

UNIVERSIDAD MAYOR DE SAN ANDRÉS  
FACULTAD DE HUMANIDADES Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
CARRERA DE LITERATURA



TESIS DE GRADO  
JUEGO, AMOR Y MUERTE EN *MUSEO DE LA NOVELA DE LA ETERNA* DE  
MACEDONIO FERNÁNDEZ

TUTORA: DRA. ALBA MARÍA PAZ SOLDÁN  
POSTULANTE: DÉBORA ZAMORA ALCÁZAR

LA PAZ - BOLIVIA

2016

*A Mery y Adalid.*

*A Mauro, Gustavo, Gabriela*

*Henry y Diana.*

## Índice

Sobre <i>Museo de la novela de la Eterna</i> .....	4
Introducción .....	6
Clave de lectura: <i>Elena Bellamuerte</i> , el poema .....	8
El juego, una elección estética.....	11
Si amor trágico, arte lúdico.....	17
Transmigración: del poema a la novela .....	22
1. Novela, el arte de la inexistencia.....	29
Una indagación en el lenguaje .....	35
El niño, el lógico formal .....	41
Jugar y pensar en serio.....	47
Sin comienzo y sin tiempo, los alcances del juego.....	59
Jugar y amar, no más .....	65
2. Novela metateatral o cómo existir sin morir .....	69
Bambalinas: personajes que no representan .....	81
Flexibilidad de la identidad del yo: juguemos a ser.....	90
La psique: el juego de la alegoría .....	99
La eternidad: el juego de la metafísica .....	108
El poder de la escritura: el personaje que juega.....	115
Migración ficcional: el juego eterno .....	119
3. Lector novelesco, el creyente .....	125
Lector-niño.....	127
Lector de ensueño .....	132
Bibliografía.....	141

## **Sobre *Museo de la novela de la Eterna***

Macedonio Fernández comenzó a escribir *Museo de la novela de la Eterna* en algún momento antes de 1929. La primera copia manuscrita de la novela data del 17 de junio de 1929, y fue realizada por Consuelo Bosch de Sáenz Valiente. Del manuscrito de puño y letra de Macedonio sólo se conservan pliegos sueltos y deteriorados. Una segunda copia, esta vez mecanografiada, lleva escrito en la portada el año de 1938. Figuran también las fechas 25 de junio de 1940 y 2 de octubre de 1942; la crítica asume que la labor de escritura y corrección continuó por todo ese tiempo. Existe otra copia mecanografiada, sin fecha, de la que sólo se ha establecido que fue realizada entre 1929 y 1938. En 1947 se hace una copia completa de la novela, el año se registra otra vez en la portada; se han perdido la mayor parte de los folios de esta copia. Entre las copias de 1938 y 1947 existe todavía una más, quizás trabajada entre 1940 y 1942. A excepción de la primera copia manuscrita, en todos los casos se trata de series incompletas, desordenadas y mezcladas unas con otras. Todas cuentan, además, con correcciones de puño y letra de Macedonio. La última copia, al parecer, data de 1948; fue enviada a Raúl Scalabrini Ortiz, también con correcciones del autor.

Macedonio muere en febrero de 1952. *Museo de la novela de la Eterna* es publicada póstumamente por el Centro Editor de América Latina, Buenos Aires, con “Advertencia” de Adolfo de Obieta –el hijo de Macedonio–, en 1967 (Camblong, 1997: XXXI-LXXIX).

Dada esta particular historia del *Museo*, la presente investigación se basa en dos ediciones de la novela. Una es la edición crítica, coordinada por Ana María Camblong en colaboración con Adolfo de Obieta, de 1997, perteneciente a la Colección Archivos de la UNESCO. La otra es la edición incluida en las *Obras Completas* de Macedonio Fernández de Ediciones Corregidor, Buenos Aires, de 1975; en este caso trabajamos con la reimpresión de 2010. La investigación toma estas dos ediciones porque las considera dos cimas editoriales en la historia del *Museo*. Por un lado, la edición crítica que discrimina entre una copia y otra y tiene como base la copia enviada a Scalabrini Ortiz en 1948, ya que se mantuvo ordenada y apartada del resto de la documentación. Por otro, la edición a cargo de Adolfo de Obieta, el único colaborador en vida de Macedonio, que incluye todos los textos pensados para la novela sin importar la serie a la que pertenezcan.

Con todo, las variaciones son pocas. A lo largo de la investigación se anotan a pie de página las omisiones de la edición crítica y las diferencias que inciden directamente en la presente lectura.

## Introducción

La presente investigación plantea que el principal objetivo de la escritura del *Museo de la novela de la Eterna* de Macedonio Fernández es enfrentar y vencer el poder de la muerte. El enfrentamiento con la muerte es uno de los temas centrales en su obra ya señalado por gran parte de la crítica. Lo que se busca indagar en un tema tan reconocido es el cómo, a través de la escritura y el lenguaje, se realiza este enfrentamiento y, en consecuencia, saber de qué depende la final victoria de la obra de Macedonio sobre la muerte.

El punto de partida es el poema *Elena Bellamuerte* porque allí encontramos la clave de las coordenadas del *Museo*. La voz poética de Macedonio sufre la muerte de su amada y elige el juego para enfrentar su pérdida. El juego es la clave y es el arma para vencer a la muerte. A partir de la elección de la voz poética tomamos la categoría juego para leer el enfrentamiento con la muerte en la novela. La elección hecha en el poema se repite y se amplifica en la novela hasta convertirse en un clamor contra la muerte que se lleva a cabo a través de diversos juegos con el lenguaje, los personajes y el lector. A lo largo de la novela, este clamor lúdico confronta el poder de la muerte e invoca la fe en la vida de todo aquello que surge en la mente, inventado, imaginado o soñado.

La investigación explora e indaga el juego con el lenguaje del *Museo* para descubrir cómo el autor trastoca el tiempo y rebate la muerte desde el arte de la novela. Este juego descubre a Macedonio como un poeta que vuelve a aprehender el mundo indagando el lenguaje como un niño, perspectiva desde la que afirma que la realidad está mal entendida porque no es una dimensión de límites –la muerte– sino de posibilidad –la eternidad–. Desde esa perspectiva y comprendiendo la novela como un espacio de invención, se propone que Macedonio crea a sus seres de arte, no humanos, no existentes, sólo personajes, y que los crea como estados psíquicos. A través de estos personajes se muestra el proceso de creación de la novela como si se tratara de las bambalinas tras el escenario. De este modo el juego con los personajes y el arte de la novela es metateatral. Macedonio presenta a sus personajes como seres inventados para demostrar que una vez que la creación se ha realizado no puede negarse o deshacerse: una vez que las cosas existen a partir del lenguaje, no mueren. El reto final es que el lector juegue, conteste a la

invocación de su fe y se convierta en un creyente de la derrota de la muerte. Si el lector macedoniano descubre su fe en el juego, el arte y el amor, la muerte es vencida.

El lenguaje de su escritura, la teoría de su arte y la inclusión del lector en su creación son características de la obra de Macedonio que la crítica, en general, ha relacionado con el humorismo y la subversión. Dichas lecturas, sumadas a la época en la que escribe, han catalogado a Macedonio como autor vanguardista. En el desarrollo de la investigación se dialoga con la crítica a este respecto, relacionándola, a su vez, con otras conexiones literarias.

La investigación, además, recurre a conceptos teóricos que ayudan a concretar lo observado en la escritura y construcción del poema y la novela de Macedonio. Los conceptos utilizados responden en cada caso a elementos encontrados en su obra. Así, dado que el juego de la voz poética de *Elena Bellamuerte* es la brújula para explorar el *Museo*, se toma la teoría sobre el juego de Johan Huizinga para analizar la intención lúdica en ambas obras. La teoría de Huizinga nos permite delinear una básica concepción de juego para luego concretar el particular juego de Macedonio. Del mismo modo, se notará el apoyo de teorías sobre el Barroco para establecer y desarrollar la construcción metateatral de la novela, así como se recurre a concepciones de Ludwig Wittgenstein acerca del lenguaje y su relación con la realidad para profundizar en el trabajo de Macedonio con el lenguaje. Por último, la teoría de la recepción de Wolfgang Iser nos ayuda a pensar en un tipo de lector y sus roles al momento de leer para después identificar al lector macedoniano y su rol para enfrentarse y vencer a la muerte.

## Clave de lectura: *Elena Bellamuerte*, el poema

“Di si esta alma dolorida  
podrá nunca, en otra vida,  
abrazar a la áurea virgen  
que aquí en vano ha de nombrar!  
¡La que se oye ‘Leonora’  
por los ángeles nombrar!”  
Dijo el Cuervo: “–Nunca más”.

Edgar Allan Poe – *El Cuervo*

En tiempos diferentes, Edgar Allan Poe y Macedonio Fernández escribieron el mismo poema. Si, entre sus asiduas lecturas, Macedonio se sintió especialmente cercano e identificado con algún escritor, ése debió ser Poe. Aunque la forma de sus escrituras sea marcadamente diferente, la voz poética de *El Cuervo* sufre tanto por Leonora como la voz poética por la niña de *Elena Bellamuerte*. Ambas voces se construyeron por el hecho, único, de la amada muerta. Varios críticos apuntan esta comparación: “Macedonio (...) se sentía Poe en esta identificación del amor con la muerte (...). Y también en la consecuente impregnación de la muerte que exhiben algunas de las variantes novelísticas que él imagina” (Fernández Moreno, 1997: 552). Otros autores, antes de Poe y después de Macedonio, han escrito sobre la muerte de la amada, pero es la esperanza de la voz poética de Poe –murmurada al principio y después formulada con absoluto deseo– la que anuncia el intenso enfrentamiento de la voz poética de Macedonio con la muerte. Aquí la diferencia es crucial. Mientras el cuervo se posa quieto en el busto de Palas, reflejando esa oscura sombra de la que el alma de la voz poética “[n]o ha de alzarse, ¡nunca más!”, la voz poética amante de Elena busca y espera el alma de su amada con la certeza absoluta de que el torvo cuervo no la ha tocado nunca. Si bien, como dice Raúl Cadús, Macedonio coincide con Poe “...en la máxima importancia del tono emocional frente a la muerte de la amada...” (2007: 119) y el sentimiento original es el mismo, la actitud ante ese sentimiento es radicalmente distinta. Si el cuervo de Poe dice “nunca más”, la voz poética de Macedonio responde “no es cierto”.

En 1920, después de la muerte de Elena de Obieta, su esposa, Macedonio escribe *Elena Bellamuerte*, según Jo Anne Engelbert, “de un solo vuelo como quien estuviera en un estado de



ensoñación” (1997: 379). El manuscrito fue dejado, “abandonado u olvidado por Macedonio (quiere la leyenda que lo fuera en una lata de galletas [...])” en el estudio de Gerardo Palacios Hardy, cuando dejó de ejercer como abogado (Abós, 2002: 98). En 1926 Macedonio reescribe el poema apelando a su memoria y esta versión es incluida en una antología editada en Madrid por Jorge Luis Borges. El manuscrito original fue encontrado en 1940, después de la muerte de Palacios Hardy. Finalmente, Macedonio publicó *Elena Bellamuerte* en 1941, en la revista *Sur* (Ibid.). Esta investigación toma la versión realizada en 1920.<sup>1</sup>

La voz poética de *Elena Bellamuerte* no cree en el poder de la muerte y comienza por confrontarla: “No eres, Muerte, quien por misterio / pueda mi mente hacer pálida / cual eres...” (Fernández, 2004: 109). La negación es sutil y demoledora. Para negar la muerte, la voz poética la personifica y se dirige a ella. El misterio que conlleva la muerte es una de sus propiedades angustiantes. El dolor se materializa al no saber por qué la muerte sucede y, sobre todo, qué pasa mientras sucede y después. El misterio irresoluble es una de las fuentes de su poder. Teniéndola en frente, la voz poética desdeña ese poder. Acepta el atributo de misterio, pero niega que sea suficiente para perturbar sus sentimientos y su entendimiento. La muerte es incapaz y ello se debe a que “¡(...) he visto / posar en ti sin sombra el mirar de una niña!” (Ibid.). Esa niña le quitó el poder a la muerte. Y con ese mirar sin miedo en signos de exclamación Macedonio enfrenta a la Muerte.<sup>2</sup>

La niña Elena parte, pero al hacerlo afirma su certeza sobre la muerte: “...obra de ella no llevo en mí alguna / (...) / su cetro en mí no ha usado / su paso no me sigue / ni llevo su palor ni de sus ropas hilos / (...) / ni asido a mí llevo dolor...” (2004: 109). No ha usado su cetro porque el poder de la Muerte sobre Elena no es tal. Nada de lo que es la Muerte está en el partir de la niña. La razón de su invulnerabilidad y su casi espantar a la Muerte es “...porque amor la regía /

---

<sup>1</sup> Cabe mencionar, sin embargo, ciertas inexactitudes en la historia de la creación de *Elena Bellamuerte*. Según Jo Anne Engelbert, el bufete en el que Macedonio escribe y deja el poema pertenece a Guillermo Palacios Hardy; según Álvaro Abós, autor de *Macedonio Fernández. La biografía imposible*, Palacios Hardy se llama Gerardo y es socio de Macedonio en el bufete. Por otro lado, Abós dice que fue Macedonio quien publicó el poema en la revista *Sur*, mientras que Engelbert dice que fue su hijo, Adolfo de Obieta. Si bien las versiones de Abós y Engelbert concuerdan en que Macedonio guardó el poema en una lata, difieren en si fue en una de galletas o una de bizcochos; aunque Abós, más bien, se inclina porque se haya traspapelado en un cajón (2002: 98).

<sup>2</sup> Más de un crítico ha visto en este enfrentamiento una especie de payada: “El tema es metafísico, pero el discurso, diría con Piglia y Fofani, es payadoresco, un desafío a la muerte en un decir argumentado” (Cadús, 2007: 113). Para este enfoque ver además el artículo de Arturo Pagés Larraya, “Macedonio Fernández, un payador”, en *Cuadernos Hispánicos*, 166, Oct. 1963: 133-146.

porque amor defendía / de muerte allí” (2004: 110). Lo que se enfrenta a la muerte y le quita poder es el amor. Un verso de otro poema de Macedonio, *Creía yo*, puede explicar muy claramente este triunfo: “Que Muerte rige a Vida; Amor a Muerte”<sup>3</sup> (2008: 42). La muerte no puede hacer nada ante el amor.

Cabe precisar que no es el amor de la voz poética el que protege a Elena, sino el amor que *ella* siente. De ahí que la voz poética, además de denominarla “niña”, identifique a Elena como “la Amorosa”, es decir, como la niña que ama. Esta diferencia con respecto a Poe y otros autores es significativa para leer a Macedonio. La niña Elena no sólo es la amada añorada; es, sobre todo, la que siente amor, y ese sentimiento la hace vencedora ante la muerte. Si la muerte pierde su poder es porque la niña Elena no es sólo la amada, es la amante.<sup>4</sup>

Ahora bien, la voz poética “...sabía muerte pero aquel partir no” (2004: 113), y es que el partir de Elena es particular, no sólo porque no muera sino por su manera de no morir. El mirar sin sombra de la niña sobre la Muerte es tal que la voz poética supone que ella afirma, desdeñosamente: “Mírala bien a la llamada y dejada / obra de ella no llevo en mí alguna...” (2004: 109). El poder de la niña se hace patente. Primero, es Elena la que llama a la Muerte y no la Muerte la que decide llegar, contrariamente a como se suele pensar que sucede: la muerte sorprende. Segundo, Elena la deja, parte sin la Muerte. Es decir, además de convocar a la Muerte, y no viceversa, Elena se toma la libertad de dejarla. Eso explica por qué la voz poética, desde el principio del poema, se dirige a la Muerte. Es la voz poética quien se queda con la Muerte mientras Elena parte sola. Es la voz poética y no Elena quien debe enfrentarse a la Muerte, por eso le cuenta que: “...partiendo sin ti, contigo me dejó / sin temer por mí” (2004: 109). Raúl Cadús señala lo particular de este enfrentamiento: “...la muerte no es negada sino al contrario, confirmada por el contrapunto, para un desafío que la mantiene en vilo” (2007: 113). La voz poética puede confirmar la existencia de la Muerte pero también inquietarla, porque el verdadero poder es ostentado por el amor de Elena. Ella es soberana en su partir y esa soberanía permite a la voz poética argumentar, discutir, desestabilizar a la muerte.

---

<sup>3</sup> Salomón en el *Cantar* dice: “Que es fuerte el amor como la muerte...” (*Cant.* 8,6.).

<sup>4</sup> Según Macedonio, este es el trabajo de los que se aman: “...los amantes tienen que llegar a desasirse del prejuicio de la muerte, a hacer la ‘crítica de la Muerte’, y percibir que este es un hecho de la materia que no afecta al Sentir ni al Conocimiento...” (Fernández, 1987: 145).

Si Elena abandona a la Muerte y no se le enfrenta, entonces tampoco sufre por ella. Más que particular, lo absolutamente fantástico de la partida de Elena es que la disfruta, y más que eso, Elena la juega: “...obra de ella no llevo en mí alguna / (...) / ni asido a mí llevo dolor / pues ¡mírame! que antes es gozo de niña / que al seguro y ternura / de mirada de madre juega...” (2004: 109-110). El juego bien puede ser la razón por la que la voz poética llama a Elena “niña”; siendo así, la mirada de la voz poética es semejante a la mirada de una madre. Entonces, protegida por esa mirada amorosa, la niña juega “...y por extremar juego y de amor certeza / (...) / a sus ojos se oculta” (2004: 110). Como una niña concentrada en el goce de un juego, Elena decide extender ese juego hasta el límite último y ocultarse partiendo de la vista de esa mirada amorosa. Así, la niña no está muriendo, está jugando al “oculta-oculta”. Y no teme angustiarse y desesperar a su madre con este cruel juego porque el amor las protege. Sabiendo que la voz poética la ama y la buscará, la niña goza ocultándose, “[s]egura / de su susto curar con pronta vuelta” (Ibid.). La esperanza de la vuelta de Elena es clara. La esperanza de que en algún momento el juego acabará y ella reaparecerá.

Los anteriores versos connotan un sentido preponderante en el poema. Elena no sufre a la hora de su partida, hora que ella misma ha elegido, porque sólo está jugando. Ella está escondida esperando el momento adecuado para aparecer y aliviar la angustia de la pérdida. En la niña Elena la muerte no existe, el juego sí. Y es la voz poética quien propone el juego extremo de la niña en lugar de su muerte. La voz poética de *Elena Bellamuerte* lleva inscrita la sentencia de Macedonio: “No creo en la muerte de los que aman ni en la vida de los que no aman” (Fernández en Engelbert, 1997: 379). Los que aman no mueren, sólo juegan a esconderse: eso parece confirmar la voz poética.

### **El juego, una elección estética**

La mayoría de los escritos de Macedonio –si no todos– denotan una declaración de intenciones artísticas. Es el caso de su *Poema de poesía del pensar* en el que Nélida Salvador encuentra “...una peculiar sistematización del quehacer poético mediante la ‘Poemática del pensar especulativo’ cuyo fin es justificar ciertos hechos desconcertantes (...) aunque no logre explicarlos irrefutablemente” (1986: 67). O, dicho en versos de Macedonio: “...nos preguntamos no qué inteligibilidad explica sino qué poesía justifica estos hechos: –La Muerte...” (2008: 58-59). La poesía es la aceptación de los sucesos del mundo, y *el* suceso que encabeza la lista en este

poema es la Muerte. Por tanto, la poesía de Macedonio no tratará de entender la muerte, sino de *justificarla*. Bajo esta línea, la voz poética artística continúa: "...‘explicación’ es hallar la justificación estética –es decir, conforme con las apetencias del alma, de la conciencia..." (2008: 60). Salvador aclara que la conciencia –el alma– no actúa de modo utilitario o causalístico, sino estético (1986: 67). Es más, el pensar impráctico de la conciencia está caracterizado como "...una especie de *necesidad estética*..." (Fernández, 2008: 60 las cursivas son mías). Entonces, la Muerte, en la poesía de Macedonio, ha de justificarse estéticamente, de un modo que no ofenda o maltrate al alma, sólo así podrá ser aceptada.

