recuerdos,  
el MacIntosh lleno de voces de y palabras  
y las cosas que me iban ocurriendo en el camino* (30).

*el pasado tiene un significado alegórico, es un relato  
moldeado por el deseo. El ayer de una persona es  
tan escurridizo y dudoso como el de una nación* (104).

Antes de dedicarse a la literatura, el escritor había trabajado en el Archivo Nacional; abandona la búsqueda del pasado nacional por la del pasado individual, el de sus padres:

Hurgaba en documentos desconocidos y en libros olvidados con la esperanza de encontrar alguna huella de verdad (...) Era joven, estaba ávido de hallar respuestas, de revelar misterios y la revolución parecía inminente. De pronto la historia se había vuelto una pasión de todos. Queríamos saber de dónde venían los males de la patria y qué íbamos a hacer con ella después de la victoria. Necesitábamos encontrar un pasado glorioso que gobernara el porvenir (...) En cambio, los documentos que busco ahora sólo me interesan a mí (31-32).

El material de la novela son las vidas desconocidas de sus progenitores: su padre, Ernesto, quien está por morir, y llevó una vida aventurosa; su madre, Laura, ya muerta, quien lo dejó cuando era niño, de modo que casi no la conoció. Los recuerdos sobre ambos se unen a la investigación —documentos, fotos, entrevistas con testigos, recuerdos, diarios—, especialmente acerca del pasado de la madre: «empecé con mi padre en fuga y quiero encontrarlo antes de que se muera. Es él quien tiene la llave de esta historia» (11).

Laura y Ernesto, además, se conocieron durante una significativa época de la historia nacional argentina, la época de Perón y Evita, cuando el padre había presentado al general un proyecto para construir una ciudad transparente y logra que este lo apoye. Ernesto nunca le mostró el lugar, tal vez porque «quería conservar intacto el sueño y no esa sórdida realidad» (45); un tiempo después el hijo visita la isla, guiado por un francés que lo lleva en una barca y le habla en francés. El escritor conoce los restos de la ciudad, un pórtico con palabras en latín y una tumba transparente con el cadáver mal embalsamado de la novia del francés. Todo esto evoca el famoso episodio del *Quijote* de

la cueva de Montesinos y el sepulcro de Durandarte, a quien también le sacaron el corazón, que tiene Belerma en las manos<sup>35</sup>.

La ciudad transparente, «gigantesca utopía» (45), tiene un final semejante al proyecto de la fusión nuclear de Perón en Bariloche pues en 1955, considerando que ambos sitios eran «símbolos de la perversión y la locura del régimen y no debía quedar ni el recuerdo de ellos» (43), los habían cañoneado. Por este y otros episodios que acercan las figuras de Perón y Evita a Ernesto y Laura, la historia de sus progenitores se vuelve equivalente a la historia nacional.

Ambos padres se vinculan con el cine; Laura era modelo de anuncios y revistas y tenía pretensiones cinematográficas; sus fotos y cartas las encuentra el escritor en revistas de la década de 1940 que están en un baúl de un primo en el altillo; en el momento de la muerte de Eva Perón, ella está en un cine viendo *La ciudad desnuda*<sup>36</sup> con Richard Widmarck y una vez que se encuentra con Ernesto, lo saluda diciéndole: «Hola, cuénteme una película, ¿quiere?» (24). Aunque no es un cinéfilo, Ernesto «miraba diez y veinte veces la misma cinta» (25); siempre mantenía fotos de actrices en el bolsillo para salir de apuros; se hizo representante de la Paramount; cuando corteja a Laura, Ernesto le habla de cine y le pasa películas tristes cuando ella está triste por la huida de Bill.