La voz poética artística declara: "Mi poemática del Pensar intentará la transcripción de lo que pasa en la conciencia en los momentos en que acepta emocionalmente un mundo doloroso del darse real; pero la poesía está en cada uno de estos actos de consentimiento" (2008: 59). De esta declaración pueden concluirse dos cosas. Primero, la transcripción de la conciencia en el momento de la aceptación del hecho doloroso es la justificación estética. Segundo, *Elena Bellamuerte*, siendo el poema "tan perfecto que podría por sí solo justificar un país o una cultura", como dice alguna crítica (Bartholomew en Fernández Moreno, 1997: 552), es el mejor ejemplo de la transcripción de lo que pasa en la conciencia en el momento en que acepta un hecho doloroso: la muerte de la amada. Y la transcripción de la conciencia de la voz poética ante la muerte de su amada dice "juego". La voz poética puede aceptar el hecho doloroso, sin ofender a su alma, si Elena está jugando: "Y me decía / su sonreír en hora tanta: / ‘Déjame jugar, sonreír. Es un instante / en que tu ser se azore'" (Fernández, 2004: 112). Por tanto, la justificación estética de la Muerte es lúdica: Elena quiere jugar, por eso parte. Dicho de otro modo, la conciencia de la voz poética elige al juego como la estética que justifica la muerte.

Para explicar la elección de Macedonio y finalmente establecer el juego macedoniano, se tomarán nociones básicas de juego del libro *Homo ludens* de Johan Huizinga. Dado que Huizinga parte de los supuestos de que "[e]l juego es más viejo que la cultura..." (2012: 13) y que "[e]s una función llena de sentido" (14), entiende que en el juego se revela "...la presencia de un elemento inmaterial" (Ibid.). Siendo así, "...al conocer el juego se conoce el espíritu" (17). Esta perspectiva, que no explica el juego sino que lo describe apuntando su origen connatural a los seres vivos, es plausible para un acercamiento al juego de Macedonio, ya que, como sucede con sus concepciones de amor y muerte, tiene también su propia forma de entender la categoría juego. Cada vez que se recurra a las nociones de Huizinga, se tomará sólo aquello que ayude a trazar

directrices para delinear el juego en general y luego marcar el juego macedoniano en particular. Concebir el juego como una acción más cercana al espíritu permite, además, emparentarlo con el amor y la muerte.

En el *Homo ludens*, Huizinga refiere una costumbre oriental que puede reflejar muy bien lo que la voz poética de Macedonio entendería de la muerte de Elena. Huizinga afirma que “[l]a extraordinaria gravedad del ideal de vida japonés se suele ocultar bajo la ficción de que no se trata más que de un juego” (2012: 64). Esta actitud puede observarse claramente en el estilo cortés que debe emplearse en las conversaciones con personas de rango. La forma cortés de decir “me he enterado de que ha fallecido su padre” es, literalmente, “me he enterado de que su señor padre *ha jugado* el morir” (Ibid. las cursivas son mías). La función de este estilo es expresar todo como si las clases superiores actuaran siempre jugando, ya que las personas de rango son consideradas en un nivel en el que sólo su voluntad puede hacerles obrar. La muerte para los japoneses de rango superior es una elección propia, extrema, que demuestra un absoluto poder; poder que no proviene de su alto rango, sino del juego que realizan. Este poder superior es el que la voz poética le atribuye a Elena. La diferencia es que su poder, su voluntad de traer a la Muerte y luego dejarla, no proviene del juego, sino de su amor. De ahí que hacia el final del poema se eleve la “muerte” de Elena hasta emparentarla con lo divino. Como los japoneses de alto rango, su muerte “...es Divinidad” (Fernández, 2004: 114) porque es “...muerte entusiasta...” (2004: 113), es decir, juguetona. El juego es la acción que expresa a la niña Elena y a las personas de alto rango japonesas como verdaderamente superiores ante la muerte: “¡Oh, cual juego de niña / lograste, Elena, niña vencedora! / a alturas de Dios fingidora...” (2004: 114). La niña de Macedonio no es la amada que muere, es la amante que juega.

Huizinga identifica dos funciones para el juego: jugar en competencia por algo o jugar en representación de algo. En el último caso, sólo se representa lo que ya es natural, las plumas o el baile de un ave, por ejemplo. Esta representación no pierde en ningún momento su conexión con la realidad. El niño representa a un doctor pero siempre sabe que no lo es en realidad. El juego como representación es una realización aparente. En su poema, Macedonio establece el juego en un escenario básico: el niño, bajo la mirada de la madre, se oculta de esa mirada para asustarla. La gracia del juego no se encuentra únicamente en la emoción de esconderse, sino también, y quizás sobre todo, en sentir la búsqueda del otro. Pero además del juego del escondite, Macedonio propone otra escena. Dirigiéndose a Elena, la voz poética recuerda “[t]anta lucha

sudorosa hizo la abrumada cabeza / cuando la caíste a dormir tu ‘muerte’ / en la almohada...”, aclarando inmediatamente que es la almohada “–del Despertar Mañana–” (Fernández, 2004: 113). Macedonio repite un tópico: la amada no muere, sólo duerme. Elena, además de ser la niña amorosa, es “...*maestra de muerte / fingida* en santo juego de un único, ardiente destino” (2004: 112 las cursivas son mías). Si Elena sólo duerme, entonces, finge estar dormida, y al hacerlo, representa su muerte. Como el niño que hace como si fuera un doctor pero sabe que no lo es, ocultándose o representando su muerte, Elena está jugando. Así se establece el juego como la justificación estética de la muerte. Elena representa su muerte a la perfección y lo sabe, por eso puede sugerir su regreso, por eso la voz poética ve sueño y no muerte.

Fingir u ocultarse pueden parecer juegos crueles, pero lo cierto es que la voz poética necesita de estos juegos. “Muerte es beldad y me quedó aprendida / por juego de niña que a sonreída muerte / echó la cabeza inventora / por ingenios de amor mucho luchada” (Fernández, 2004: 113): la voz poética aprende que la muerte puede ser bella gracias al juego de Elena. En este punto, la justificación lúdica se hace literalmente estética. A través del juego la voz poética acepta el hecho de la muerte y aprende que la muerte es belleza. Al mejor estilo de Poe, la estética lúdica de Macedonio acaba creando una amada que embellece a la muerte con su partir. No por nada Elena también es la Bellamuerte, la amada que cifra la posible belleza de la muerte.

Muerte, si juego, es beldad porque el juego es un orden propio y absoluto que lleva la confusión de la vida y la imperfección del mundo a una perfección, parcial y limitada, pero armónica (Huizinga, 2012: 28). Por esta razón, no es extraño que Macedonio haya elegido el juego como la estética que justifica la imperfección del mundo que la muerte de Elena significa. Como orden equilibrado y armónico, el juego tiene un espacio y un tiempo específicos. Se debe tener un campo y un tiempo para jugar; luego el tiempo se acaba, el juego termina y el espacio se abandona, razón por la que en el juego ambas dimensiones son diferentes de las habituales (2012: 27-28). El juego de Elena, por su parte, no sólo se desarrolla en un tiempo específico, sino que establece su tiempo particular y específico. La muerte es un signo del tiempo, por lo que el hecho de que el cetro, el paso, el palor y los hilos de la Muerte no la hayan tocado implica que, además, se ha sustraído del tiempo y, más que eso, ha convertido su partir en “luz de mi primer día” (Fernández, 2004: 109). Elena no sólo no lleva señales de muerte, del último día, sino que, exactamente al contrario, parte como un alumbramiento. La Amorosa convierte el final de su tiempo en el principio: “Criatura de porfía de amor / que al tiempo destejió / que llamó así su

primer día, / se hizo obedecida a su porfía...” (2004: 111-112). Macedonio no sólo insta a Elena en un ámbito no cotidiano porque la hace jugar. Crea un ámbito nuevo en su escritura donde ella es capaz de destejer el tiempo y regresar a su alumbramiento. Al referirse a un campo y tiempo específicos de juego, Huizinga habla de partidas, canchas e incluso templos. Macedonio inventa este campo y tiempo diferentes en su poema y en éste el juego tiene alcances impensados: vence a la muerte. Por otro lado, siguiendo a Huizinga, el tiempo del juego debe tener un límite, no se puede jugar siempre. Esto es conveniente para la voz poética porque así puede suponer la promesa de vuelta de Elena: “Segura / de su susto curar con pronta vuelta” (Fernández, 2004: 110). Una vez más, la esperanza de la voz poética reside en la justificación lúdica.

Dado que la escritura es el campo de juego en el que el tiempo puede destejarse creando la esperanza, la voz poética replica tajantemente al Hombre que puede interrumpirlo no creyendo en el juego de Elena: “Y si así no es ¡no cortes Hombre mi palabra! / Y si así no es, es porque es mucho más” (2004: 111). Este Hombre al que la voz poética interpela es el que Huizinga llamaría “aguafiestas”: el que infringe las reglas del juego, rompe su círculo mágico y revela torpemente la ilusión del mundo lúdico. Cortar la palabra de la voz poética equivale a quebrar las reglas que ha establecido. Elena juega a esconderse y la voz poética, afligida, pregunta: “¿Dónde te busco, alma afanosa, / alma ganosa, buscadora alma?” (Fernández, 2008: 35)<sup>5</sup> porque así funciona el juego: uno se oculta y el otro busca. El único modo en que la voz poética puede buscar a Elena es con su palabra; pensado así, el mismo poema ya es la búsqueda de Elena. “Por donde vaya mi seguimiento / –alma sin cansancio seguidora– / mi palabra te alcance” (Ibid.), Macedonio propone su escritura como ese ámbito que trasciende tiempo y espacio para que la voz poética pueda alcanzar a su amada oculta. Si un Hombre discute este juego es más que un “aguafiestas”, un sujeto que “no entra en juego”: es alguien que no ama ni trasciende. Seguir el juego de Elena, buscarla, creer en su representación, permite, en última instancia, seguir amando a quien ha partido. Y aún más importante, que quien ha partido nos siga amando. Así el amor vence el poder de la muerte.

---

<sup>5</sup> En la edición de Tomás Guido Lavalle, *Manera de una Pique sin Cuerpo*, se lee: “¿Dónde te busco, alma afanosa / *alga* ganosa, buscadora alma?” (2004:111 la cursiva es mía). Como parece ser un error tipográfico, para esta cita me apoyo en la edición de Carmen de Mora, *Poesías Completas de Macedonio Fernández*. Madrid: Colección Ediciones Visor, 2008.

Elena hace *como si* muriera, pero sabe que no muere en realidad. Para Huizinga esta conciencia de hacer “como si”, más allá del entusiasmo, es esencial en el juego porque permite la unión de fe e incredulidad. En los cultos, los hombres suelen prepararlo todo y lo saben, pero dicen a las mujeres que son los dioses; esto no es un engaño, porque las mujeres también saben de qué se trata. Saben que son ellos pero creen en los dioses. En el caso de *Elena Bellamuerte* no hay que olvidar que Elena sólo se revela a través de la voz poética. Es la voz poética quien interpreta como juego el partir de Elena y así le atribuye superioridad sobre la muerte, pero hace *como si* Elena lo hiciera.

La voz poética supone el discurso de Elena, a lo largo del poema hace “como si” ella hablara. “Quiso decirme...” (Fernández, 2004: 109), afirma, quiere pero no lo hace porque Elena se duerme en silencio: “¿Te dormiste? Palabras no lo dicen” (2004: 111). Quien juega en primera instancia es la voz poética; sólo después de comenzar a jugar hace que Elena juegue a su vez. Ya que el juego se hace necesario para la comprensión de la muerte, si la voz poética no hiciera “como si” Elena le hablara explicándole convenientemente su propio juego, no podría creer en su esperanza, no tendría esperanza. Igualmente, si no hiciera “como si” se dirigiese a la Muerte, tampoco podría enfrentarse con ella. Si en los cultos religiosos mujeres y hombres saben que todo es una representación y aún así creen en los dioses, Macedonio hace que su voz poética represente a Elena en su escritura y crea en esa misma representación. Y así produce la unión poética de los contrarios, incredulidad y fe: la voz poética sabe que quien representa es él, pero cree en el juego de representación de Elena. La voz poética se convierte en el niño que hace “como si” su amada ausente le hablara consolándolo.

En tanto se trata de un juego poético, Macedonio escribe/transcribe la conciencia de su voz poética en la esencialidad del juego de la que habla Huizinga: la unión entre incredulidad y fe, pero de un modo más radical. La voz poética sabe que es quien inventa todo el juego, pero dice que es Elena. Sabe que el juego es suyo, pero tiene fe en que también sea el de Elena. A diferencia de los cultos, la voz poética no tiene fe en un ser superior que existe a través de la representación; la voz poética tiene fe en la representación de su propia enunciación, en la justificación estética de su propia conciencia, en la transcripción del hecho doloroso. La voz poética tiene fe en su poesía, en el lenguaje poético que concibe para que Elena venza a la muerte. De ahí que desee: “Por donde vaya mi seguimiento / (...) / *mi palabra* te alcance” (2004: 111 las cursivas son mías).



## Si amor trágico, arte lúdico

¿Por qué Macedonio decide que su voz poética proponga juego? ¿Por qué la categoría juego pasa por su conciencia en el momento de la muerte de la amada? ¿Por qué el juego y no otra cosa?

A través del juego la niña Elena estaría, en su última hora, perfeccionando algo que no habría salido bien. La voz poética y Elena no se conocieron de niños, de ahí que él se lamente: "...mi primer conocerte fue tardío / y como sólo de todo amor se aman / quienes jugaron antes de amar / y antes de hora de amor se miraron, niños..." (Fernández, 2004: 110). La obra de Macedonio propone otro nivel en el estudio del juego de Huizinga. Para Huizinga, el juego se encuentra antes que todo acto lógico humano, es el motor de los cultos y es la base de todo ámbito cultural. Con los anteriores versos, Macedonio especifica el juego, su juego, como la causa del amor que él inventa como ideal: el "todo amor". Si Macedonio elige el juego para que su voz poética atraviese el dolor de la muerte de su amada y pueda enfrentarse a ella, es porque el juego hace posible el amor ideal. En otras palabras, el juego de la niña también embellece a la muerte porque demuestra que el amor absoluto es superior.

En su sabiduría de amor, Elena, "...así en tiernísimo / invento de pasión quisiste esta partida / porque en tan honda hora / mi mente torpe de varón niña te viera" (2004: 110). La voz poética parece creer que si ve a Elena niña y jugando, podrán amarse con el "todo amor" deseado. El objetivo del juego, en apariencia cruel, es enseñar y afirmar el "todo amor" en la voz poética: "Voyme entendida, / torpeza de amor de hombre ya no será de ti" –recuérdese al Hombre que interrumpe a la voz poética– (2004: 112). Elena conoce el poder amoroso del juego y por eso juega su muerte; o –si se prefiere– la voz poética sabe de este poder y por eso decide entender la muerte de su amada como un juego. En cualquier caso, "...esto sabías, este grave saber / tu ardiente alma guardaba; / grave pensar de amor todo conoce..." (Ibid.) confirma la voz poética dirigiéndose a Elena. Y esta gravedad en el saber y en el pensar el amor es la cifra de la profundidad y la intensa seriedad del juego de Elena.

La "torpeza de amor de hombre" –y de Hombre– ya no será de la voz poética porque Elena lo ha convertido en un niño al hacerle comprender su partir lúdico, soberano y gozoso.

No obstante, a pesar de este juego amoroso, la voz poética sufre en extremo. El juego de Elena es duro: "Fingimiento enloquecedor / que por palabra tuvo / lágrimas brotando" (2004: 112). El contraste es patente: ella juega, él llora. Aun cuando la voz poética sabe del juego

amoroso, su sufrimiento persiste: “Niña del fingido morir / con más lágrimas visto que el más cierto” (2004: 113), pues indicar la razón de un dolor no hace que duela menos. Si es Elena quien parte sin la muerte y, por tanto, es la voz poética quien se queda para enfrentarla, aunque Elena juegue, la voz poética debe pasar por el duelo. Tanto es así que, a pesar de estar seguro del “Despertar Mañana” de la niña, y a pesar de que sus “[o]jos y alma tan dueños del mañana...” no se amargan en lágrimas, aun así, “...todo lloro movieron” en la voz poética (Ibid.). A lo largo del poema es evidente la insistencia en el llanto que el juego de Elena provoca en la voz poética. Es como si entendiera y representara juego, pero viviera una tragedia. Puede pensarse en la oscilación del juego entre incredulidad y fe: sus lágrimas son la prueba de que es una tragedia, pero sus palabras, el lenguaje que busca y representa a Elena, hacen creer en el juego.

Pero Macedonio tiene su propia y precisa concepción de tragedia desarrollada en su ensayo de 1922 “La Idilio-Tragedia”: “...Tragedia no es tal sino por muerte, no por dolor: es la violación del amor por la muerte” (Fernández, 1987: 145). La tragedia no tiene que ver con el dolor y tampoco es la muerte en sí misma, es la amenaza de interrupción del amor. Las lágrimas de la voz poética sí hablan de su tragedia, que no es la aparente muerte de Elena, sino que al jugar al escondite su amor parece interrumpido. La voz poética no puede ver a su amada, esa es su tragedia. Y esta tragedia es también artística: “El Arte, a diferencia de la Vida, escoge su asunto, puede y debe hablar siempre y solo de la Tragedia” (Ibid.). El Arte debe tratar siempre de la interrupción del amor por la muerte, que es el hecho doloroso que la conciencia –el alma– debe aceptar. “La poesía es cada acto de esa aceptación” (Fernández, 2008: 58), y el acto de aceptación en *Elena Bellamuerte* es lúdico. En conclusión, Macedonio trata la tragedia –hace su Arte– a través del juego, en un *como si* que niega el poder de la muerte.

En este “Mero ensayo” en el que Macedonio concreta su teoría sobre la “Idilio-Tragedia”<sup>6</sup> se menciona *otra* muerte que no es de la que se ha hablado hasta ahora, pero que es así considerada porque también es un tipo de interrupción del amor. “Otra muerte, que interviene en la Tragedia no del todo lograda, es la que está en el pasado no conocido mutuamente de los que llegaron a amarse” (1987: 145), esta es la razón de que la voz poética lamente conocer tardíamente a Elena. No conocerla, entendiéndose, no amarla, significa su muerte. Y una vez más, el juego es la categoría

---

<sup>6</sup> Esta teoría cabe también en la comparación entre Poe y Macedonio hecha por César Fernández Moreno y citada antes: “Macedonio también se sentía Poe en esta identificación del amor con la muerte, conducente al Idilio-Tragedia, que es el ‘fin del arte’” (1997: 552).

que desarma este hecho: "...y como sólo de todo amor se aman / quienes jugaron antes de amar / y antes de hora de amor se miraron, niños / (...) / así en tiernísimo / invento de pasión quisiste esta partida / porque en tan honda hora / mi mente torpe de varón niña te viera" (Fernández, 2004: 110). El juego supera toda muerte porque permite volver en el tiempo logrando así el todo-amor que sólo es posible desde la niñez. Y por si no fuera suficiente, además hace de *Elena Bellamuerte* una obra de arte. Para Macedonio esta "otra muerte" interviene en la Tragedia no del todo lograda, mientras que "[l]a Tragedia es perfecta cuando (...) los que luego fueron amantes se conocieron desde la niñez" (Fernández, 1987: 145). La actitud lúdica de Elena, su representación, su esconderse, la convierte en una niña. Extremar su juego hasta el punto de mantenerlo ante las lágrimas de la voz poética para que la conozca niña permite que la Tragedia de *Elena Bellamuerte* sea perfecta, sea artística, y vaya contra lo posible de lo real, la muerte, por ejemplo. El juego es parte de la Tragedia, es parte del asunto del Arte. De este modo, el duelo de la voz poética no se opone al juego de Elena, al contrario, es su tragedia la que propone el juego para estar del todo lograda.

Si la tragedia para Macedonio connota juego, para Georges Bataille el juego connota tragedia. Según Bataille, pensar y sufrir la coacción de la muerte es lo mismo (2001: 217). Pensar ya es razonar, por eso el pensamiento combate todo capricho y toda soberanía, por tanto, todo juego (Ibid.). Si se piensa racionalmente, el juego de *Elena Bellamuerte*, aun con el "todo amor" como fin, es desmedido y violento, así lo dice Elena: "...que antes es gozo de niña / que al seguro y ternura / de mirada de madre juega / y por extremar juego y de amor certeza / *—ve que así hago contigo y lo digo a tus lágrimas—* / a sus ojos se oculta" (2004: 110 las cursivas son mías). Visto así parece no ser juego. Para Bataille, lo contrario al juego es la razón, el pensar racional. Antes, sin embargo, el pensamiento se habría dirigido en otra dirección. Por ejemplo, en los juegos de enigmas, o en los juegos rituales de preguntas y respuestas, el pensamiento se aleja tanto del raciocinio que puede ser juego. En estas competencias, el juego filosófico del pensamiento es anunciado por el elemento que, según Bataille, es su esencia: el riesgo de la muerte (2001: 219). Muchos relatos confirman la relación del planteamiento de un enigma con la muerte del adivinador si fracasaba en su resolución. Para Bataille, esta escena es el signo del pensamiento en su origen: el hombre midiéndose con lo incognoscible y con la muerte (Ibid.). De este modo juego y tragedia se conectan. La voz poética, sin embargo, no vive esta escena. Si bien Macedonio construye un juego trágico para su voz poética, no está comparando sus fuerzas con

lo incognoscible y con la muerte. Macedonio no se mide con lo incognoscible porque no busca desentrañar ni explicar la muerte, la justifica estéticamente porque responde a una necesidad de su alma y no de su entendimiento. Lo que hace es más contundente: en su escritura inventa la posibilidad de quitarle poder a la muerte, no es necesario comparar fuerzas.

Para Bataille, el pensamiento racional que preserva la vida y, por tanto, combate al juego, ha fracasado, por lo que:

...el pensamiento libre [debe recordar] finalmente que, en el fondo, es un juego (un juego trágico), y que la humanidad entera, también un juego, al olvidarlo no ha ganado más que los trabajos forzados de innumerables moribundos... (2001: 219)

El pensamiento verdaderamente libre y el todo-amor de Macedonio hacen un juego trágico. Si la voz poética sólo llora, su destino parece ser funesto. Pero Macedonio la hace jugar y extiende su juego hasta Elena. El juego convive con el duelo, pero deja sin efecto el destino funesto de la tragedia. En el arte macedoniano lo trágico deja de ser funesto y se convierte en una representación de grave seriedad ya que el sufrimiento de la voz poética no quebranta la fe en las posibilidades que permite el arte y propone el juego. El juego tiene un lugar importante en lo trágico y Macedonio lo comprendía.

Gracias al juego con su soberanía, su seriedad y su tragedia, la voz poética de Macedonio atraviesa a la muerte creyendo que no es ni poderosa ni temible. Con el juego como justificación estética, la voz poética aprende que “Muerte es Beldad” (2004: 113) y nada más. Y dado que Elena sólo se oculta, la voz poética la busca, paciente, exclamando: “¡Cuándo será que a todo amor alzado / (...) / pruebe otra vez, la eterna Vez del alma / el mirar de quien hoy sólo el ser de Esperada tiene / cual sólo de Esperado tengo el ser!” (2004: 114). Mientras ella no decida acabar el juego y reaparecer, él la esperará también jugando. Finalmente, el juego se cifra en la esperanza, en la fe en la escritura que Macedonio construye y que confronta el pensar racional que afirma a la muerte como definitiva.

Muerte y juego se condensan en *Elena Bellamuerte*, pero el pensar libre de muerte y el todo-amor de Macedonio necesitan desplegarse. Esta investigación propone al juego como el camino que puede conducir a una lectura orgánica de una de las novelas más particulares del siglo XX: *Museo de la novela de la Eterna (la Primera novela buena)*. El poema *Elena Bellamuerte* es la transcripción de la aceptación del hecho doloroso, es el momento del duelo, y siendo así, es cuando se construye el enfrentamiento con la muerte a través del juego. En el *Museo* figura este

mismo enfrentamiento pero dentro de un diseño artístico elaborado, pensado y planificado, en un paso más allá de la transcripción primera. En la novela, el juego ya no sólo se enfrenta a la muerte, es el arma que la atraviesa, la burla y descubre otras posibilidades que no tienen que ver con ella. Cada componente del arte macedoniano es una creación lúdica pensada para vencer la cualidad finita de la muerte, a saber, el lenguaje, los personajes y el lector.

## **Transmigración: del poema a la novela**

Con el amor como campo de fuerza y el juego como argumento, el partir de Elena es una imagen de calma y de belleza: “En tu frente un fin de ola se durmió / por caricia y como en fantasía / de serte compañía / y de mostrar que allí / *ausencia o Sueño* pero no muerte había...” (2004: 111 las cursivas son mías). Además de recordar el motivo literario de la muerte como sueño, Macedonio equipara el sueño con la ausencia. Al dormir, Elena está en una dimensión privada, individual, donde nadie puede tocarla y que nadie puede compartir. Mientras sueña, Elena está ausente. Aun así la voz poética discute: ni siquiera la ausencia significa muerte, “...ausencia o Sueño pero no muerte había...”. Elena puede estar dormida y ausente, pero nunca muerta.

En la presentación de *Museo de la novela de la Eterna*, el autor define su novela: “Presentación en el arte, y en la vida. De un uso sabio de la Ausencia, equivalencia voluntaria de dulcificada muerte” (Fernández, 1997: 4). La novela es el uso sabio de la Ausencia y, ya sea porque se oculta o porque finge dormir intentando dulcificar su partida, la Ausencia es la amada muerta; y su uso sabio, la negación de la muerte. Bastaría con esta presentación para deducir que la novela es una extensión de *Elena Bellamuerte*. La ausencia se repite como motivo para ambas obras, aunque de manera diferente. En el poema la ausencia se sufre a pesar de discutir el poder de la muerte. En la novela la ausencia se utiliza casi como instrumento para dulcificar la muerte. La intención también se repite. Si la voz poética niega el poder de la muerte porque la ausencia es juego de representación o escondite, el autor de la novela le da un nuevo y extraño atributo a la muerte a partir de esa ausencia juguetona, la hace dulce. Así, el objetivo también es el mismo: ante ambas obras la muerte pierde su poder.

Juan Carlos Foix puede referirse a este uso de la ausencia cuando afirma que Macedonio profesa “la metafísica del agujero” (1974: 33). Según Foix, Macedonio nunca puede hablar de lo que quiere y siempre acaba hablando de otra cosa, y es así porque ese es el único modo en que puede acercarse a lo que quiere. Macedonio nombra por omisión. Lo que nunca dice con todas las letras es de lo que está hablando. Foix explica:

En Macedonio *se contempla lo no habido*, se aprecian sus gestos, se sorprende el relampagueo de sus miradas, se le sigue en su andar, se presienten sus ritmos, pero a consecuencia de que esta misma contemplación es una contemplación impedida: radicalmente impedida, porque no es él quien nos la impide, sino que a él le ha sido impedida, y lo que oscuramente percibimos no es otra

cosa sino lo que a través de grandes esfuerzos acometidos por él (...) *rescata* para nosotros. (1974: 38 las cursivas son mías)

Elena, en su escondite o en su sueño, está en alguna parte donde no se la puede contemplar, pero la voz poética la rescata y la muestra como ausencia. Excepto en la presentación, la ausencia no es nombrada en toda la novela. Esto quizá sea porque, como dice la presentación y sugiere Foix, toda la novela es el uso de esa ausencia, por lo que no hace falta nombrarla. Es como si el autor decidiera escribir una novela mientras dure la ausencia.

El *Museo*, además de presentarse al lector, también se presenta a uno de sus personajes, a uno especial: la Eterna. En “Presentación para la Eterna” el autor declara sus razones para escribir: “Y sólo porque ella quiere *sonreír* una última vez a su amor desde fuera de este amor, desde el Arte, compongo este libro que no necesitamos” (Fernández, 1997: 20 la cursiva es mía). Si la voz poética enuncia *Elena Bellamuerte* es por su amada, para mostrar su “[g]rave y gracioso artificio / de muerte sonreída” (Fernández, 2004: 114); del mismo modo el autor escribe el *Museo*, para que la Eterna pueda sonreír a su amante. La identificación de Elena con la Eterna es patente. A lo largo del poema, la imagen de Elena sonriente en su partida es predominante; la novela entera es, entonces, la dilatación de esa sonrisa. La diferencia se encuentra en el espacio en el que se produce esa sonrisa. La Eterna sonríe desde el Arte, espacio que el autor fija fuera del amor, al contrario de Elena que, si puede sonreír, es porque el amor vive en ella y viceversa. El espacio del Arte es la novela, este estadio de planificación y diseño para vencer a la muerte, lo que no significa que esté exento de amor. Si Elena vence a la muerte es por el amor, entonces, es como si en un primer momento el amor dijera no a la muerte y después dijera sí al arte para continuar demostrando su absoluta superioridad. Así, Elena ya no es sólo la amada muerta, es la Eterna, la amada que después de ocultarse está más allá, en la eternidad. La Eterna es, literalmente, la extensión de Elena. Por amor se construyen ambos espacios artísticos, el poema y la novela, pero en el segundo el amor pasa la posta al arte. La muerte será vencida, principalmente, desde ese espacio.

Cabe mencionar que Ana Camblong no estaría de acuerdo con la anterior afirmación. Para Camblong, la identificación de Elena con la Eterna no es la única posible:

Desde la publicación póstuma del texto, la crítica especializada y los lectores macedonianos en general, encontraron en la Eterna la figura hipostasiada de Elena Bellamuerte, atrapados por la

legendaria viudez (...). Pero tal constatación, en nada contradice, ni menoscaba la fulminante aparición del nuevo amor que lo rescató de la muerte-en-vida... (2006: 196)

Pero, aunque Camblong dice *Elena Bellamuerte*, en realidad parece referirse a Elena de Obieta, la esposa de Macedonio, sin hacer ninguna diferencia entre los hechos biográficos y la creación ficcional, como si el poema, sólo por estar tan cerca de lo biográfico, no fuera una creación ficcional. En esta investigación, el nombre de Elena se referirá siempre a la amada muerta por la que sufre la voz poética, vale decir, se referirá a la reaparición literaria de la Leonora de *El Cuervo*. Las bases para identificar a Elena con la Eterna no son en ningún sentido biográficas, sino estrictamente literarias.

Ahora bien, si la novela es una extensión amplificada del poema, así como la Eterna lo es de Elena, el autor es una repetición variada de la voz poética. Como la voz poética se dirige a Elena, el autor pasa a dirigirse a la Eterna: “Pájaro de tormenta no cernirá, no cruzará en *nuestro amor*” (1997: 20 las cursivas son mías). En medio de su prosa, de repente el autor se hace lírico y es como si se volviese a escuchar a la voz poética de *Elena Bellamuerte*. Al realizarse este cambio, sintomáticamente, el autor pasa a identificarse como el amador y se refiere a “nuestro amor”, es decir, a su amor con la Eterna. En este lapsus lírico el autor acaba repitiendo y amplificando los sentimientos de la voz poética y siendo acechado por sus mismas dudas: “¿Pero aquella sombra del Fin, de la Ocultación...?” (Ibid.). Y como si recordase y volviera a vivir, continúa angustiado: “Cuando nos llega nos estrechamos, nuestras figuras y nuestras ropas encogiéndose, que no las toque el pálido pavor acercándonos” (1997: 20-21). Esta es la “Presentación para la Eterna”: una vuelta al lenguaje y a la tragedia de *Elena Bellamuerte*. Sin embargo, así como la Eterna no es exactamente Elena, el autor tampoco es del todo igual a la voz poética. Esta vuelta al poema parece tratarse, más bien, de una transmigración de estados de conciencia ante el hecho doloroso de la muerte.

La “Presentación para la Eterna” se inaugura con una palabra: “Hesitación” (Fernández, 1997: 20). Una palabra que también podría condensar la angustia contra la que lucha la voz poética al preguntar con esperanza a su amada: “¿Te dormiste?” (Fernández, 2004: 111). La duda es la sombra que amenaza a lo largo del poema. Así, la “Hesitación” del autor es la transmigración de los sentimientos de fe e incredulidad del juego de la voz poética: “Todo lo que son tristes sus ojos es alto mi ser, mi ser de espera” (Fernández, 1997: 21). La sonrisa en los labios de la amada contra la tristeza de sus ojos, ahí la razón de que el autor-voz poética dude,



oscile entre fe e incredulidad. Pero el pálido pavor de la muerte sigue sin ser suficiente, porque tan pesada es la duda como alta la espera del autor, su esperanza. Las anteriores líneas del autor son la reiteración variada de los últimos versos de la voz poética: "...el mirar de quien hoy sólo el ser de Esperada tiene / cual sólo de Esperado tengo el ser!" (Fernández, 2004: 114). La duda, pero también la esperanza, migran de *Elena Bellamuerte* al *Museo*. De esta manera, el tiempo de enunciación de los versos y de escritura de los prólogos se confunden: "Y el instante pasa. Mas una vez, y lo haré, había que hendir esa sombra, que no volverá más" (1997: 21). La muerte es confrontada y vencida antes, en *Elena Bellamuerte*, y será confrontada y vencida después, en *Museo de la novela de la Eterna*.

Los sentimientos que provocan y hacen posible el enfrentamiento con la muerte transmigran a la novela y se intensifican: "Aun no lo crees. Tampoco yo te adivinaba. Lo imposible que tú eres. Lo imposible de la Respuesta a la muerte, que yo tengo. El todo-amor que tú eres; el todo-conocer que yo traía" (Fernández, 1997: 21). La duda de la voz poética-autor es inevitable porque enfrentar y vencer a la muerte parece imposible. Sin embargo, aunque la respuesta es imposible, la tiene, y aunque el todo-amor es imposible, existe. Esta posibilidad de lo imposible es el todo-conocer que *trae* el autor de la enseñanza de Elena a la voz poética: "...sólo de todo amor se aman / quienes jugaron antes de amar / (...) / esto sabías, este grave saber / tu ardiente alma guardaba; / grave pensar de amor *todo conoce*..." (Fernández, 2004: 110 las cursivas son mías). La duda que acecha a la voz poética se convierte en un impulso para la certeza del autor. La voz poética propone y comienza la gestación de lo imposible: la muerte es un juego de representación; el autor lo confirma: el amor ideal existe y por tanto la muerte no tiene la última palabra, puede y debe ser enfrentada y vencida cada vez que parezca suceder.

En el *Museo* no sólo se extiende el enfrentamiento a la muerte, también transmigra, se extiende y se amplifica la esperanza de vencerla. Sobre la base de esta amplificación, la Eterna no es la única amada en la novela ni el autor el único amante. La transmigración de motivos, objetivos y sentimientos se disgregan:

El anhelo que me animó en la construcción de mi novela fue crear un hogar, (...) para la no-existencia en que necesita hallarse Deunamor (...) para poder ser encontrado en alguna parte, en mi novela mientras espera, y cuando llega de vuelta de la muerte su amada, que él llamaba bellamuerta, es decir que embelleció a la muerte con su sonreír en el morir y que sólo tuvo muerte de Beldad: la hecha sólo de separación, de ocultación, la muerte que engendra toda la belleza de la

Realidad: la que separa amantes, pues otra muerte no hay, no se muere para sí ni hay muerte para quien no ama; ni hay belleza que no proceda de la muerte, ni muerte que no proceda del amor, pues ella hace toda la exaltación de la Idilio-Tragedia... (Fernández, 1997: 22)

Todos los elementos de *Elena Bellamuerte* han hallado su asidero aquí: la espera del amante, la vuelta de la amada y la belleza de la tragedia. Y en este punto se añade el Arte. La muerte engendra toda la belleza de la Realidad porque sólo existe para los que aman, se sufre y se enfrenta la partida del otro que amamos, no la propia. Siendo así, paradójicamente, el amor hace posible la muerte y la vence embelleciéndola en el arte, que sólo debe tratar de esta tragedia. Embellecida la muerte por el amor, genera toda la belleza de la Realidad: el arte. Muerte, no; Arte, sí.

Deunamor es catalogado por el autor como el “Personaje de la Inexistencia” (1997: 79) porque

...a partir del deceso de su esposa, a quien parecía amar inmensamente, algún matiz inaprensible casi en su conducta y en sus expresiones se había alterado de una manera inquietante aunque indefinida. (...) poco a poco, Deunamor fue perdiendo su sensibilidad, hasta quedar reducido a un cuerpo sin conciencia. (Ibid.: 63)

A la par, el “Personaje con el ser de ser esperado” es la “Amada de Deunamor” (Ibid.: 79). Como la voz poética, este personaje sin conciencia tiene una Bellamuerta a quien espera: Deunamor es otra transmigración de la voz poética, aunque sutilmente variada. Si tuviéramos que preguntar ¿qué es una voz poética?, podríamos argüir que es un estado de conciencia en un momento determinado, palpando la irreductible ausencia de la amada en el caso de la voz poética de *El Cuervo*, por ejemplo. Deunamor es lo contrario a la voz poética, es un cuerpo sin conciencia, sin sensibilidad. La voz poética de *Elena Bellamuerte* transmigra a la novela totalmente diluida en la espera de la amada, convertida, así, en un estado sin conciencia: Deunamor. Deunamor es la espera de la voz poética. En su último verso, asegurando su esperanza definitiva, dice: “...sólo de Esperado tengo el ser!” (2004: 114). Deunamor es ese ser, el ser de Espera, es la esperanza efectiva de la voz poética: “...la no-existencia en la que necesita hallarse Deunamor (...), para tener un estado de efectividad, ser real en su espera...” (1997: 22). La novela no sólo se ha escrito porque la Eterna sonría a su amor, también se ha escrito para que la esperanza de la voz poética tenga un lugar.

Siendo así, la propia novela es una amplificación de la esperanza de la voz poética:

Es decir que mi novela tiene lo sagrado, la fascinación de ser el Dónde a que descenderá fresca la *Amada volviendo de una muerte que no le fue superior*, que no necesitó Ella para purificarse y sí *sólo para inquietar al amor*, y por ello descenderá fresca de muerte, no resucitada sino renacida, sonriente *como partió y con apenas un solo ayer de su ausencia de años*. (1997: 22-23 las cursivas son mías)

La novela es el lugar donde ha transmigrado la esperanza que estuviera en el poema. La Amada es la que parte sonriendo, la que desteje el tiempo, la ausente, llámese Elena, Bellamuerta o Eterna –y también Leonora–. La Amada con el poder sobre la muerte migra, con su ausencia, hasta el “Personaje con el ser de ser esperado” (1997: 79), hasta la Eterna.

Parte del todo-conocer que el autor trae del poema es que la Muerte es beldad. Y este también es el conocimiento que se repite y afirma sobre la muerte de la Amada de Deunamor: “...su amada, que él llamaba Bellamuerta, es decir que embelleció a la muerte con su sonreír en el morir y sólo tuvo muerte de Beldad...” (1997: 22). Y es el conocimiento que da paso a la fe en la novela: “Deunamor sueña; porque mientras sueña existe; y mientras, su amada le sonríe, pues están ciertos del venturoso encuentro tras el amor embellecido por la muerte” (1997: 212). Después de la ausencia, la duda y la esperanza, la fe en que la muerte no tiene poder transmigra a la novela en la belleza que Macedonio le atribuye. Por eso no es casual que, en “Prólogo a mi persona de autor”, el autor mencione a Poe y su “identificación” con él: “No es un parecido, es... ¡quién sabe!... una reaparición. En el poema Elena Bellamuerte me sentía Poe en sentimiento y sin embargo creo que el texto no muestra ninguna semejanza literaria” (1997: 35). El autor-voz poética (Macedonio) no reconoce una semejanza literaria porque no existe, la semejanza está en el sentimiento amoroso, pero también en un sentimiento de belleza. Muerte es beldad también en la novela. La concepción de belleza en la muerte migra de Poe a Macedonio en *Elena Bellamuerte*, y después al *Museo*. De ahí que no exista precisamente una identificación con Poe, sino una *reaparición*: una migración ficcional de la muerte como belleza, de la amada muerta y bella.