Semejante al baúl y el cine, aparece en la novela otro espacio que vincula la oscuridad al pasado: en Mar del Plata, el escritor halla por casualidad a Walter, un buscador de un tesoro enterrado por los

35 «A obra de doce o catorce estados de la profundidad desta mazmorra, a la derecha mano, se hace una concavidad y espacio capaz de poder caber en ella un gran carro con sus mulas. Éntrabale una pequeña luz por unos resquicios o agujeros, que lejos le responden, abiertas en la superficie de la tierra (...) oscura región abajo (...) Ofrecióseme luego a la vista un real y suntuoso palacio o alcázar, cuyos muros y paredes parecían de transparente y claro cristal fabricados (...) en una sala baja, fresquísima sobremodo y toda de alabastro, estaba un sepulcro de mármol, con gran maestría fabricado, sobre el cual vi a un caballero tendido de largo a largo, no de bronce, ni de mármol, ni de jaspe hecho, como los suele haber en otros sepulcros, sino de pura carne y de puros huesos», Miguel de Cervantes, *Don Quijote de la Mancha*, II, 23.

36 «de pronto la película se cortó y las luces se encendieron. El dueño de la sala apareció en el escenario cabizbajo, sollozando, y se dirigió al público (...) la función quedaba suspendida por tiempo indeterminado» (193).

nazis y que vive en un agujero completamente a oscuras, «una boca de tormenta» sin tapa, que el escritor encuentra vagando por los suburbios del puerto, un lugar oscuro, subterráneo, «una profundidad negra y cálida (...) Era como estar en una cripta» (148). Después de este episodio él va a una óptica a hacerse unos anteojos nuevos.

Finalmente, podría considerarse que los automóviles —tan significativos en todas las novelas de Soriano— poseen características espaciales similares: son pequeños escondites, oscuros, donde vive o se esconde el hombre, con su computadora portátil. Como en otras de Soriano, en esta los automóviles tienen un lugar importantísimo: el padre gana un Buick en un casino y reconstruye un Torino para el hijo; Ernesto y Laura se conocen a raíz de un accidente de carro; Laura y unos amigos andan en un Packard cuando atropellan a Ernesto; Bill Hathaway tiene un Studebaker rojo, Ernesto tiene un Buick rojo cuando gana en un casino, el pastor Noriega un Dacia, el editor un Mercedes Benz blanco, Isabel tiene un Fiat, el escritor regala a Carballo una colección de autos de juguete cuando sale del dentista, en el camino encuentra al Pastor Noriega, cuyo automóvil no parece ser de él. Curiosamente, mientras todos poseen un automóvil de verdad, al escritor le toca uno de juguete, un Bentley de armar dentro de un huevo Kinder.

El pasado se vincula con la oscuridad y su búsqueda parece una empresa vana, ya que la memoria, al contrario del azar, elige lo que conserva y lo que desecha, como el mismo texto lo explicita: «el pasado tiene un significado alegórico, es un relato moldeado por el deseo. El ayer de una persona es tan escurridizo y dudoso como el de una nación» (104).

Todo lo anterior explica la oposición entre la oscuridad y la luz, vinculada con el cine y la pantalla, y con otras formas de imágenes aludidas como fotos, computadoras y escenarios. En todas estas, la lectura se lleva a cabo gracias a una iluminación del escenario o de las letras. Esta dialéctica entre iluminación y oscuridad se vincula con la pareja de Ernesto y Laura pues ambos se relacionan con

la imagen y lo visible aunque de manera opuesta: mientras ella se convierte en una imagen pública —su trabajo es precisamente «ser vista»—, el padre «se esconde» en la oscuridad de las salas de cine y para el hijo es el «Corsario Negro».

La cercanía de Ernesto con la oscuridad debe observarse junto con otro rasgo que lo caracteriza, la asociación más directa con la Historia: además de su vinculación directa con Perón por el proyecto de la ciudad transparente, tuvo una novia que era profesora de historia, y engaña al hijo con las supuestas conferencias de historia que daba en los pueblos que en realidad eran su cobertura de correo de la guerrilla. Se trata de un embuste doble pues Ernesto también cambiaba la materia según el público: «Si se veía en un apuro sacaba a relucir su ciudad tan vilipendiada, la describía, la cambiaba según el público que tuviera delante y siempre conseguía que lo aplaudieran» (89). El escritor se da cuenta del engaño del padre después, cuando está escribiendo el libro.