Para Macedonio, sin embargo, la belleza es más que un atributo de la muerte de la amada. En el lapsus lírico de un poema que constituye todo un capítulo, y parece más bien un prólogo, el autor-voz poética sentencia: “Hay Belleza: para detener todo el Dolor” (1997: 179). Este es el sentido de la beldad de la muerte. Elena enseña, a través del juego, que la muerte es belleza para probar que su poder no se cierne sobre ella y así consolar a la voz poética. El autor trae,

transmigra esta certeza para dulcificar a la muerte, para continuar enfrentándola, para hacer un uso sabio de la Ausencia de la amada. O como dice el autor al principio de este mismo capítulo: “Para llenar la ausencia de seis años y sus dudas” (Ibid.). La ausencia puede ser sabiamente usada por la belleza, por eso, la oscilación entre fe e incredulidad en el poema, en la novela, se decanta por la fe. La ausencia no es muerte si es una imagen de calma y belleza: “En tu frente un fin de ola se durmió / por caricia y como en fantasía / de serte compañía / y de mostrar que allí / ausencia o Sueño pero no muerte había...” (2004: 111). Finalmente, si muerte es beldad, es fe: “Certeza tengo que de ese sueño te alzarás. Aquel pensamiento (...) es dolor pero no palidez, atormenta mi terrenalidad, no desmaya mi certeza” (Fernández, 2008: 52).

La belleza de la amada muerta transmigra, pero siempre intensificada por el objetivo único y poderoso de la escritura de Macedonio. Mientras el emisario de Poe es irreductible –nunca más–, la ficción de Macedonio no pregunta por alguna otra vida en la que pueda ver a la amada, sino que inventa un espacio y tiempo para verla. Con la esperanza de liberar al Hombre incrédulo y generar su fe en lo que parece imposible, Macedonio, presidido por el sentimiento de Poe, escribe su novela: “A ti, existas o no, dedico esta obra; eres, por lo menos, lo real de mi espíritu, *la Belleza eterna*” (Fernández, 2010:26 las cursivas son mías).

Macedonio repite y rehace *Elena Bellamuerte* en *Museo de la novela de la Eterna*. La voz poética, dolida pero tenaz, se enfrenta vehementemente con la muerte a través de su enunciación, el autor continúa este enfrentamiento con idéntica pasión pero además lo amplifica y lo extiende. Macedonio invoca un enfrentamiento y clama contra la muerte. Y este es el principal sentido de su novela. El autor-voz poética comienza la invocación contra la muerte; después, cada personaje, diálogo o situación son una variante de esta invocación, la repiten y la completan. El clamor de Macedonio siempre fue contra la muerte, en el *Museo* este clamor puede rastrearse. En las siguientes páginas se analizará la serie de juegos que permiten ya no sólo una confrontación, sino la invocación de esa confrontación con la muerte.

## Novela, el arte de la inexistencia

Liniers: El humano es la única especie  
que sabe que se va a morir y  
es la única que hace chistes.  
¿Es un mecanismo de defensa?  
Daniel Rabinovich: Totalmente.

Liniers – *Les Luthiers. La entrevista dibujada*

El juego como una acción libre y espiritual se comprende a la perfección con Alicia, el famoso personaje de Lewis Carroll. Al principio de *A través del espejo*, Alicia tiene una conversación con su gato: “–Gatito, ¿sabes jugar al ajedrez? Vamos, no sonrías, precioso, te lo estoy preguntando en serio” (2010: 40). Alicia es una niña<sup>7</sup> que sabe que su gato no sólo no puede saber jugar ajedrez, sino que es incapaz de contestar a su pregunta; sin embargo se dirige a él “en serio”. En otra traducción, la seriedad es aún más patente: “¡Vamos, no sonrías, querido, que te lo estoy preguntando en serio!” (2004: 10). Los signos de exclamación son determinantes: Alicia juega en serio. Y ya animada, continúa: “Minino, querido, juguemos a que tú eres... –y al llegar a este punto me gustaría contaros aunque sólo fuera la mitad de todas las cosas que a Alicia se le ocurrían cuando empezaba con esa frase favorita de ‘juguemos a ser’...” (2004: 10). Es sintomático que el narrador se interrumpa para hacer énfasis en la actitud lúdica de Alicia. Al hacerlo, caracteriza a Alicia como una niña dispuesta naturalmente al juego, y así define el sentido de su narración, el juego fantástico a través del espejo. Pero, además, el “juguemos a ser” implica una disposición a la invención. Cuando dice esto, a Alicia *se le ocurren* cosas, y en alguna dimensión esas cosas ocurren. Ella propone a su gato que jueguen a que él es la Reina Roja, así como en otra oportunidad propone a su nodriza que jueguen a que Alicia es una hiena y ella un hueso. Alicia sabe que no es una hiena, ni su gato la Reina Roja, pero está dispuesta a creerlo. Está dispuesta a inventar un mundo en el que su gato sea una reina y su nodriza sea un hueso. Cabe acotar que en la otra traducción, la palabra favorita es “Imaginemos” (2010: 40). Quizá Carroll pretende sugerir, desde el principio, la ambigüedad entre el mundo real donde la

---

<sup>7</sup> Si se toma en cuenta que el personaje está inspirado en Alicia Liddell y que la primera narración de *Alicia en el País de las Maravillas* fue hecha para ella y sus hermanas el 4 de julio de 1862, puede deducirse que Alicia tiene diez años, aunque *A través del espejo* no fue publicado hasta 1871. En la narración de *A través del espejo*, sin embargo, Alicia afirma que tiene siete años y medio.

nodriza es una nodriza, y el mundo de la imaginación, del juego y la invención, que brinda una infinidad de posibles transformaciones para el ser de la nodriza. Lo cierto es que Alicia juega, sabe que juega y cree en su juego. Es como los primitivos que saben que su culto es una representación, un juego hecho por ellos mismos, pero creen que son los dioses. O tal como un poeta, que sabe que su lenguaje es una invención pero continúa creándolo con toda seriedad. Por esta razón Huizinga afirma que salvajes, poetas y niños pertenecen naturalmente al ámbito del juego: ellos pueden oscilar entre la incredulidad y la fe (2012: 49-51).

Macedonio juega no sólo por ser un poeta, sino porque tiene la misma predisposición lúdica de Alicia. Macedonio es un poeta y es un niño. En *Elena Bellamuerte* hace que la voz poética juegue al escondite con su amada, como unos niños, para que ella no muera.

Desde la antropología, Huizinga considera al lenguaje como el primer instrumento del hombre que ya está influido por el juego. “Jugando fluye el espíritu creador del lenguaje constantemente de lo material a lo pensado” (Huizinga, 2012: 19), o de lo acaecido en el mundo al pensamiento, en palabras de Ludwig Wittgenstein. El límite del pensamiento se traza en el lenguaje, dice Wittgenstein (1973: 41). Ryszard Kapuscinski confirma la idea al asegurar que en su viaje a la India no era capaz de ver lo que no podía nombrar. El tamaño del mundo depende del tamaño del lenguaje. Todo lo que puede existir en el mundo puede ser expresado en proposiciones, especifica Wittgenstein (Ibid.: 53). Las proposiciones no son una mezcla de palabras, son una serie de palabras articuladas que expresan un sentido (Ibid.). De este modo, una proposición es una figura de la realidad tal como la pensamos, y si entendemos su sentido podemos entender el estado de cosas que representa (73 y 75). Una proposición construye un mundo con la ayuda de un armazón lógico, por eso demuestra un aspecto lógico de la realidad. Y por lo tanto, entender una proposición es saber lo que acaece en el mundo (77). El mundo puede conocerse a través del lenguaje.

Entonces, con el lenguaje, continúa Huizinga, la humanidad crea su expresión de la existencia –sus proposiciones–, “un segundo mundo inventado, junto al mundo de la naturaleza” (2012: 19). El lenguaje inventa un mundo al expresar lo que acaece, ya que una proposición puede decir cómo es un objeto, pero no lo que es (Wittgenstein, 1973: 55). En la invención se hace presente el juego: “Tras cada expresión de algo abstracto hay una metáfora, y tras ella, un juego de palabras” (Huizinga, 2012: 19). La invención de proposiciones que marcan el límite de

nuestro pensamiento y nos acercan al mundo natural tiene una base lúdica. Según Huizinga, algo en el espíritu humano anima a la invención, al juego con el lenguaje.

Quizá por esta razón Huizinga encuentra a la creación poética en el centro de las funciones lúdicas. Si el lenguaje es un juego del espíritu humano que crea un segundo mundo, el lenguaje poético es un juego más elaborado que puede crear una infinidad de mundos diferentes entre sí y diferentes de ese segundo mundo que expresa a la naturaleza. Mientras las proposiciones se inventan para expresar el mundo natural, el lenguaje poético se inventa para crear un mundo propio al espíritu, por eso “las cosas tienen otro aspecto que en la ‘vida corriente’ y están unidas por vínculos muy distintos de los lógicos” (2012: 183-184). Si seguimos a Huizinga, el juego es el origen del lenguaje y la poesía. Expresar un pensamiento en palabras ya implica un acto lúdico. Expresar un pensamiento en lenguaje poético es ir más allá en el acto de jugar porque implica no ya expresar lo natural, sino inventar e imaginar lo que no existe, como Alicia; o como el juego que poetas, novelistas, cuentistas y dramaturgos estarían realizando al escribir. Macedonio, al transcribir lo que pasa en la conciencia en el momento en que acepta un hecho doloroso de la realidad, juega.

Pero jugar con el lenguaje no es suficiente, Macedonio explicita que está jugando. En el *Museo* se produce un juego con el lenguaje que no es sólo aquel asumido naturalmente por el propio acto de escribir, sino que es un juego deliberado, elegido y con un sentido muy preciso. Mientras Wittgenstein dice que la proposición representa un objeto de la realidad pero no es el objeto, y Huizinga dice que esta representación es lúdica, “Macedonio se niega a representar un objeto exterior, quiere ser el objeto” (García en González, 1995: 14). Macedonio se niega a jugar con un lenguaje que represente al mundo y busca un juego *con* el lenguaje que pueda acercarlo lo más posible a un objeto, que pueda ser el objeto. Jugando con el lenguaje, consciente y deliberadamente, Macedonio busca potenciar las posibilidades de la lengua que le permitan lograr lo que quiere: enfrentarse a la muerte y vencerla.

El primer clamor contra la muerte, la invocación que guiara el enfrentamiento hasta el fin, es el lenguaje. La confrontación en el *Museo* se inicia con la invención de un lenguaje que afirma la existencia del ser sobre la muerte, en contra de un lenguaje “corriente”, representativo del mundo, en el que la palabra muerte tiene poder.

Roberto Echavarren propone una lectura sobre la estética macedoniana que repite, en extenso, la explicación del mismo Macedonio sobre su poética. Echavarren afirma que no hay

rumbo en la escritura de Macedonio, sino una deriva, “una sucesión sin encadenamiento causal, puesto que la ‘gracia de ser’ de la psique es el ‘variar y acontecer sin causa’” (2009: 95). Así, “[e]l proceso significativo debe ser fiel al proceso no significativo de la psique y del mundo...” (Ibid.), es decir, el lenguaje poético debe decir tal cual los sucesos de la psique, debe transcribir los sucesos de la conciencia. La conclusión de Echavarren es que “[e]l lenguaje (...) es ‘acepción’, o sea juego de la especificación y la diferencia que ‘define en cada cláusula el nuevo matiz emotivo del artista’” (95). El hecho de que la escritura de Macedonio busque transcribir los caminos del pensamiento<sup>8</sup> lleva a que Echavarren defina su lenguaje como “acepción”. Un poeta puede definir el mundo que crea en el lenguaje; Macedonio particularmente define el lenguaje, conceptualiza, y a partir de ahí define su mundo. Hablando sobre su casi imparable dinámica de producción, Ana Camblong también asocia la manera de escribir de Macedonio con el conceptismo ya que se trata de una “escritura muy apegada al pensamiento” (2001: 12). La crítica señala este conceptismo sobre todo en sus poemas, en los que rechaza la armonía sonora de las palabras porque éstas no le interesan por lo que sugieren, sino por lo que significan (Salvador, 2003: 80). Macedonio toma el lenguaje en función de sus ideas (Ibid.). Esta característica es tan patente que aun se relaciona su poesía con el Barroco español: “En estos poemas, aparece ese trabazón conceptual que los vincula con las poéticas (...) en especial, de Gracián y Quevedo” (Bueno, 2000: 89).<sup>9</sup>

Macedonio confirma siempre su afinidad con Quevedo, no así con Gracián.<sup>10</sup> Con todo, su uso del lenguaje parece estar, de un modo teórico, más cerca del segundo: “Gracián precisó la retórica de un estilo que llamó ‘concepto’, como ‘un acto del entendimiento que exprime la correspondencia que se halla entre los objetos’” (Bueno, 2000: 89). Este acto de entendimiento es el que realizaría Macedonio y el que expresaría en su lenguaje poético. Lo importante en su escritura es la forma en que entiende las palabras, las acepciones que propone en su lenguaje. No

---

<sup>8</sup> Para la teoría del pensar-escribiendo ver Camblong, Ana María. “Macedonio: ensayos transversales”. *Ensayos macedonianos*. Bs. As.: Ediciones Corregidor, 2006. 13-22.

<sup>9</sup> En el mismo sentido, Camblong cita a Héctor Libertella: “Macedonio Fernández es la cruz de un lenguaje oral de la ciudad de Buenos Aires en perfecta convivencia con el antiguo español; una rara torcedura para su medio ambiente, una sintaxis por momentos rabiosamente gongorina en el momento cuando Buenos Aires impulsa el máximo desprestigio del hispanismo”. Y luego dialoga: “Pienso que el cuño barroco de Macedonio se inclina más bien hacia los sesgos quevedescos y cervantinos, pero lo que importa aquí es la gestualidad anacrónica y desafiante” (Camblong, 2007: 159-160).

<sup>10</sup> “...al que quiera escribir una obra perfectamente mala yo por mi parte le recomiendo un tratamiento largo, si lo puede resistir, de lectura de Gracián...” (Fernández, 1997: 114).



está conforme con la manera en que las palabras se entienden comúnmente. Su lenguaje no acepta conceptos sin indagar sobre ellos. Si el lenguaje del *Museo* aceptara el concepto de la palabra muerte, estaría aceptando su poder. Y es aquí cuando aparece el juego. Macedonio remira conceptos, muestra cómo pueden desarmarse y vuelve a armarlos a su manera. El juego es, literalmente, volver a pensar conceptos que se tienen como indiscutibles. El objetivo es hacer posible lo imposible, por ejemplo, que la muerte no mate y sólo oculte. Al jugar con el lenguaje, Macedonio examina las palabras como si fuera un niño: sin prejuicios, sin influencia externa, sin permitir que la realidad que todos aceptan le estorbe.

Con este juego, Macedonio demuestra que los límites de su pensamiento están deliberadamente más allá de cualquier lugar común. Macedonio logra lo que Bataille reclama: piensa libremente al recordar que su lenguaje puede ser un juego.

La vanguardia latinoamericana también exige este “principio de libertad, tanto en la dimensión constructiva como en la expresiva” (Bosi, 2002: 24). De hecho, “[d]ar forma libremente, pensar libremente, expresar libremente” se considera el legado radical del “espíritu nuevo” de las vanguardias en Latinoamérica (Ibid.: 25). Y dado que Macedonio ostenta una libertad indiscutible, Mónica Bueno –por citar a una crítica– concluye que su obra es el punto más extremo de la vanguardia argentina, que su literatura rompe cualquier norma (2000: 12). La diferencia con la vanguardia europea, afirma Alfredo Bosi, es que en Latinoamérica se llega a los extremos: “nuestras vanguardias tuvieron demasías de imitación y demasías de originalidad” (2002: 20). Macedonio pertenece, según una crítica casi unánime, al extremo de originalidad. Si se sigue esta corriente, podría decirse que la ruptura con el lenguaje en el *Museo* tiene forma vanguardista, como dice Bueno: “elige la literatura para trabajar ese decreto contra la muerte: *Museo*... es, desde este punto, su alegoría vanguardista y su poema ‘Elena Bellamuerte’ su exorcismo más acabado” (2000: 125). Pero otra crítica, sin negar su originalidad, encuentra en Macedonio a un autor ambulante, sin siquiera género. Según Santiago Sylvester, si se reconstruye su época se puede ver que su obra estaba en un campo de batalla. En un flanco, Macedonio discutía contenido, forma e incluso el mismo hecho estético con la poesía tradicional; en el otro, “desconfiaba [de la vanguardia y] de su proyecto de ruptura, que tenía para él mucho de romanticismo con predominio lírico, y un tipo de ‘inspiración’ emotiva que le recordaba más bien a una impostura” (Sylvester, 2014). Así, Macedonio no sólo no se adhirió a ningún flanco, sino que, de algún modo, peleó contra ambos.

Sin embargo, aunque el *Museo* pueda considerarse una obra vanguardista por su ruptura con el lenguaje corriente y con otros tipos de lenguaje poético, no es una obra que busque instaurar un lenguaje nuevo. El lenguaje del *Museo*, al contrario, es un regreso a conceptos elementales, a acepciones primarias. Ni es estrictamente una ruptura ni es sólo un afán de novedad.

En el *Museo* se observa cada palabra como si fuera la primera vez, como si la palabra acabara de nacer y fuera necesario conceptualizarla. Como Echavarren dice, Macedonio juega con las acepciones, y lo hace como un niño, o como un poeta-niño. Así, indaga en el lenguaje entendiéndolo bajo una lógica formal: si todo A es B y todo C es A, entonces, C es B.

En el *País de las Maravillas*, Alicia visita la casa de la Duquesa y se espanta cuando la cocinera comienza a lanzar ollas y platos contra la Duquesa y su niño. En una reacción instantánea, Alicia le pide a la cocinera que tenga cuidado, a lo que la Duquesa responde: “Si la gente no se metiera en lo que no le importa (...), el mundo giraría mucho mejor” (1984: 104). Esta crítica a la amable preocupación de Alicia es una abstracción que ella, siendo una niña, no puede captar en un primer momento. De ahí que responda: “Lo que no tendría ninguna ventaja (...) ¡Imagínese el trastorno que eso supondría para el día y la noche! Ya sabe que la tierra requiere veinticuatro horas para ejecutar un giro completo...” (Ibid.). Alicia entiende la frase de forma literal y se remite a lo concreto: el girar físico de la Tierra que determina el paso de las horas. No capta la abstracción sobre el funcionamiento del mundo en términos de las acciones humanas. La lógica formal la lleva a entender “el girar del mundo” sólo como algo físico, porque para un niño si A es B y C es A, entonces C es B. Para escribir el *Museo*, Macedonio se instala en esta lógica conceptual que puede parecer extraña, pero bien pensada no lo es.

La lógica formal es una de las grandes ramas de la lógica junto a la lógica material. Lo que hace es estudiar las proposiciones desde su validez formal. Es decir, no define si un argumento es verdadero o falso en los hechos, sólo si es correcto o incorrecto en sí mismo. Valga la redundancia, define si un enunciado es lógico. Alicia evalúa, desde la lógica formal, la proposición de la Duquesa y concluye que es incorrecta, ya que el girar del mundo nada tiene que ver con los actos de las personas. Entonces corrige su lógica: “Ya sabe que la tierra requiere veinticuatro horas para ejecutar un giro completo...” Alicia remite la palabra mundo, cuya concepción es abstracta, a la palabra Tierra, de significado concreto. Y de ahí, deduce: si el mundo (A) es ordenado en día y noche (B) y el girar (C) es parte del buen funcionamiento del mundo (A), entonces, el girar (C) permite el día y la noche (B). Alicia entiende las palabras y el

enunciado de la Duquesa en su sentido formal. Macedonio conceptualiza las palabras del mismo modo, las entiende en su sentido básico. Su escritura no rompe con el lenguaje; al contrario, como Alicia, se apega más a él al indagarlo. Y como Carroll, juega con las acepciones de manera formal: “‘Hablando de ejecutar’, interrumpió la Duquesa, ‘¡que le corten la cabeza!’” (Ibid.).

### **Una indagación en el lenguaje**

“¿Hay algo más parecido a la ficción que la alucinación?”, así comienza la entrada a la palabra “Alucinación” en el *Diccionario de la Novela de Macedonio Fernández* (2000: 12). La respuesta es no: la alucinación provoca la distorsión de la realidad, es la visión de algo que no es real. Si la creación poética *inventa* un mundo, este mundo no es el real; entonces, bien puede ser válido decir que la ficción es una especie de alucinación, una visión de algo que no es real. Sin embargo, para Macedonio no es así. La alucinación, entendida en relación con la ficción, implica creer en lo que se está viendo; pensar, aunque sea por un momento, que la visión es real, vivirla como si fuera real. Y concebir la ficción como realidad es, en *Museo de la novela de la Eterna*, un oprobio: “Hay un lector con el cual no puedo conciliarme: el que quiere lo que han codiciado para su descrédito todos los novelistas, lo que le dan éstos a ese lector: la Alucinación” (2010: 41).<sup>11</sup> La alucinación del lector es consecuencia del realismo de la escritura, de la verosimilitud de la historia y de la autenticidad de los personajes, categorías que para el autor del *Museo* no tienen sentido. La Verosimilitud es “el deforme intruso del Arte”, mientras que la Autenticidad “hace el absurdo de quien se acoge al Ensueño y lo quiere real” (Ibid.). En otras palabras, alucinar con la ficción le quita todo el sentido a la invención de un autor. ¿De qué sirve crear un nuevo mundo fuera del real si se lo va construir para que parezca real? Desde un discurso teórico de la novela, el autor de Macedonio remira el concepto de “alucinación” y pone al descubierto lo irracional de la tendencia realista en la ficción.

El autor del *Museo* no quiere la creencia que supone la alucinación, él “quiere que el lector sepa siempre que está leyendo una novela y no viendo un vivir...” (2010: 41). Esa es la lógica

---

<sup>11</sup> En la edición crítica se omite la negación de la posibilidad de conciliación: “Hay un lector con el cual *puedo* conciliarme: el que quiere...” (1997: 37 la cursiva es mía). Esta omisión cambia totalmente el sentido de la afirmación del autor, en este caso afirmaría que se concilia con el lector que quiere alucinar. Como esta omisión no es coherente con las líneas que siguen y, en general, con todo lo propuesto en la novela, cito la edición de las *Obras Completas* de Corregidor que parece ser la correcta pues condice con la concepción de arte de Macedonio.

más coherente con la ficción, todo es inventado y así debe ser entendido. El autor lo confirma: su “estética es la inventiva” (2010: 18).

Ahora bien, evitar el “efecto de realidad” era uno de los rasgos centrales de la vanguardia porque así evitaba una convención: que el receptor percibiera lo escrito como si fuera real (Achugar, 1996: 27). El énfasis de muchos escritores vanguardistas, según los críticos, se encontraba en la condición irreal de sus escritos (Ibid.). La idea era romper con el pasado, ir contra el “convencionalismo académico, llamado ‘realismo’ o ‘copia servil’. Ahí se desnuda la médula de todos los movimientos de la vanguardia formal” (Bosi, 2002: 23). Este es el quid que finalmente heredan de la vanguardia europea, “[l]a idea fundamental de la autonomía de la esfera estética...” (Ibid.). Así, despreciar la alucinación parece ser una reacción vanguardista en la escritura de Macedonio.

Leer a Macedonio desde la vanguardia provoca, casi automáticamente, que su obra sea entendida siempre como una ruptura, condicionada, al final, por el realismo que desprecia. Por ejemplo, desde esta perspectiva, el *Diccionario de la Novela* afirma que “Macedonio subvierte los conceptos” (2000: 12) cuando en realidad no hay transgresión, sino una indagación en lo básico de un concepto, en este caso, el de “alucinación”: visión de algo irreal. Macedonio no subvierte, toma la palabra tal cual se la define y así la incluye en su invención. Según la crítica, en la vanguardia “[h]ay, sin lugar a dudas, una relativización del carácter sagrado de la literatura; alcanza con leer la obra de Macedonio Fernández para comprobarlo...” (Achugar, 1996: 32). Más allá de lo que se pueda afirmar sobre la vanguardia, en la obra de Macedonio no hay relativización o transgresión de la literatura. Al contrario, en el *Museo* existe una *precisión* de lo que hace sagrada a la literatura: la inventiva. Macedonio no desprecia la alucinación que provocaría el realismo porque siga un espíritu vanguardista. En el *Museo* se rechaza al realismo porque con éste no se puede jugar, no se puede pensar e inventar otro mundo.

Desde una lógica formal, desde un lenguaje que comprende las palabras en su acepción elemental, el autor del *Museo* afirma: “Libre sin límites sea el arte y todo lo que le sea anejo (...) Tragedia o Humorismo o Fantasía nada deben sufrir de un Pasado director ni copiar de una Realidad Presente y todo debe incesantemente jugar, derogar” (Fernández, 1997: 47). Sufrir un pasado o copiar un presente no son concepciones de la literatura. Se cree que así es, parece que así es, pero repensado, el concepto de la literatura tiene que ver sobre todo con la invención. La literatura juega y puede derogar la realidad, pero no porque derogue sus leyes o costumbres. La

literatura deroga la creencia en esas leyes, deroga la costumbre de asimilar y creer en conceptos sin pensarlos. Como un niño, Macedonio juega con el lenguaje al remirarlo, al preguntar ¿por qué se abstrae una condición de realidad si se está hablando de ficción? Así, “Macedonio –al igual que Lewis Carroll– también concibió un ‘País de las Maravillas’, cuya realidad y existencia está garantizada por la certeza de enfrentarnos a la lógica del discurso ficcional, fantástico, novelesco, literario...” (Camblong, 1997: 460). A través del juego con el lenguaje tenemos la certeza de que estamos ante un arte primigenio.

Macedonio elige el juego para enfrentar la muerte porque implica un espacio y un tiempo específicos con los que puede construirse un orden propio. Así, la imperfección y confusión del mundo que significa la muerte puede, de manera parcial, justificarse estéticamente y armonizarse. Este orden propio lleva a una característica importante del juego: las reglas. Cada juego tiene reglas que determinan lo que vale en el espacio provisional que crea (Huizinga, 2012: 29). “Las reglas de juego, de cada juego, son obligatorias y no permiten duda alguna; Paul Valéry ha dicho de pasada (...) que frente a las reglas de un juego no cabe ningún escepticismo” (Ibid.: 29-30). Pues bien, para presentar el arte primigenio de la inventiva a través del juego con el lenguaje, Macedonio comienza poniendo una regla: pensar de nuevo como lo haría un niño. La condición del juego es repensar las palabras desde una lógica formal. Si se sigue esta regla, el pensamiento se libera.

En el prólogo “Perspectiva del presente intento”, el autor afirma sus intenciones: “Pretendo (...) hacer la primera ‘novela’, no del día que aparezca, por la mañana, que en esto todas tuvieron su minuto de primeras...” (1997: 16). Esta declaración muestra muy bien el juego de reconocimiento del lenguaje que lleva al sentido primario de las palabras. La sentencia de “primera novela” implica preceder a las otras en clase y jerarquía, pero también en orden: será la primera en aparecer. Este reconocimiento básico de la palabra “primero” lleva al autor a expandir el juego y sugerir una crítica: “...me he retardado demasiado en Literatura; me urge madrugar, pues para algo se apura el demorado: para llegar a donde no sea tarde y yo he visto que no es tarde en el género ‘novela’: lo empezará un moroso” (Ibid.). No es tarde en el género novela para que aparezca la primera porque el género ni siquiera ha comenzado, es decir, la novela no existe.

Para disipar dudas, inmediatamente después, sentencia: “Repetiré: pretendo hacer la primera novela genuina artística” (Ibid.). Es decir:

Novela en que la Imposibilidad, de situaciones y caracteres, que es el criterio para clasificar algo como artístico sin complicaciones de Historia, ni Fisiología, se ha cuidado tanto, que nadie, ningún conocedor cotidiano de imposibles, ninguno a quien le sean familiares, podrá desmentir la constante fantasía de nuestro relato alegando que hechos o personajes los tiene vistos enfrente o a la vuelta. (1997: 14)

Esta vez, casi desde el discurso de un crítico, el autor vuelve a definir la novela, la ficción, y postula que es fantástica y, por tanto, llena de imposibles: “[o]bra de imaginación” (1997: 13). De aquí que se critique al género novela de no haber comenzado. Todas las novelas, hasta el *Museo*, tienen complicaciones de Historia y Fisiología de personajes: complicaciones de realidad que no atañen a la inventiva.

En los 57 prólogos que estructuran la novela se repite, de varios modos, la intención inventiva del autor. “Hogar de la no existencia” comienza, más que con las intenciones, con la inspiración: “El anhelo que me animó a la construcción de mi novela fue crear un hogar, hacerla un hogar para la no-existencia, para la no-existencia en que necesita hallarse Deunamor...” (1997: 22). El juego en este caso parece tratarse de un absurdo: cómo hacer un espacio para lo que no existe. Y sin embargo, es una concepción de novela abrumadoramente lógica. La novela, la creación genuina artística, es el único lugar de la inexistencia porque todo lo que se construye en una novela no existe, por eso se inventa. El género novela *es* el género de la no-existencia porque todo en ella es imaginado, nada es real, aunque se llame realismo. El juego de indagar concepciones lleva, finalmente, a lo más lógico y elemental del lenguaje y de la creación poética.

Podría decirse que lo fantástico del regreso a lo elemental del lenguaje es que así el *Museo* alcanza, sin recurrir al realismo, la realidad. Wittgenstein afirma que el mundo es todo lo que acaece (1973: 41). Y lo que acaece son hechos. Wittgenstein explica: los hechos que suceden determinan los hechos que no suceden, así, la existencia y no existencia de los hechos forman la total realidad, el mundo (49). En términos macedonianos: la invención de la novela es real porque lo que no existe es parte de la realidad. El *Museo*, la primera novela genuina artística, afirma que la realidad es también lo que se inventa. De un modo paradójico, el juego con el lenguaje hace del *Museo* una novela no realista, sino real. Macedonio no imita, no reproduce, no es realista. Macedonio es un poeta que inventa un mundo y así escribe lo real: “O el arte está de más, o nada tiene que ver con la Realidad; sólo así es él real, así como los elementos de la Realidad no son copias unos de otros” (Fernández, 2010: 127).

Ricardo Piglia encuentra en el repensar la novela otro tipo de regreso: “Macedonio construye sus hipótesis sobre el género a partir de una reescritura privada de Cervantes” (2001: 33). Al parecer, Macedonio tiene más presente al Barroco que a la Vanguardia. Piensa la novela desde una posición clásica, “como una forma que se constituye para narrar el choque entre ilusión y realidad” (Ibid.). Y de este modo, continúa Piglia, sigue la tensión entre el arte y la vida, la forma y la experiencia, la realidad y la ficción (Ibid.: 33-34). Sin embargo, en el *Museo* no hay choque. Macedonio quiere que su arte sea parte de la vida del lector, haciéndolo consciente de estar ante una serie de sucesos inventados, porque sabe que lo no existente es parte de la realidad. Si hay un choque es contra la concepción que se tiene de ficción o de realidad. Para Macedonio, estas concepciones, en sí mismas, no se enfrentan. Él reescribe a Cervantes no sobre la base del choque de don Quijote con el exterior, sino sobre la base de la forma en que la ficción afecta la vida: en la segunda parte del *Quijote*, los personajes se hacen conscientes de que son personajes de una primera parte, y comienzan a actuar según esta consciencia. La locura de don Quijote, la ficción en su cabeza, condiciona y contamina la actitud de todos los demás personajes, afecta sus vidas, y no viceversa. Esta es la forma que Macedonio quiere concentrar, y quizá perfeccionar, en el *Museo*: “para él no se trata de buscar la realidad en la novela, sino de buscar la novela en la realidad” (Piglia, 2001: 34). Aunque de principio Piglia se refiera a la tensión entre lo real y lo irreal, tiene razón al afirmar que la novela “es un procedimiento básico de construcción de lo no-real...” (Ibid.). A partir del juego de re-pensar la concepción de novela, el *Museo* muestra que es una construcción de lo no-real, una invención, es arte y nada más.

Siempre bajo una lógica formal, el autor de la novela explica su arte: “El género de lo nunca habido, el de tan frecuente invocación, lo sin precedentes, será estrenado, pues él mismo nunca existió, nunca hubo lo nunca habido...” (Fernández, 1997: 42). Nada en el *Museo* existe, por tanto, todo será estrenado, y de ese mismo modo: no-existente. Esta es la condición patente de los personajes. El autor comienza aclarando que sus personajes han estudiado en sus prólogos todo lo que necesita saber una “persona de arte” (1997: 39). El juego de remirar el lenguaje vuelve a la lógica elemental: el “personaje” es una persona de arte, una invención. Igual al concepto de novela, el concepto de personaje responde al mismo cuestionamiento antirrealista:

Lo que no quiero y veinte veces he acudido a evitarlo en mis páginas, es que el personaje parezca vivir, y esto ocurre cada vez que en el ánimo del lector hay alucinación de realidad del suceso: la verdad de la vida, la copia de la vida, es mi abominación, y ciertamente, ¿no es lo genuino del

fracaso de arte, la mayor, quizá la única frustración, abortación, que un personaje parezca vivir?  
(1997: 40)

Hecho el juego con un concepto tan propio a la creación artística, el autor no pierde la oportunidad de repetir cuán poco real es el arte realista: “Sólo el arte realista que no es belarte, el arte de Ana Karenina, Madame Bovary, Quijote, Mignon, carece de ‘personajes’, es decir éstos no sueñan ser, porque creen ser copias” (1997: 40). Mientras otros hacen alucinar a sus personajes como hacen alucinar al lector, el autor del *Museo* quiere conscientes a sus personajes tanto como al lector. Lo genuino en el arte es que el autor se presente como autor, la novela como novela, los personajes como personajes y el lector como lector. El juego de remirar el lenguaje permite a Macedonio demostrar esta autenticidad.

Al criticar el realismo con los elementos y la estructura de su misma novela, Macedonio no sólo critica un tipo de arte, critica también una manera de pensar, es decir, de usar el lenguaje, si seguimos a Wittgenstein, de percibir el mundo, si recordamos a Kapuscinski. Irónicamente, el autor justifica sus invenciones arguyendo que “[i]nnumerables cosas que no existen se han inventado: hay todo otro mundo de inexistencias (la subconciencia, el deber, la cenestesia, mucho ‘Dios’ de las ‘religiones’)...” (Fernández, 2010: 21). Re-pensar el lenguaje le permite al autor del *Museo* cuestionar lo que se piensa irreductible o lo que sencillamente ya no se piensa y sólo se acepta: “Otra inexistencia a la que se ha dado vida por óperas, novelas, poemas, es: el amor no correspondido, suceso que nunca ha ocurrido (siendo verdadero amor)” (Ibid.). Mejor dicho, Macedonio cuestiona ese modo de no-pensar.

En el *Museo*, además de conceptos de arte literario, se remiran conceptos de lo cotidiano de la vida, de lo que percibimos como realidad. El arte y la vida, aunque no son iguales, pertenecen a un mismo mundo, y ninguno está supeditado al otro. Como dice Piglia, “la poética de Macedonio es la culminación del difícil proceso de autonomía de la ficción...” (2001: 35). Y con esta autonomía el autor del *Museo* quiere que la ficción influya en la percepción de la realidad. El autor no quiere que el lector continúe creyendo que el amor no correspondido existe o que las invenciones artísticas no existen. En el desarmar y rearticular concepciones, el clamor contra la muerte comienza invocando a lo imposible en la mente del lector: “Todo en la creación es posible, nada hay que no pueda ser soñado, que no pueda acaecer. El ser no conoce un no. El Presidente se lo había dicho en su fórmula predilecta: la todaposibilidad del acontecer, la libertad de la Realidad” (Fernández, 1997: 211). La realidad es una continua posibilidad si se piensa



libremente –volviendo a Bataille–. Macedonio descubre el juego con el lenguaje para el pensar libre, para que el lector perciba la realidad a través del arte y no el arte a través de la realidad. Con la novela genuinamente artística la mente se libera de limitaciones. Por eso el autor asegura que construye una “Novela que halló dónde faltaba ella en el arte, en las almas” (Fernández, 1997: 81).

### **El niño, el lógico formal**

En diferentes textos, Macedonio suele definir su autoría como humorística. Basada en estos comentarios, la lectura de Camblong percibe siempre que “[e]l aura humorística, presente en toda [la] producción [de Macedonio], impuso su modelización al universo discursivo en su conjunto, afectando severamente la recepción de sus propuestas: *el chiste que se hizo cosmos*, podríamos parafrasearlo” (2006: 92). La imperancia del chiste, además de sintetizar gran parte de la lectura de Camblong, condiciona otras lecturas. Según Camblong, otros autores interpretan que el humor constante de Macedonio invalida sus propuestas o las trivializa, ya que no asegura su seriedad. Así, leerlo como autor humorista puede llevar sus discursos al absurdo, además de entenderlos como subversivos. Ahora bien, como el principio de originalidad y novedad, el humor es un rasgo compartido: “...elemento central para una consideración global de la vanguardia es el humor. No el humor por sí mismo sino el humor como una de las manifestaciones de la desacralización de lo literario” (Achugar, 1996: 31). La subversión es un rasgo vanguardista provocado por el humor. Entender subversión y humor, entonces, acercaría el discurso macedoniano a la vanguardia. Sin embargo, el discurso de Macedonio no subvierte, sino que devuelve el género novela a cierto origen artístico, y su humor provoca mucho más que descubrir absurdos.

Con estas lecturas, Camblong trata de “...ejemplificar los efectos contradictorios y aleatorios que provoca la autoría del humorista” (2006: 92). Sin embargo, el absurdo y la subversión no ejemplifican contradicciones ni aleatoriedades, son efectos que apuntan a un único y limitado sentido: Macedonio se burla. Camblong cree que el supuesto riesgo de estos efectos no debe evadirse porque no debe decirse al lector cómo leer a un autor humorista, eso sería desvirtuar “el sentido medular del humor” (Ibid.), que no de la escritura de Macedonio. Como si decir al lector que Macedonio es un autor netamente humorista no desvirtuara el sentido medular de su

escritura: enfrentarse con la muerte. Que el mismo Macedonio se afirme como autor humorista –súmmum argumentativo en el que Camblong se apoya– no significa que lo sea.

En su ensayo “Para una Teoría de la Humorística”, Macedonio se apoya en el análisis de Freud sobre el chiste. En este análisis, Freud asegura que la técnica del chiste y su brevedad están vinculadas al placer que produce en el oyente (1991: 91). La pregunta es ¿qué estimula, a quien hace el chiste, para provocar ese placer? ¿Qué mueve a Macedonio a causar ese placer?

En su búsqueda de arte puro –no realista–, Macedonio descubrió el Humorismo Conceptual como una posibilidad de “aquella obra de la inteligencia que se proponga no un tópico o faz de la conciencia, sino *la conmoción* del ser de la conciencia en un todo, y que para ello no se valga nunca de raciocinios” (Fernández, 1974: 260 las cursivas son mías). Macedonio le diría a Freud que su estímulo es la posibilidad de noquear la mente del lector, hacerlo consciente sin razonar, golpeándolo. Volviendo a Wittgenstein, que la conciencia sea un hecho que descienda sobre el lector como acaecen los sucesos en el mundo. Y entendiendo literalmente la sentencia de Wittgenstein, que la conciencia caiga sobre la mente del lector de un golpe, sin explicaciones. El estímulo de Macedonio es que el lector se tope con su mundo de arte puro. Al respecto del humor y la conmoción, Borinsky afirma: “Por el humor, por el juego literario se llega al tropezón concienical, al trastabilleo místico que nos libera del yo, pero ese acto mismo está fuera de las relativizaciones del chiste” (1997: 440). El lector se tropieza con el juego y cae en cuenta de lo inconmensurable de la existencia, y es que lo misterioso no es “*cómo* sea el mundo, sino *que* el mundo sea” (Wittgenstein, 1973: 201). Wittgenstein coincide con Macedonio: la conciencia que acaece en el lector no necesita de raciocinios, que el mundo del arte es un mundo de inexistencias es una conciencia que acaece al leer el *Museo* y ya. A diferencia de lo que otros críticos piensan –según Camblong–, esta violenta adquisición de conciencia no puede ser trivializada o entendida sólo como subversión. Es la propuesta contundente de un mundo puramente artístico en el que la muerte no tiene poder.