El sentido común asocia el lenguaje icónico con la veracidad pues se supone que los signos visuales «fijan» mejor lo real que los verbales. Al inicio de su indagación, el escritor busca las fotografías de la madre, tratando de acercarse así a la verdad privada de aquella. Sin embargo, luego se desengaña: este es el sentido del truco que hace un fotógrafo de las fotos de Gardel.

### **Jugar sin esconderse**

*Sabía que había un tiempo para el drama  
y otro para las comedias (49).*

*Uno se sienta a ver pasar el cadáver de su padre  
y de golpe el muerto se levanta para hacer su alegato (102).*

En esta novela hay múltiples referencias al mundo de lo lúdico: los juegos de azar y los juegos de niños, los encuentros casuales,

los tramposos; las competencias y los deportes. Así, los padres del escritor se ven la primera vez por casualidad frente a un casino: Ernesto conoce a Laura en un accidente de automóvil, después de perder en una noche lo que había ganado en una semana, aunque la misma suerte hace que no sufra ningún percance físico. De un modo misterioso, Ernesto se cura repentinamente cuando todo parece indicar que se va a morir pronto: «el insondable azar había favorecido a mi padre» (102). Circunstancialmente también el escritor halla en el auto del pastor Noriega la frase que había escrito en el suyo y que había estado tratando de recordar; cuando está con el pastor, finalmente recuerda cuál era el árbol donde escondió el disco de respaldo con su novela.

Entre los múltiples y diversos individuos que va encontrando en su camino, el escritor se topa con varios «impostores», cuyo engaño se le va revelando poco a poco. Uno de ellos es el primo policía, que matan los guerrilleros (E.R.P. y los Montoneros) acusándolo de torturador y asesino. También el médico que cura con plantitas Destouches, el médico chino Ching de la época de Perón, el supuesto dentista Marinelli, el Pastor Noriega, «un charlatán de feria» (109), que hace milagros pero luego lo acusan de aprovechador.

El tío Gregorio, hermano de Laura, era jugador profesional en los casinos de Mar del Plata; cuando pierde todo y está endeudado, «se pasa de bando» (53) y se hace vigilante en los mismos casinos. Así descubre el truco de un jugador al que finalmente deja ir y en pago por su solidaridad, recibirá de este recibe una pensión vitalicia. Cuando cuenta la historia le dice al escritor: «Yo me vi todas las películas, pibe» (54). Después de un partido al que asisten sólo dos espectadores (Laura y Ernesto) y que se suspende, mientras Bill conduce imprudentemente el auto, Laura empieza a coquetear con Ernesto, a él esto le parece hacer trampa. Otro impostor es Carballo, quien en los bares finge ser un cliente ya que sólo podía pagar «el derecho a poner el baúl lado de una mesa del bar» (167). Carballo, además, siempre tiene juguetes para regalar —los huevos de

chocolate Kinder y las figuritas (196); con él juegan las muchachas como si fuera un bebé (195). Ante ellas, quienes se comportan como si fueran modelos en espera de ser reconocidas, el mismo escritor se presenta no como quien es sino como escritor de telenovelas y así tiene más éxito que revelando su verdadera identidad: «les había narrado historias descabelladas para no desilusionarlas, para que siguieran creyendo que era el de la televisión» (199).

Hay otro tipo de impostores o simuladores, que se vinculan con el juego, la farándula y los deportes. Uno de ellos es el basquetbolista Bill Hataway, novio de Laura, que falsifica su edad y viste una especie de disfraz, una bata azul larga y con un sobretodo de piel de camello. Ambos se inscriben en una maratónica de baile, con la excusa de entregarle el premio a la Fundación Eva Perón aunque en realidad para él la participación obedece a ciertos intereses que Garro Peña revela a Laura luego: Bill necesita promocionarse después de que Argentina le ganó el mundial de básquet a Estados Unidos y dejó de ser «el niño mimado de Sportivo Palermo» (87). Finalmente, cuando no le renuevan el contrato, Bill roba un banco, vestido de «traje impecable y piloto blanco, con un portafolio de cuero» (48).