Macedonio afirma en su teoría de la humorística que usa el humor para que el lector crea momentáneamente en un absurdo. Este absurdo, dice Salvador, responde a un concepto de humorismo que aspira a una comicidad de tipo intelectual basada en mecanismos asociativos del lenguaje. En este punto Salvador también coincide con la crítica: el absurdo se logra por “juegos de palabras, derivaciones, equívocos verbales, que alteran el sentido lógico de los pensamientos” (2003: 88). Entonces, el absurdo que conmociona la conciencia se basa en mecanismos del

lenguaje que alteran el sentido del pensamiento. Para conmocionar al lector, Macedonio debe alterar su lógica, el orden en el que normalmente construye sus pensamientos; para eso juega con el lenguaje. Al igual que Wittgenstein, Macedonio sabe que el pensamiento se traza en el lenguaje, por lo tanto, si quiere conmocionar y transformar la mente del lector, debe sacudir su lenguaje. El fin de la conmoción concienical es liberar al lector de creencias absurdas como la muerte o el amor no correspondido, es decir, el fin es alterar la lógica habitual. Macedonio no parte del humor que aspira a lo intelectual y que por consecuencia altera la lógica. Macedonio parte de su deseo por alterar la lógica y por eso juega con el lenguaje. Si altera el lenguaje, altera el pensamiento: sólo así conmociona la conciencia.

Freud asegura que “[a]ntes de todo chiste existe algo que podemos designar como *juego* (...). El juego (...) aflora en el niño mientras aprende a emplear palabras y urdir pensamientos” (1991: 123). De esta cita se deduce: primero, el espíritu lúdico se encuentra en el niño –poeta y salvaje, añadiría Huizinga– antes de cualquier intención cómica; y segundo, el juego existe, desde el comienzo, junto al lenguaje. Pero a medida que un niño se hace adulto, “[e]l pensamiento busca el disfraz del chiste porque mediante él se recomienda a nuestra atención, puede parecernos así más significativo y valioso, pero sobre todo porque esa vestidura soborna y confunde a nuestra crítica” (Freud, 1991: 127). El chiste permite decir lo que de otro modo no se podría, es un gasto de inhibición ahorrado, dice Freud. El humor permite expresar emociones sin censura, es también un gasto de sufrimiento ahorrado.

A diferencia de lo que creen los críticos a los que se refiere Camblong, el chiste no trivializa ni quita verdad o seriedad al tema del que trata. El chiste camufla el tema, lo hace pasar subrepticamente, y lo hace porque precisamente el tema es importante. El chiste, en lugar de trivializar, demanda más atención e imaginación. Ahora bien, el pensamiento busca el disfraz del chiste porque la crítica, es decir, la racionalidad, desacredita al juego. Según Freud, la racionalidad desestima al juego por concebirlo como carente de sentido o como un contrasentido (1991: 123-124).<sup>12</sup> En otras palabras, la razón termina con el juego porque no puede explicarlo. El juego es una acción natural que evade el sentido ya que es un fin en sí mismo. Como dice Huizinga, animales y hombres juegan, por lo que el juego no se basa en ningún tipo de raciocinio (2012: 17), no hay *razón* para jugar. Mientras se es niño, jugar sin ningún fin está bien, pero

---

<sup>12</sup> Freud coincide con Bataille: lo contrario al juego no es la seriedad, es la razón (2001: 216. ss).

cuando se es adulto, el juego como fin en sí mismo ya no tiene sentido, ya no es racional. Y quizás por eso Macedonio *juega* con el lenguaje, porque cancela la razón. Pero como el juego está desestimado, toma el chiste para sustituir el placer que el juego provoca. Y puede hacerlo porque no nos inclinamos a hallar incorrecto algo que nos hace reír, algo que nos depara contento (Freud, 1991: 127).

Como bien creía Macedonio, el chiste puede hacer caer en un absurdo porque, dada su conexión con el juego, baja las defensas racionales y críticas de la mente. Lo importante, sin embargo, no es la caída ni la conmoción. El detalle se encuentra en lograr la pérdida de racionalidad. El juego con el lenguaje conmociona al lector y lo deja abierto ante lo que no se acepta como racional. Si el pensamiento se expresa en el lenguaje y éste se juega, el pensamiento se descubre en una dimensión diferente. Y si el pensamiento está en otra dimensión, entonces el mundo se transforma, nada acaece igual. El humor absurdo, dice Borinsky, hace dudar al lector del lenguaje en general (2009: 534). Pero el lector no duda porque Macedonio bromea. El lector duda porque Macedonio juega con el lenguaje, y sólo usa el humor porque es la expresión menos agresiva de su golpe. Borinsky continúa afirmando que la duda con respecto al lenguaje abre al lector a una realidad más amplia y contradictoria (2009: 534). El lector se ve enfrentado a esta realidad porque el lenguaje ha entrado en la dimensión contradictoria del juego. La realidad contradictoria descubierta por el lenguaje de Macedonio ha sido descrita, más de una vez, como ilegible. Por ejemplo, Julio Prieto relaciona la ilegibilidad de su discurso con la formulación de una paradoxografía. Su discurso se orienta a demostrar la contrariedad del mundo, a contracorriente de la filosofía clásica que se propone cancelar la contrariedad (2007: 109).

Con el juego, Macedonio discute la razón y con eso el principio de racionalidad que asegura que la muerte es fatal. Que el lector dude del lenguaje porque éste se desarrolla en la contrariedad del juego significa que el lector ha comenzado a dudar del orden racional en el que está expresado el mundo. Este es el estímulo preciso del humor de Macedonio: “¿Cuál es el efecto concienencial (...) que produce el humorismo conceptual? Que el Absurdo, o milagro de irracionalidad, creído por un momento, libere al espíritu del hombre, por un instante, de la dogmática abrumadora de una ley universal de racionalidad” (Fernández, 1974: 302). Y la ley universal principal y más racional es la muerte. Liberar al espíritu de la racionalidad, si seguimos a Freud –y a Bataille–, es jugar. El humor macedoniano es una estrategia para hacer conexión con esa dimensión, más bien infantil, que la razón menosprecia. Aunque Macedonio llame a parte del

arte puro “Humorismo Conceptual”, siempre se refiere al espíritu lúdico del artista que descubre la “Variedad” y la “libreposibilidad”, “...pero además se adiciona a esta tonalidad temática (...) el hecho de que *el autor ha jugado, mejor dicho ha logrado jugar* con las vigilancias más alertas y universalidad de nuestra vida mental” (Fernández, 1974: 303 las cursivas son mías). Al jugar con el lenguaje, juega con la mente, y ofrece la “libreposibilidad” de no morir.

Cuando Foix afirma que Macedonio profesa la “metafísica del agujero” y que en su escritura puede contemplarse lo no habido, además de referirse a la ausencia, se refiere a su uso del humor:

Hombre de cuerpo débil y salud frágil (...), estaba como prometido al destino humorístico. Lo eludió tomando el camino que no conduce a lo contrario sino al fondo, o sea, profesando la metafísica del agujero.

(...)

En Macedonio se contempla lo no habido, se aprecian sus gestos, se sorprende el relampagueo de sus miradas, se le sigue en su andar, se presienten sus ritmos, pero a consecuencia de que esta misma contemplación es una contemplación impedida: radicalmente impedida, porque no es él quien nos la impide, sino que a él le ha sido impedida, y lo que oscuramente percibimos no es otra cosa sino lo que a través de grandes esfuerzos acometidos por él (...) rescata para nosotros.

(...)

Es verdad que todo poeta, y con más razón todo poeta humorístico, padece este drama, pero no siempre alcanza, por invisibilidad y ocultamiento, tal evidencia como lo alcanza en Macedonio. (1974: 32-ss).

Macedonio escribe su novela porque no puede hablar de lo ausente, y para acercarse a la ausencia usa el humor. Según Freud, el chiste tendencioso es un rodeo para decir lo que se reprime, sexual u hostilmente, especifica. *Mutatis mutandis*, Foix explica el humorismo de Macedonio de la misma manera: es un rodeo que le permite decir lo que quiere, es decir, lo ausente. El humorismo dice sin decir. Como no puede decir lo que quiere, el humor de Macedonio acaba sugiriendo siempre algo más, y no es nada trivial, nada que no pueda ser tomado en serio. Macedonio, según Foix, combate esta imposibilidad desde su centro, por eso es un “poeta humorístico” y no un humorista a secas. De tanto humor, acaba diciendo lo que quiere a cada instante, esa es su victoria,

[p]or eso he pensado que de él puede decirse que maneja como nadie la espada del fracaso para ir a clavarla en el pecho mismo de la victoria, acaecimiento extraordinario que, producido a la vista de todos, ninguno ve nítidamente. (Foix, 1974: 38)

Decir con rodeos es “la humorística tragedia del juglar (...). Ya no se trata de un hablar, ya no se trata de dificultades literarias. Es otra cosa muy diferente. Es una tragedia radicalmente interior...” (Ibid.: 39). La conclusión de Foix figura en sus primeras páginas: “Es un humorista, pero esto ha de decirse con especial cuidado” (Ibid.: 14). Desde esta perspectiva, marcadamente diferente dentro de la crítica macedoniana, el humor no sólo es una estrategia, es el síntoma de una imposibilidad.

Germán García establece el mismo fin: el humor de Macedonio no puede ser aislado como un género –aunque él mismo lo presente como tal, habría que añadir–, es sólo una estrategia privilegiada en ciertos momentos para hacer entrar al prójimo en la dimensión propia (2000: 76). El arma de seducción es el humor, así el lector es atraído a la dimensión macedoniana: el juego.

Según Freud, el juego antecede al chiste porque ya está presente en el niño mientras aprende a utilizar el lenguaje. Freud también encuentra la raíz de lo cómico en la infancia. Lo cómico, así, convoca a un ser infantil (1991: 211-213), por tanto, convoca al juego. La infancia, y el juego que la acompaña, es la dimensión desde la que escribe Macedonio. Cada vez que figura el supuesto autor humorista es para convocar la infancia y el espíritu lúdico del lector.

Ahora bien, el placer del chiste, de la comicidad y del humor surge de gastos psíquicos ahorrados. Estos ahorros, afirma Freud, no son más que “...el talante de nuestra infancia, en la que no teníamos noticia de lo cómico, no éramos capaces del chiste y no nos hacía falta el humor para sentirnos dichosos en la vida” (1991: 223). En la infancia ya se es dichoso porque se juega. O se juega porque ya se es dichoso. La escritura de Macedonio se desarrolla en este talante. Macedonio juega con el lenguaje como un niño, como un poeta, o como uno de los personajes de Carroll al otro lado del espejo.

Para seducir y conmocionar, Macedonio construye su lenguaje desde un pensamiento infantil. Como Humpty Dumpty, discute la razón lógica e impone la lógica formal de un niño. Cuando Alicia no recuerda el tema del que hablaban:

–...cortemos por lo sano –zanjó la cuestión Humpty Dumpty– y ahora me toca a mí escoger el tema... (–Habla como si se tratase de un juego– pensó Alicia)... así que he aquí una pregunta para ti: ¿qué edad me dijiste que tenías?

Alicia hizo un pequeño cálculo y contestó: –Siete años y seis meses.

–¡Te equivocaste! –exclamó Humpty Dumpty, muy ufano–. ¡Nunca me dijiste nada semejante!

–Pensé que lo que usted quería preguntarme era más bien “¿qué edad tiene?” –explicó Alicia. –Si hubiera querido decir eso, lo habría dicho, ¡ea! –replicó Humpty Dumpty. (Carroll, 2004: 85)

La dimensión lúdica configura otro mundo en el que el lenguaje se entiende como lo entendería un niño. El sentido lógico es exactamente el que se entiende por el lenguaje: ninguna suposición, ningún contexto, nada circunstancial. La regla es re-pensar el lenguaje como si fuéramos niños.

En el *Diccionario de la novela de Macedonio Fernández* se apunta la aparición de la palabra “hendir” en dos prólogos. Primero en “Presentación para la Eterna”, cuando el autor de la novela se funde con la voz poética de *Elena Bellamuerte* ante la aparición de la Ocultación, y dice: “Todo lo que son tristes sus ojos es alto mi ser, mi ser de espera. Y el instante pasa. Mas una vez, y lo haré, había que hendir esa sombra, que no volverá más” (1997: 21). Cómo trivializar la propuesta de Macedonio si la dice con tanta claridad: el fin es atravesar la muerte. En “Prólogo a la eternidad”<sup>13</sup> se encuentra la otra aparición importante de la palabra “hendir”:

Todo se ha escrito, todo se ha dicho, todo se ha hecho, oyó Dios que le decían y aun no había creado el mundo, todavía no había nada. También eso ya me lo han dicho, repuso quizá desde la vieja hendida Nada. Y comenzó. (1997: 8)

Como el poeta responde al mundo creando otro, el autor de Macedonio responde a la novela realista creando la novela de la no existencia, responde a la muerte creando a la Eterna. La propuesta sería de su escritura es hendir la muerte hendiendo el lenguaje. Mientras escucha que todo se ha dicho porque todo se ha pensado, Macedonio hiende el lenguaje con su lógica lúdica, y comienza.

### **Jugar y pensar en serio**

Desde el discurso filosófico de un pensador convencido de sus ideas, el Presidente afirma:

–Las dos Hablillas que he descubierto (...) son: la Muerte y la Vejez o Proceso de los Años. La fatalidad del morir y del progresar de la edad como descaecimiento y cambio por sola virtud del tiempo, son dos engaños: la muerte ya he explicado que nada es, y la más intensa vejez, en un mayor número de casos, es la vejez joven, la que ocurre de veinte a veinticinco años, cuando se descarga sobre el hombre la responsabilidad y exigencias de la vida, saliendo del vivir providenciado por padre y madre, de que se ha gozado. (1997: 213)

---

<sup>13</sup> Este título figura en la edición de Corregidor; en la edición crítica se omite (pág. 8).

En el *Museo*, el concepto de vejez es un estado económico, social y psicológico sufrido por el que es joven. La vejez se re-conceptualiza en una paradoja. Según Camblong, "...el humorista [refiriéndose a Macedonio] no negocia sus paradójicos principios y sigue, impertérrito (...), inventando discursos que logran confundir a todos" (2006: 103). Esta afirmación se basa en otra aseveración de Macedonio: "... ¿pero no se advierte que la técnica de narrar a tiempo contrario (...) despertará en el lector una *lúcida confusión*, diremos, que lo sensibilizará extraordinariamente?" (Ibid. Macedonio en Camblong, las cursivas son mías). Nótese que la narrativa de Macedonio también tiene como objetivo una paradoja. Camblong, por su parte, aclara que lo que Macedonio llamó Literatura Confusiva no se encuentra sólo en el género humorístico, aunque acaba por relacionar la paradoja "lúcida confusión" con el perfil humorista que adoptaría Macedonio. Y luego concluye que "[e]n estos malabares aporéticos no se propone rebatir, ni solucionar, sino poner a la vista el absurdo de tales imposturas" (2006: 104), refiriéndose a las categorías cotidianas que no suelen discutirse. Al parecer, bajo el predominio del humorismo, las paradojas de Macedonio exponen el absurdo de creencias en apariencia irrevocables y nada más. Afirmar, categóricamente, que la vejez es una sensación de la juventud y no el paso de los años, y que, como la Muerte, es un engaño, sólo muestra un absurdo, no rebate ni soluciona nada. Todo se trata, si se sigue a Camblong, de apuntar un absurdo y reír.

Como autor humorista, Macedonio quiere que el lector ría, no que se desengañe, no que capte concepciones imposibles, no que juegue y crea en la no-muerte y la vejez joven. Como autor lúdico, el sentido del juego con el lenguaje no es el absurdo, es la "lúcida confusión" por la que el lector comprenderá que la muerte no es lo que parece. Mientras para Camblong la "lúcida confusión" no es más que una cómica y muy inteligente paradoja, en el *Museo* esta paradoja puede mencionarse como uno de los recursos del juego con el lenguaje que ahora indaga y vacía sentidos convencionales. El juego de Macedonio no apunta al absurdo como el máximo logro del escritor, sino a esa lúcida confusión que remira y descubre conceptos: la vejez joven, la muerte que engaña porque no mata. Ambas paradojas parecen absurdas. La aguda percepción de la vejez más como una sensación juvenil que como un hecho puede provocar una sonrisa. Pero el Presidente no parece risueño. Algo en el tono de su afirmación no permite que se la tome como una ridiculización de la vejez y la muerte.

Según Camblong, diversos estudios críticos, comentarios e interpretaciones sobre la obra de Macedonio coinciden en reconocer su carácter humorístico y su condición de humorista en lo



referente a su actuación personal (2006: 86). Camblong se cuenta entre ellos: "...el género novelesco (...) se encuentra totalmente 'atravesado' por el género humorístico... es más, el género humorístico entreteje sus hilos conductores –tiñendo con su tono y coloratura inconfundible– todos los discursos macedonianos..." (1997: 448). Otra vez sobre la base de las teorizaciones de Macedonio, Camblong asegura que el humorismo es la estética que precisa los fines fundamentales de su discurso, a saber: la nada intelectual que derivará en un segundo de creencia en lo absurdo que, a su vez, liberará definitivamente al lector de la fe en la lógica (Ibid.). Recuérdese, sin embargo, que ella afirma que las paradojas macedonianas no rebaten nada y sólo exponen el absurdo de ciertas categorías. Pues, según las propias citas de Camblong, para Macedonio lo absurdo sí rebate algo: la mente del lector. Finalmente, ¿qué es y qué hace el discurso macedoniano?

Jo Anne Engelbert reconoce el mismo humorismo desde sus artículos de finales del siglo XIX: "Aunque Macedonio sólo tenía diecisiete o dieciocho años al escribir dichos artículos, ellos revelan ya el sesgo peculiar de sus percepciones, el choque de planos conceptuales que son la base de su humorismo..." (1997: 375). El choque de conceptos, que provocaría el humor, se debería a una frustración lingüística. El idioma español no es suficiente para expresar el pensamiento de Macedonio, según Engelbert, por eso "explota en ráfagas de comicidad..." (1997: 381). Él extrema su ingenio luchando con la gramática, el léxico, la sintaxis, escribiendo el castellano como si fuera alemán o chino, todo con la intención de precisar su pensamiento. Y por si fuera poco, al momento de precisar su pensamiento "arremete en forma burlona contra las convenciones que determinan la estructura del discurso filosófico tradicional, subvirtiendo paródicamente su rígida armazón racionalista" (Ibid.). Como Piglia, Engelbert cree que Macedonio subvierte; como Camblong, cree que lo que subvierte es la razón, las convenciones, sean filosóficas o cotidianas. El paso que da Engelbert se encuentra en una nueva adjetivación y un cambio de perspectiva: "El discurso disparatado tiene la finalidad de hacer que el lenguaje y la lógica revelen sus deficiencias..." (Ibid.). Ahora el discurso no sólo es cómico por exponer absurdos, sino por disparatado. Y si Macedonio acaba diciendo disparates es porque el lenguaje no le alcanza. En su escritura el lenguaje no se potencia, sino que se descubre insuficiente.

En este aspecto, Germán García va en otra dirección. En su libro afirma que el objeto de la literatura de Macedonio es la escritura, y admite también que ésta es intratable:

Ingenio y profundidad –dicen los feriantes de su memoria–, mercadería poco creíble –diremos nosotros.

¿Cómo llega del significante muerte al significante eternidad, por medio de qué trazos va de lo visual alucinado a la articulación verbal?

De lo visual a lo verbal, de la muerte a la eternidad: falsa simetría que supone operaciones de una conciencia que paga en impotencia lo que gana en blasones. (2000: 48)

García observa en el lenguaje de Macedonio la misma dificultad que los demás críticos, pero no la considera un logro y tampoco algo de lo que reírse:

Arcaísmos, galicismos, anglicismos: una sintaxis para dificultar, una reflexión para el enredo, y el vocabulario hermético a fuerza de extra-vagancia muestran una manera particular de la violencia que evoca a esos sacerdotes chinos que veían en la complejidad de la escritura la garantía de una exclusividad. (2000: 49)

Si seguimos a los críticos, lingüísticamente la escritura de Macedonio es violenta, semánticamente un disparate. Sólo el lector que soporte la violencia primera podrá reír al final. Toda la dificultad lingüística, la subversión, el trabajo de construcción de paradojas que desarticulan convenciones, todo es para que el lector ría. Salvador es un excelente ejemplo de esta lectura al hablar sobre *No toda es vigilia la de los ojos abiertos*:

A las densas postulaciones filosóficas (...) tendientes a demostrar la validez del sueño y la inconsistencia de las impresiones sensoriales de la vigilia, se contraponen sucesos cotidianos, diálogos en broma, paradojas y diversos recursos humorísticos que desplazan (...) hacia el absurdo toda una rigurosa argumentación científica. (2003: 16)

No importa de lo que Macedonio esté hablando, novela, vigilia, filosofía, muerte, su discurso acaba siendo un disparate. O, como Macedonio lo llamaba, “‘milagro de irracionalidad’ (...) que libera por un momento al hombre de las leyes racionales y le permite deslizarse sin traba alguna en la fluyente incongruencia de lo cómico” (Salvador, 2003: 16).

El resumen de lugares comunes es como sigue: el particular uso del lenguaje en Macedonio se signa en absurdos, disparates, paradojas e incongruencias que construyen un discurso humorístico, cuyo fin es liberar al lector, parcialmente, de convencionalismos. El humor es el rasgo del lenguaje y la escritura de Macedonio.

Camblong indica otro camino. Dentro del discurso humorístico que caracterizaría a Macedonio resalta la paradoja, la “lúcida confusión”. Bajo la misma idea de subversión y transgresión del mundo cotidiano, “...entendemos que Macedonio descubre en la paradoja su

maquinaria más implacable y contundente...” (Camblong, 1997: 452). Camblong apunta la paradoja porque permite la lógica de contrarios, cuyo funcionamiento explica muy bien el uso del lenguaje en Macedonio. Ya que la paradoja es una contradicción, se trata de un procedimiento que puede enfrentarse a la lógica racional, la que Macedonio busca minar: los soportes más firmes de “nuestra seguridad intelectual” (Ibid.). La paradoja, según Camblong, permite a Macedonio transitar el sentido y el sinsentido; y así otra vez llega al absurdo y al disparate: “El disparate macedoniano es eminentemente paradójico...” (1997: 453). En esta ocasión Camblong vuelve a contradecirse y ahora el choque de conceptos no sólo hace reír. Ahora el fin del disparate es minar las seguridades intelectuales del lector, ahora el humor macedoniano sí discute.

Dirigirse por el sinsentido es dirigirse contra el pensamiento racional “...para rescatar este territorio de la ambigüedad, este momento de la incertidumbre (...), y sostener a fuerza de paradojas la vigencia genuina de la perplejidad ante las contingencias del pensamiento...” (Camblong, 1997: 454). Macedonio hace naufragar sus argumentaciones en el absurdo porque la idea es “mantenerse en el vórtice crítico del sinsentido, del desamparo de las certezas...” (Ibid.: 455). Recuérdese a Engelbert afirmando más o menos lo mismo, la comicidad de Macedonio subvierte la racionalidad del discurso filosófico; así su “discurso disparatado” no sólo revela las deficiencias del lenguaje, sino también las deficiencias de la lógica (1997: 381).

Se llame paradoja o humor –finalmente la paradoja produce humor–, invariablemente Macedonio subvierte la razón para quedarse en lo ilógico, el sinsentido, el absurdo, el disparate y la risa.

Un chiste provoca verdadera risa, dice Freud, cuando permite expresar un pensamiento que de otro modo no se podría expresar. He aquí un ejemplo:

Conversando acerca de una persona en quien había mucho para alabar, pero también mucho de criticable, el señor N. dice: “Sí, la vanidad es uno de sus cuatro talones de Aquiles”. (...) en vez de *un talón de Aquiles* (...), aquí se afirma que hay cuatro {vier}. Cuatro talones, o sea cuatro patas, tiene una bestia {Vieh, propiamente, “vaca”}. (1991: 26)

Lo que el señor N. quiere decir es que tal individuo es en realidad una bestia, pero como no puede hacerlo directamente, recurre al chiste. El chiste expresa de manera aceptable lo que dicho de otro modo sería censurado o reprochado (Ibid.). Sin la posibilidad del chiste el señor N. tendría que guardar silencio, reprimir su opinión, sofocar su pensamiento; como dice Freud, inhibirse. Esta

inhibición implica un gasto psíquico desagradable para quien lo sufre. El chiste posibilita el ahorro de ese gasto psíquico, y de ahí se produce el placer: la risa. El señor N. se libera de una inhibición.

En su teoría humorística, Macedonio concuerda con Freud en que el chiste –tendencioso, específicamente– consigue una aportación de placer que corresponde a un gasto psíquico ahorrado. Con lo que no está de acuerdo es con la expresión “ahorro de un gasto psíquico”; “[y]o diría, sencillamente: placer de ahorrar un dolor (...). El individuo hace un chiste como si pegara o injuriara; es una forma indirecta de liberarse de un dolor, de satisfacer un deseo de venganza” (Fernández, 1974: 282). Macedonio denomina el gasto psíquico como dolor o venganza porque el chiste implica mucho más que el acto de reír. La risa es el efecto provocado en quien escucha el chiste, y es un efecto placentero. El ahorro de gasto psíquico, la liberación del dolor, es el efecto –sobre todo– para quien dice el chiste, y además de ser un efecto placentero, es un “ahorro de sufrimiento” (Fernández, 1974: 287). Macedonio teoriza el humor desde esta última perspectiva ya que es él quien hace los chistes. Así, cuando habla de placer, no se refiere principalmente a la risa, sino a una liberación trascendente y no sólo subversiva. Macedonio no usa el humor para hacer reír al lector demostrándole el absurdo de creer en “el amor no correspondido”; usa el humor para evitar el dolor que ese convencionalismo puede causar. La risa ayuda a esta liberación, pero no es el fin. El placer que logra el chiste es la apertura del pensamiento, es descubrir una dimensión en la que la muerte no mata y la vejez no es un hecho.

Por su parte, Macedonio elige el chiste conceptual, decantándose nuevamente por el significado de las palabras. En este tipo de chiste, el único genuinamente artístico, según Macedonio, el placer no es dado sólo por su enunciación y su liberación de dolor. El placer se encuentra en todo el mecanismo que arma el chiste y que culmina en dicha liberación: “...lo que da placer (...) es (...) el juego deliberado de una persona determinada que se da el gusto de jugar con nosotros: abriéndonos el apetito y quitándonos el bocado y creando un instante de falencia en nuestra alerta mental en que damos credulidad a un *non sensu*” (Fernández, 1974: 293). El mecanismo que permite el chiste es el juego. El juego es la conexión entre el locutor del chiste y el oyente, este es el placer que comparten. Por lo tanto, en última –y primera– instancia, es la actitud lúdica de Macedonio, y no el humor, lo que crea el instante en el que el sentido cae e ilumina un sinsentido. Hay que reconocer, empero, que es el propio Macedonio quien teoriza el humor como una de las dos prácticas que pueden crear un “arte puro”, un momento

genuinamente artístico, el momento de la Belarte Conciencial (1974: 260). De aquí que la crítica insista en el humor. No obstante, en teoría Macedonio puede decir “humor”, pero en la práctica juega; y este juego provoca el efecto de humor.

Como indica la cita anterior, detrás de cada chiste conceptual macedoniano se encuentra una intención lúdica, que se despliega en el lenguaje. Así lo demuestra el autor del *Museo*:

Esta novela fue y será futurista hasta que se escriba, como lo es su autor, que hasta hoy no ha escrito página alguna futura y aun ha dejado para lo futuro el ser futurista en prueba de su entusiasmo por serlo efectivamente cuanto antes –sin caer en la trampa de ser futurista de en seguida como los que adoptan el futurismo, sin comprenderlo, en tiempo presente–... (1997: 43)

Leyendo este fragmento el lector se ríe. ¿Por qué? Por el placer de percatarse del juego deliberado del autor con el concepto de “futurista”. El autor remira el concepto vanguardista y, como ha venido haciendo hasta ahora, lo re-conceptualiza literalmente: si el autor escribe su novela, será presente, si no la escribe, siempre será para un futuro, y así es efectivamente futurista. Ahora, ¿esta re-conceptualización es absurda? Bajo una lógica convencional, sí. ¿Cómo puede una novela tener un pasado o un futuro si no tiene un presente? ¿Cómo dejar algo para el futuro para tenerlo cuanto antes? Así, bajo la lectura humorística de los críticos, también lo es. Pero bajo la lógica del juego, bajo la lógica de un poeta que entiende el lenguaje como lo hace Alicia, si bien puede causar risa, no es un absurdo. El único modo de ser autor futurista es dejando para el futuro la escritura de la novela y, por tanto, el ser su autor. ¿Cómo discutir una lógica tan férrea, tan intrínseca al lenguaje? La lógica de Alicia y el *Museo* no es absurda.

Es cierto que en su teoría, si bien Macedonio habla de juego, también habla de sinsentido; sin embargo, al momento de jugar con el lenguaje el sinsentido no es tal. Con respecto a otras consideraciones que hace el autor sobre el *Museo*, Camblong anota:

Una variación de disparates sobre el tema del tiempo, cuestionando la arbitrariedad de las unidades establecidas. Interesa destacar el procedimiento utilizado, que el mismo Macedonio explica así: “‘Variedad’ y ‘libreposibilidad’ revisten tonalidad optimística; pero además se adiciona la tonalidad temática, según va repetido, el hecho de que el autor ha jugado, mejor dicho ha logrado jugar con las vigilancias más alertas y universalidad de nuestra vida mental.” (1997: 49)

El procedimiento, según la cita de Macedonio, es el juego –aunque Camblong siga insistiendo en el disparate– con los conceptos establecidos en la mente del lector. ¿Cómo logra jugar? A través

del lenguaje. Engelbert, siguiendo la idea del discurso humorístico, afirma que éste tiene el fin de hacer que el lenguaje y la lógica revelen sus deficiencias (1997: 381). Pero el procedimiento lúdico, al contrario, descubre la “variedad” y la “libreposibilidad” del lenguaje. El lenguaje no es deficiente, lo deficiente es el pensamiento, la vida mental. Un comentario del autor, hecho al pasar, expone esta deficiencia. En medio de una disquisición filosófica, el autor abre un paréntesis: “Íntegramente no conocemos ningún trozo (íntegramente, trozo, denuncia la fragilidad del trabajo mental humano) ninguna fracción total de nuestro lote de vida...” (Fernández, 1997: 53). El autor se descubre uniendo dos conceptos contradictorios en una misma idea, esta vez de modo accidental, y no pierde la oportunidad de hacer notar que se trata de un desliz del pensamiento que se nota en el lenguaje. Si el pensamiento se traza en el lenguaje, como dice Wittgenstein, la manera en que aparezca el lenguaje será la manera en que se construya el pensamiento. El lenguaje de Macedonio se traza como un juego porque su pensamiento juega. Su juego con el lenguaje re-conceptualiza palabras porque su pensamiento está indagando categorías. Entiende el lenguaje como un niño porque su mente está descubriendo el mundo. Finalmente, su lenguaje aparenta un sinsentido porque “Macedonio pensó lo que no podía pensarse, pensaba lo que aún no podemos pensar, el pensar imposible ya fue una posibilidad para su escritura” (García, 2000: 48).

Este pensar “imposible” puede ser extraño, extravagante, irrisorio, humorístico, pero no un sinsentido. Un hecho, dice Wittgenstein, es pensable porque el pensamiento contiene la posibilidad de las cosas que piensa. Ergo, lo que es pensable, es posible. Nadie puede pensar nada ilógico porque nadie puede pensar ilógicamente.

Presentar en el lenguaje algo que «contradiga a la lógica» es tan imposible como presentar en geometría por sus coordenadas un dibujo que contradiga a las leyes del espacio o dar las coordenadas de un punto que no existe.

Podemos representarnos espacialmente un hecho atómico que contradiga las leyes de la física, pero no uno que contradiga a las leyes de la geometría. (Wittgenstein, 1973: 51)

Macedonio presenta conceptos que contradicen la lógica convencional, pero no la lógica en sí misma. De igual manera, puede presentar absurdos en la lógica convencional, pero eso no significa que al salir de esa lógica exprese disparates y sinsentidos. Macedonio se expresa en una lógica formal que no deja de tener sentido sólo porque no sea convencional. La crítica parece asumir que lo único con sentido son las convenciones, por lo que todo aquello que las discuta o

contradiga cae en el absurdo y provoca risa. Si Macedonio quiere librarnos de algo, es de la creencia de que sólo la lógica cotidiana es válida. Remitir todo el discurso macedoniano al humor provoca que se deje de lado estos matices.

Macedonio comprende que el juego es la categoría que encierra a otras y que su efecto no necesariamente es la risa: “Sarcasmo, sátira, ironía, no pertenecen al género estricto de la comicidad, aunque posean una de las notas de ésta, que es la sorpresa, el jugar con el lector” (Fernández, 1974: 288). El juego es el común denominador de las formas que provocan humor, desde el sarcasmo hasta el chiste. Es cierto que para Macedonio se trata de “una nota” más en el “género de la comicidad”; sin embargo, al reconocer al juego como factor común, sugiere su anterioridad. El juego está antes del humor. El humor viene del juego, no viceversa.

Huizinga explica que no todo lo que es broma se relaciona con el juego. Hay quienes juegan y no tienen la mínima necesidad de reír –los ajedrecistas, los deportistas, y también los niños–. En sentido contrario, quien ríe no necesariamente está jugando. Lo cómico no significa juego. Muchas situaciones son cómicas no porque exista una intención lúdica, sino porque una persona o una situación pueden tener muchas equivocaciones sin intención. De aquí Huizinga concluye que se puede jugar seriamente; el juego y lo serio no son opuestos (2012: 20-21). En el *Museo*, el autor juega remirando el concepto de novela, pero ni intenta hacer un chiste ni es cómico:

El anhelo que me animó en la construcción de mi novela fue crear un hogar, hacerla un hogar para la no-existencia, para la no-existencia en que necesita hallarse Deunamor, el No-Existente-Caballero, para tener un estado de efectividad, ser real en su espera, situándolo en alguna región o morada digna de la sutilidad de su ser y exquisitez de su aspiración para poder ser encontrado en alguna parte, en mi novela mientras espera, y cuando llega de vuelta de la muerte su amada, que él llama la bellamuerta... (1997: 22)

El sentido del juego con el concepto “novela” es explícito y serio. Se remira el concepto para discutir la muerte. A través del juego, la novela se convierte en el lugar al que la amada muerta puede retornar.

Lo cómico en Macedonio puede relacionarse siempre con el juego, pero su juego no siempre puede relacionarse con la risa. Esta diferencia se hace evidente desde *Elena Bellamuerte*. La voz poética inventa el juego de Elena y, al hacerlo, juega a su vez, pero lo hace llorando. Elena está fingiendo morir y ese juego ni causa risa ni parece cómico. Ni siquiera porque ella sonría la voz

poética deja de sufrir. Sin embargo, todo sigue siendo un juego. Ni la voz poética ni el autor olvidan la razón del juego: invocar el enfrentamiento contra la muerte.

La categoría juego se presta a confusión. Aunque puede deducirse la importancia de su papel en la teoría de Macedonio, denotativamente el juego siempre se encuentra en segundo plano. Y este es otro discurso que la crítica repite. Recuértese la conclusión de Echavarren: “El lenguaje (...) es ‘acepción’, o sea juego de la especificación y la diferencia que ‘define en cada cláusula el nuevo matiz emotivo del artista’” (95). Echavarren plantea que la expresión de la conciencia es posible a través del juego con el lenguaje. El detalle es que dice “juego” de modo general, a falta de una palabra mejor. No parece consciente de lo que conlleva el juego, y no por la concepción que establece Huizinga, sino por el sentido que el propio Macedonio le da en *Elena Bellamuerte*. A Camblong le sucede algo parecido cuando explica la paradoja en el discurso macedoniano. Refiriéndose a un conocido chiste de Macedonio, dice: “...exhibe el dispositivo paradójico en cuya matriz se concentran y despliegan los juegos lingüísticos típicos de la discursividad macedoniana...” (1997: 452). Camblong admite la actitud lúdica como algo típico, está tanto en el humor como en la paradoja. Sin embargo, habla de “juegos lingüísticos” como si se tratara sólo de sintaxis, anglicismos, neologismos, etc. Y luego continúa: “La fecundidad de los *juegos paradójicos* resulta inagotable y sorprendente: un tembladeral de contrarios que coexisten...” (1997: 453 las cursivas son mías). Ahora los juegos no son lingüísticos, son paradójicos. Esto prueba el uso de la categoría juego como un comodín. La palabra juego se usa para nombrar todo aquello difícil de explicar en el discurso macedoniano. ¿Cómo explicar su lenguaje difícil? Digámosle juego, no importa si es lingüístico o de acepción. ¿Cómo explicar su discurso contradictorio y confuso? Digamos que juega con paradojas. Y así no es necesario precisar ni en qué consisten las paradojas ni cómo construye su lenguaje.

En la teoría de Macedonio, el juego aparece en segundo plano porque siempre está relacionado con el humor. Que Macedonio teorice el humor como un juego trae malentendidos. En 1953, Ana María Barrenechea escribe: “...se puede reconocer que el humorismo de Macedonio Fernández rebasa el mero jugueteo verbal, y crea bajo la aparente dispersión un mundo del no-ser nítido y coherente” (1997: 473). Al decir que rebasa el jugueteo verbal, Barrenechea parece postular que el humorismo de Macedonio es muy serio. Esto es cierto. Pero lo afirma dando por hecho que lo que hace serio al humor es la superación del “mero jugueteo”. Así, el juego es un acto insignificante y sin sustancia, a diferencia del humor. Desde 1953 la



categoría juego se menciona al hablar de Macedonio, y desde entonces se equivoca su valoración y se repite esta equivocación. Así, por ejemplo, Salvador explica cómo la comicidad libera al lector:

Tan peculiar concepción de humorismo, desarrollada teóricamente por el autor en su ensayo sobre la humorística, se basa en la comicidad verbal (...), vale decir lo que algunos especialistas en el tema definen como “chiste ingenioso”, que surge particularmente de la ruptura de frases hechas o de los juegos de palabras. (2003: 16-17)

El humor en la escritura de Macedonio siempre surge del juego de palabras, ergo, el juego de palabras siempre hace reír. Se confirma que Macedonio juega, pero, al parecer, sólo cuando hace chistes.

Sin embargo, en su teoría de la humorística, ¿Macedonio supedita el juego al chiste? Su teoría dice:

En el chiste verbal lo cómico es ver que ese hombre que parecía estar en grave posición explicativa estaba jugando con uno, se daba el placer de jugar. ¿Cuál es el juego? Defraudar una expectativa. ¿Por qué se complace en ese juego, suponiéndolo no maligno y no habiendo nada de dañino en el caso? (...) El que juega el chiste actúa por simpatía con el placer, tiene un placer de un placer que prepara a otro. (1974: 297)

Para Macedonio lo cómico es el juego, ahí establece la relación. Pero es el chiste el que se juega, vale decir, no es que el juego sea chistoso, es que el chiste es lúdico. Macedonio teoriza el humor remitiéndose al juego; el origen es el juego. Quien hace un chiste, según Macedonio, no es un humorista, es alguien que está jugando. El chiste siempre puede ser provocado por un espíritu lúdico, pero el espíritu lúdico no siempre se expresa cómicamente. Cercanos a esta perspectiva, otros críticos aseguran que en el llamado “humor macedoniano” no prevalece el humor.

Comentando la comparación que hace Macedonio de sí mismo y Einstein, José Isaacson reconoce el humor en la comparación, pero no considera que sea lo importante:

Originalísimo y profundo, fue capaz de ejercitar el encadenamiento de pensamientos laterales que le permiten manifestar un humor que muy poco tiene que ver con el humorismo. Es un humor que nos hace pensar o, al menos, nos deja pensativos; también es un humor que nos hace sonreír y aún reír, pero, si se nos permite decirlo, en forma subsidiaria, el humor de Macedonio desemboca en la reflexión, ejercicio cotidiano que nutre su escritura. (1981: 106-107)

El fin del discurso macedoniano es estimular el pensamiento de tal modo que sea capaz de concebir lo que nunca se ha concebido. El humor es subsidiario porque es un medio para este fin.