De acuerdo con Roger Caillois, los deportes y la farándula tienen en común el hecho de ser «camino indirectos» al éxito, al que se llega con una suerte repentina y rápida y un poco de mérito personal. Así, los jugadores, los deportistas y las estrellas (las modelos, los actores de teatro y cine) resultan una especie de simuladores no sólo porque tras su acción aparentemente desinteresada esconden otros intereses —el dinero, el poder, la fama, las influencias<sup>37</sup>, también porque en general estos oficios implican actuación, espectáculo y espectadores. En este juego de la vida a algunos les va bien y ganan —el tío Gregorio, Bill Hathaway— y otros pierden —su padre, el dentista, el doctor Ching, el francés de la isla.

<sup>37</sup> Roger Caillois habla de los concursos de belleza, el culto de la vedette, y el campeón, 140-141.

En la novela aparecen también otro tipo de juegos, en los que participa gente inocente que juega sin esconderse; por ejemplo, cuando Bill Hathaway y Ernesto luchan por el amor de Laura; también Carballo y las muchachas de la casa del bosque, que no esconden el juego: «Me pareció que era un juego que jugaban desde hacía mucho tiempo, que los uní y celebraba una vieja amistad (...) Nos reíamos como tontos de todos los chistes y sin planearlo, sin que nadie lo propusiera, nos fuimos a acostar repartidos al azar» (174). El juego se relaciona con la escritura sobre todo cuando el escritor llega a esa casa escondida, simbólicamente llamada el Paraíso, y se encierra a escribir en un garaje; allí tiene un intenso intercambio de información literaria con Carballo, quien lo admira, y con las muchachas, especialmente con Isabel, que se escribe cartas a sí misma:

El narrador siempre procura esconderse. Por eso Isabel se mandaba cartas a sí misma, creaba distancia entre ella y el relato que la describía. Al llegar, el mensaje no era el mismo que había escrito sino otra cosa, más distante, que ya no le pertenecía. Lo que se decía a sí misma volvía a su oído con la novedad y el candor que le daba el tiempo transcurrido (189).

Los jugadores hacen trampa, se disfrazan, simulan una falsa identidad o intereses diversos; igualmente, el cine es una proyección de una historia inventada, es una actividad creadora de ficción dentro de la realidad: como el juego, implica un disfraz, una «impostura».

### *Cum umbra nihil et sine umbra nihil*<sup>38</sup>

Antes de llegar al Paraíso, él escribía a lo largo del camino, en el carro, en hoteles, en donde la suerte le deparara un lugar<sup>39</sup>; sin embargo, generalmente son intentos que desembocan en pequeños fracasos:

<sup>38</sup> «Con sombra nada y sin sombra nada».

<sup>39</sup> «Voy armando el rompecabezas palabra sobre palabra, lleno de miedos y malos presagios. Trabajo en hoteles y cabañas, en cascos de estancia abandonados, siempre lejos de la gente» (62).

graba y se le acaban las pilas a la grabadora; escribe y se le enredan los papeles; pierde la computadora y el disco de respaldo<sup>40</sup>. En cambio, la tranquilidad que encuentra en el Paraíso le permite reencontrar la concentración necesaria para volver escribir<sup>41</sup>. Así finalmente descubre que escribir es inventar la realidad, no transcribirla; por eso la búsqueda del pasado poco a poco se le va revelando cada vez más innecesaria y se invierte la tradicional relación entre la ficción y la realidad<sup>42</sup>.

La perspectiva del narrador-protagonista no condena la impostura o el fingimiento ni a los jugadores que hacen trampa, él simplemente va descubriendo que la impostura en un sentido amplio es una manera de vivir y también sinónimo de escribir, que vivir significa «hacer trampa». De esta manera, escribir equivale a jugar, una actividad tan azarosa como un juego:

Por alguna extraña razón, ciertas palabras, por más simples que parezcan, se reúnen en determinado orden sólo una vez. Son como semillas que siembra el azar (...) las páginas perdidas siempre son las mejores. Manuscritos como los que extravió la mujer de Hemingway camino a los Alpes son inolvidables porque crean un relato paralelo (110).

La idea del arte como invención se muestra cuando el escritor se topa con el hombre que le roban una chaqueta y se cree en el deber de inventar una solución al problema:

(Un hombre) Pretendía que en Buenos Aires le habían robado el piloto sin que nadie lo hubiera obligado a sacárselo (...) Necesitaba

40 «Esa noche me detuve a escribir unas páginas que intentaran decirme quién soy qué me propongo, pero fracasé de nuevo como cada vez que me abordo a mí mismo» (28).

41 «Había escrito con paciencia y frialdad, como si se tratara de la novela de otro a la que yo entraba por la ventana igual que un ladrón. A veces es así, como poner el pie sobre la huella de Armstrong en la luna o pisar las flores del campo mientras Van Gogh las está pintando» (74).

42 «Ahora no estoy seguro de que los relatos se originen en cosas de la vida; es más bien al revés: la vida se forma a la medida de ellos (...) Lo que escribo no es lo que nombro ni lo que veo es lo que miro» (75-76).

imperiosamente que su historia fuera cierta para existir en ella (...) estuve pensando en como hacer para que su historia tuviera un buen final (...) Me miraba como a un dios del Olimpo (...) un escritor debe estar siempre a la altura de sus personajes (73-74).

De esta manera, se explica la asociación del padre con la oscuridad y el pasado; con aquel se reencuentra el escritor dos veces antes de encontrar el diskette perdido —cuando llega a verlo al Paraíso y se va, vestido de negro; después, cuando el pastor Noriega está tratando de crucificarse—: «Mi padre había salido de su selva para mostrarme la hora sin sombra» (218). La revelación final es iluminación, claridad: después de esta visita el escritor recuerda que enterró el disco con la novela al pie de un árbol quemado por un rayo; cuando el escritor y Carballo llegan a la casa de las muchachas, «las luces empezaron a prenderse y de adentro salieron los primeros compases del Danubio azul» (170). Igualmente al final se hace la luz, amanece: «El cielo empezaba a abrirse y por entre los nubarrones se filtraban los primeros rayos de sol. Aparté con cuidado las raíces y las hojas secas y saqué la bolsa. Adentro me esperaba, negro y perfecto, el disco con la novela. Todo lo que había escrito sobre mi padre y sobre mí estaba ahí. Sólo faltaba agregar el final» (231).

En el pasado, el hombre vivió durante la noche<sup>43</sup> y de niño, en la oscuridad del cine, tenía un guía: así como la luz de la pantalla ilumina la oscuridad de la sala, su padre había acordado con él una señal para reunirse<sup>44</sup>. Su guía, el Corsario negro», le había construido además el auto que le permitirá vagar por los caminos; su desapa-

43 «Casi toda mi vida he pasado las noches en vela y me cuesta mucho afrontar la luz del día. Trato de que el amanecer no me encuentre en la calle; al intuir el alba me encierro en un lugar oscuro y recién entonces me siento en paz» (117).

44 «Íbamos de un cine a otro y creo que esos fueron los días en que más cosas aprendí. Me compraba una caja de maní con chocolate y ni bien se apagaban las luces me dejaba en la primera fila para que nadie me tapara la pantalla. Se iba a la cabina pero yo sabía que no se olvidaba de mí porque en algún momento de la función el Corsario negro aparecía en la pantalla tapando las otras imágenes. Era la señal convenida para que fuera a reunirme con él. Apoyaba el alfiler de la corbata sobre la lente del proyector y lo que yo veía en la pantalla era la sombra del Corsario. Ocurría tan rápido que los espectadores no alcanzaban a protestar y yo salía al pasillo oscuro apenas marcado por las luces del suelo» (67-68).

rición le ocasiona un dolor y una pérdida que no se siente capaz de soportar. Una borrachera ritual antecede el incendio que destruye auto y novela, momento que marca un antes y un después en su vida, el nuevo tiempo en que tendrá que vivir sin su guía<sup>45</sup>. «La hora sin sombra» es el cenit, el momento perfecto de pura luz, cuando sin sombra alguna nada hay entre el sol y la tierra.

---

<sup>45</sup> «Una hoguera aparte, metálica y sonora que escupía pedazos de acero, devoraba el Torino y la novela que estaba en la computadora. Lucas se puso de pie y vi en su cara un espejo en el que se reflejaban los sobresaltos del alma» (129-130).