El juego con el lenguaje estimula el pensamiento del lector no para que ría, sino, precisamente, para que su pensamiento se libere. Este fin muestra la seriedad del discurso macedoniano.

Como Isaacson, Arturo Pagés descubre esta misma seriedad, pero además encuentra en el humor un medio para suavizar el vértigo de la liberación de pensamiento en el lector. A diferencia de los críticos que ven al humor como el modo más extremo de subversión, Pagés describe el humor de Macedonio más como un paliativo contra la contundencia de sus re-conceptualizaciones:

Con la broma descargaba de trascendentalismo hueco a un pensamiento que, por saberse profundo, no quería aparecer estrepitoso ni académico. El chiste fué [*sic*] la manera de despistar sobre la grave índole de sus preocupaciones. Ejercía el magisterio sin alardes, y se detenía cuando algo suyo podía sorprender como virtuosismo: ironía y burla constituyeron formas genuinas de su inocencia, instrumentos para crear falsos empaques y revisar hondamente conceptos mohosos. Aun en esos instantes su arte es severísimo y acusa su búsqueda vibrante de absoluto. (1963: 140-141)

Como las re-conceptualizaciones propuestas en el *Museo* pueden parecer, en un primer momento, absurdas, resulta un trabajo difícil creer en ellas. Dada esta dificultad del pensamiento que permanece en una lógica convencional, Macedonio opta por la broma. Esta elección estratégica es motivada por una actitud lúdica, cuyo objetivo es poner al pensamiento en verdadera reflexión.

Leyendo el *Museo*, en una primera instancia, el lector se ríe; esta es la invitación al lector para que entre en la lógica del autor. Cuando Alicia atraviesa el espejo se enfrenta a una situación muy similar. En “El jardín de las flores vivas”, Alicia se encuentra con la Reina Roja y se desarrolla el siguiente diálogo:

–...y pensé que valdría la pena subir por este camino, para llegar a la cumbre de aquella colina...  
–Cuando te oigo llamar “colina” a aquello... ¡Podría enseñarte montes a cuyo lado esa sólo parecería un valle!  
–Eso sí que no lo creo –dijo Alicia, sorprendida de encontrarse nada menos que contradiciendo a la Reina–. Una colina no puede ser un valle, ya sabe, por muy pequeño que sea; eso sería un disparate...  
La Reina roja negó con la cabeza...  
–Puedes considerarlo un disparate, si quieres –dijo–, ¡pero yo te digo que he oído disparates a cuyo lado éste tendría más sentido que todo un diccionario! (2004: 30)

Como la Reina Roja, el autor del *Museo* ha escuchado cientos de disparates en los que el lector cree, por ejemplo, el mencionado amor no correspondido. Frente al absurdo de un amor no correspondido –siendo verdadero amor–, la novela como el lugar donde todo lo que no existe se inventa tiene más sentido que todo un diccionario. Y ya que la inexistencia en la novela es absolutamente lógica, ¿por qué no creer que la amada muerta retornará a este lugar? Al atravesar el espejo, Alicia debe ser capaz de comprender que una colina puede ser un valle, debe ser capaz de pensar bajo la lógica lúdica de los seres que viven al otro lado del espejo y que, de hecho, están en medio de una partida de ajedrez. Del mismo modo, el lector debe ser capaz de seguir la lógica del autor del *Museo* y entender que la novela verdaderamente artística es sólo la que se inventa, y que el futurismo sólo se ejerce si no se hace nada en el presente, y que si el amor es verdadero no puede no ser correspondido. El juego con el lenguaje es serio porque Macedonio quiere liberar el pensamiento del lector, no para que crea en absurdos, sino justamente para que deje de creer en cosas que no son lógicas.

### **Sin comienzo y sin tiempo, los alcances del juego**

Borinsky, tomando en cuenta la aversión de Macedonio por el realismo, considera que su humor crea un ámbito de la nada en el que pretende socavar toda confianza en el sentido común y, por tanto, en la realidad. Se trata de un juego destructivo, concluye, ya que para lograr la desconfianza del lector, rompe con la noción de tiempo, espacio y causalidad. Estos recursos “son claros pero no se convierten en receta ni mero juego” (Borinsky, 2009: 523). Y para que no quede en “mero juego”, Borinsky tiene la necesidad de nombrarlo destructivo, cualidad que, por otro lado, le confiere el humor. Macedonio rompe con el espacio, el tiempo y la causalidad para destruir la forma en que los concebimos. Indagando en estos conceptos, Macedonio puede romperlos y en consecuencia destruir la realidad, pero para construir otra en su lugar.

Hablando sobre la influencia del humor de Macedonio en la obra de Cortázar, Borinsky afirma que “el humor adquiere el papel importantísimo de juego transformador de la realidad” (2009: 535). A diferencia de Camblong, que halla en el humor de Macedonio el escándalo del absurdo que no soluciona nada, Borinsky encuentra en el humor el poder sobre la realidad. Afirmar que la ficción es lo que no existe, o que la vejez la experimentan los jóvenes, puede confundir al lector, pero también puede hacerle intuir opciones que no creía posibles. El juego de remirar conceptos puede transformar la realidad:

No creo que la Metafísica sea el placer directo de una explicación: es un trabajo que tiene el placer reflejo de una perspectiva de poder; es un poder lo que se busca; un poder directo del amor: que éste pueda ser causa inmediata (...) en el mundo mecánico, en el mundo de apariencia material, en el cual está la apariencia material: cuerpo de la amada; sólo como causa inmediata, la sola aparición en una psique de un anhelo, deseo, traería la presencia total (...) de la amada a cualquier presente del tiempo... (Fernández, 1997: 33)

La Metafísica en el *Museo* no es una discusión filosófica sobre el ser, es una búsqueda de poder sobre la realidad: el amor traería la presencia total de la amada. Más cercana a la tesis de Foix, Borinsky admite que pocos escritores se han propuesto entrar en una empresa tan ambiciosa a través del humor: “[a]sí como lo entendía Macedonio, el humor era la mejor manera de expresar el poder del trueque y disponibilidad del mundo” (1997: 545). El juego con el lenguaje redundaba en el pensamiento, por tanto, en la realidad

Noé Jitrik es muy preciso al identificar este objetivo. Jitrik, además de presentar la escritura de Macedonio como un hito en la construcción de la narrativa latinoamericana, dice que su escritura es estructuralista. Pero, como sucede con todas las demás denominaciones, supera al estructuralismo “...en la medida en que preconiza una *‘escritura’ que no es una pura transformación que el lenguaje hace de sí mismo y en sí mismo sino un acto humano*, responsable y por lo tanto histórico” (1975: 69-70 las cursivas son mías). No se trata sólo de destruir el sentido común; en cada re-concepción Macedonio muestra su desacuerdo con la forma dada al mundo: “...el conformismo crece y se refuerza. Para evitar el contagio en esta sociedad que agoniza corroída por la avaricia de dinero y de honores, hay que aislarse de las corrientes del medio e ignorarlas: no comprender cómo las creencias dominantes pueden ser lo que son” (Piglia, 1997: 517). Así, Macedonio no comprende que la muerte sea fatal y no está de acuerdo en que su poder sobre la existencia sea el que se cree. Por eso la enfrenta y decide romper con su carácter definitivo creando un mundo de la no existencia al que la amada retornará, renacida de una muerte que no le fue superior.

Desde la concepción de su escritura, de la ficción y del propio Arte, Macedonio pone en duda la misma posibilidad de la muerte de manera contundente. Los personajes en el *Museo*, que no existen como personas sino como personajes, tienen una “casual y flaca existencia”, dirá el autor de la novela, de la que no obstante se sienten totalmente “poseídos” (1997: 72). Tanto es así que rechazan la entrada de un futuro personaje que por eso no puede figurar en la novela:

...he consentido lo que él me pidió cuerdamente: que le formara antecedentes acordándole un acceso a prólogo que ablande su ingreso a la novela, para cuando la obtenga a descuido de los poderosos personajes que estén existentes en ésta y asegurados de ello desde el principio, ya como jubilados del existir irreal, con un aire tan acostumbrado a existir cual unos pre-existentes de sí mismos... (72)

Federico, el futuro personaje, sirve al autor para demostrar la fragilidad de la existencia ficcional y, paradójicamente, el poder de la misma. La noción de existencia y no-existencia se hace más compleja cuando Federico parece existir antes de la novela al pedirle al autor que lo introduzca en un prólogo. Esa petición sugiere cierta autonomía del personaje respecto del autor, aunque el autor afirme que los personajes son "...entes nacidos tiránicamente (...) a la agitación del vivir novelesco por antojos perezosos de Fantasía..." (Ibid.). El juego del autor es resolver la aparición de Federico poniendo de relieve el ridículo recelo de los otros personajes, teniendo en cuenta su precaria existencia de fantasía, a la vez que afirma de soslayo, con la petición de Federico antes de la novela, que los personajes pre-existen a la invención de la novela. Este existir previo del personaje solventa la existencia de los otros personajes dentro de la novela y añade una dimensión indefinida: ¿dónde y cómo existen los personajes antes de la novela?

El objetivo de hablar de la pre-existencia de los personajes es cuestionar la noción de tiempo y, de ahí, indagar en el concepto de "existencia":

...con un aire tan acostumbrado a existir cual unos pre-existentes de sí mismos, costumbre que también los vivientes hemos traído con nuestro nacer, pues nadie de nosotros recordará sorpresa ninguna que hayamos manifestado de empezar a vivir, lo que si no nos lo contaran no se lo creeríamos a nadie –y yo, como los que recuerdan mi nacimiento no se acuerdan del propio, he optado por no creerlo necesario y afirmado la eternidad nuestra. (72-73)

Los personajes pre-existen porque la existencia es intrínseca. No hay un tiempo en que la existencia comenzara ni hay un comenzar a vivir porque nadie recuerda ese tiempo ni su propio comenzar; ¿qué constancia hay de que realmente ocurriera? El nacimiento propio es un cuento, no una experiencia. Si nadie puede dar fe de un comienzo quizá sea porque no hay tiempo, sino eternidad. ¿Qué o quién asegura que no hay un pre-existir que otorga ese "aire tan acostumbrado a existir"? La lógica que se maneja es la misma que en la intención de prologar indefinidamente: si algo no comienza, no nace, por ende, no puede acabar, no puede morir. A partir de la particular

existencia de los personajes, Macedonio ya ni siquiera discute el poder de la muerte. Instauro la posibilidad de otra noción de tiempo y existencia: si no se nace, pero *se es*, somos eternos.

En el *Museo*, la eternidad es posible en más de un aspecto:

Estas dos horas son las únicas que hubo verdaderamente felices en el amor de Quizagenio, amistad y amor que nacieron bajo aquella viva conversación sin que supieran ellos que habían nacido. ¿Ese trato y diálogo, esa amistad y amor no estaban comenzados siempre en esas almas? ¿Por qué decir que principiaron si ellos no sintieron ese nacer ni después lo sintieron como comenzado alguna vez? (1997: 142)

¿Cómo decir que un sentimiento nace si no reconocemos su comienzo? Bajo una lógica elemental, el autor cree que quizá siempre estuvo ahí. Es otra invocación contra la muerte que además repite el “Prólogo a la eternidad”: “Es indudable que las cosas no comienzan; o no comienzan cuando se las inventa. O el mundo fue inventado antiguo” (1997: 8).

Fernández Moreno advierte que en la escritura de Macedonio, además de Quevedo, se destaca un “idioma cervantino forzado por una mente que precisa obtener de cada palabra, a cualquier costo, su significación más rigurosa” (1960: 15). El juego capaz de incidir en el pensamiento y transformar la realidad precisa de una significación literal. Foix cree que el tema del cuerpo y el tema del haber son centrales en el discurso macedoniano. En estos dos temas se detienen los análisis y se producen las observaciones más típicas de Macedonio:

¿A qué vendría señalar, no siendo así, que en Córdoba tengan los porteños *el piso llegándoles a la rodilla, por la elevación sobre el nivel del mar?* (...) ¿Y por qué, de lo contrario, ponerse a reflexionar sobre esa rara condición de *los tiempos pretéritos en los cuales no era posible pasar a causa de que carecían de presente?* (1974: 19 las cursivas son mías)

Más allá de la interpretación de Foix, la significación literal en las elucubraciones de Macedonio es patente, al igual que en las novelas de Lewis Carroll.

Dado el estado de desarreglo en el que encuentra a la Reina Blanca, Alicia afirma que lo que le hace falta es una doncella, a lo que la Reina contesta:

–Estoy segura de que te contrataría a ti con mucho gusto –aseguró la Reina–. A dos reales la semana y mermelada un día sí y otro no.

Alicia no pudo evitar la risa al oír esto, y le contestó: –No quisiera verme empleada... y no me gusta tanto la mermelada.

–¡Ah! Pues es una mermelada excelente –insistió la Reina.

–Bueno, en todo caso, lo que es hoy no me apetece nada.

–Hoy es cuando no podrías tenerla ni aunque te apeteciera –atajó la Reina–. La regla es: mermelada mañana y ayer... pero nunca hoy.

–Alguna vez tendrá que tocar “mermelada hoy” –objetó Alicia–.

–No, no puede ser –refutó la Reina–. Ha de ser mermelada un día sí y otro no: y hoy nunca puede ser otro día, ¿no es cierto? (Carroll, 2004: 68)

Y la única respuesta a la lógica de la Reina es sí, siempre es hoy. La lógica formal, la significación literal es la que rige el juego de ajedrez de Carroll.<sup>14</sup> Como Freud sugiere, es la lógica del niño la que provoca el juego. Es un espíritu infantil, lúdico, el que anima a los personajes de Carroll y también a los pre-existentes personajes de Macedonio. El plan de Quizagenio para conquistar a Petrona tiene el mismo sentido literal que la noción de tiempo de la Reina Blanca:

–...lo que necesito para hacerme querer de Petrona es que vea siempre cada día en mi persona moral algo que arreglar, poner en orden.

–¿Persona moral?

–Sí: mi persona moral es mi peinado, mi corbata, mi cadena de reloj, el moño de mi sombrero, todo lo que tiene revés y derecho, arreglo y desarreglo, un usarlo bien y un usarlo torcido. (1997: 160)

Como apunta Fernández Moreno, el autor obtiene la significación más rigurosa de la palabra moralidad: su persona está derecha o torcida.

Una indagación lúdica que incide en la misma estructura de la novela se encuentra en la concepción de “prólogo”. Un prólogo es la parte que precede o principia un libro; es la parte que anuncia un comienzo. En el *Museo* no es así. En “Prólogo a lo nunca visto” el autor enumera todas las invenciones imposibles de la novela, entre las que se encuentran los “veintinueve prólogos de no dejarla empezar” (1997: 48). Los prólogos de la novela no permiten un comienzo, más bien, lo retardan. Y lo hacen porque el prólogo es un principiar, no un comenzar, por eso el autor no comienza su novela hasta llevar al extremo literal el significado de preceder: “Un prólogo que empieza enseguida es gran descuido: el preceder que es su perfume se le pierde, como el futurismo que se practica genuinamente sólo dejándolo para más tarde...” (1997: 47).

---

<sup>14</sup> Por otro lado, qué mejor manera de ser eterno. Siempre es hoy, nunca ayer ni mañana. Como dice Wittgenstein: “Si por eternidad se entiende no una duración temporal infinita, sino la intemporalidad, entonces vive eternamente quien vive en el presente” (1973: 201).

Con los veintinueve prólogos, que luego sobrepasan los cincuenta de no dejarla empezar, el autor es fiel al sentido de su concepto: la novela no comienza.

Este no comenzar puede tener otro sentido. Si la novela siempre ensaya tener un principio, pero no comienza, entonces no tiene que acabar. En este gesto de evitar el fin puede verse una forma más de no darle paso a la muerte. Nada en la creación de Macedonio, ni siquiera la propia novela, podrá terminar:

Con mucho dolor y entusiasmo, pero ninguna muerte, sino la palabra Fin que se escribe lejos, mucho después que se habrá terminado de leer el título y una sola vez, aunque bien la precisarían los prólogos (no todos, pero algunos hasta terminan), y aun el título, cuando concluye; he suprimido Fin de título, Fin de prólogo, para mostrar cuan poco de su existencia le debe la novela a la muerte –ni a la vida (verdad, realismo). (1997: 48)

Incluso la estructura de la novela se hace parte del clamor para enfrentarse a la muerte. Todo en la invención de la novela está creado para combatir la noción de muerte –que bien podría pertenecer al realismo del arte–. Si los personajes no viven es para que no mueran. Si el arte es una Imposibilidad es para que sea posible la no-muerte. Si la novela no comienza es para que la inexistencia no acabe.

Diego Vecchio llama a Macedonio un “filósofo bruto” porque produce conceptos fuera de la red institucional del saber, piensa fuera de la civilización filosófica (Vecchio en Rodríguez Martín, 2010: 48). Macedonio piensa fuera porque piensa como niño, como Alicia, como personaje de novela construido con juegos con el lenguaje. Jugar permite pensar fuera, pensar así permite trazar el lenguaje fuera de lo estipulado, fuera del tiempo y fuera del comenzar con el nacimiento, y traslada al lector a ese afuera. Así, como conclusión –y para salvar al juego de ser “mero”–, Borinsky dice que “sin embargo, es un juego que creará una textura literaria que permitirá la entrada del lector en un mundo fantástico” (2009: 535). Suprimiendo el “sin embargo”, Borinsky tiene razón. El juego con el lenguaje es un acto humano por el que Macedonio quiere llevar al lector a un mundo donde la muerte no es posible –porque los nacimientos y comienzos en general son equívocos–, y la eternidad sí lo es. La misma Camblong lo anota: “...Macedonio hace bromas porque tiene algo muy serio entre manos, pero eso que ha pensado, eso que tiene que decir es inconcebible, es insoportable y sobre todo, resulta increíble; el dilema, a su criterio, precisamente radica en creer o no creer” (2006: 157-158). Finalmente, “al humorista incumbe (...) no sólo poner a las almas en risa, sino ponerlas en esperanza...”



(Fernández en Fernández Moreno, 1960: 19), es decir: la Amada descenderá a la novela de una muerte que no le fue superior (Fernández, 1997: 22) porque la existencia es intemporal.

### **Jugar y amar, no más**

La Metafísica en el *Museo* no es el placer de una explicación, es un poder directo del amor: el solo deseo traerá la presencia de la amada a cualquier presente del tiempo (Fernández, 1997: 33). La metafísica remite al amor porque el autor, como la voz poética de *Elena Bellamuerte*, encuentra en este sentimiento el motor del ser y la fuerza de acción de la psique. Por eso, además, el autor se atribuye "...el mérito de haber vivido construyendo la metafísica de un todo-amante..." (1997: 32): Deunamor, el *No-Existente Caballero*. La novela presenta la metafísica de un ser que no es. Re-pensar el concepto de metafísica en el *Museo* la hará tratar de lo que no existe porque de eso está hecho el Arte. Este concepto es otro juego confuso que insta al lector a pensar de manera diferente.

Macedonio repiensa la metafísica para proponer su concepción del ser:

...toda metafísica definida, concluye declarando la total inteligibilidad del ser, la absoluta conocibilidad, a diferencia del positivismo y la ciencia que se atienen al "cómo del mundo", al ser, declarando inaccesible a la Inteligencia el cómo el ser fue posible, cómo se dio el ser y no la Nada, cómo fue dable, cómo algo puede ocurrir, ser, sentirse. Ello equivale a creer, concebir que pudo no ser, que mañana el tiempo, el espacio, las cosas y los sentires pueden cesar, que un día comenzaron después de nada. (1997: 271)

El autor discute a la ciencia que busca el origen de lo que es eterno: "...así, nombro, defino el ser: lo autoexistente eternamente, lo eterno en mística de la intelección; es decir que la categoría 'ser' no es pasajera, no puede perderse" (1997: 272). El juego se trata, otra vez, de re-conocer una lógica elemental: "Hay un solo hombre que se preguntó ¿puedo no ser? Es el hombre: que existía" (Ibid.). Este juego sobre el ser conforma un nuevo modo de invocar el mismo enfrentamiento: "Cuando alguien se va, cuando 'otro' se oculta, es el hombre que existe el que se demanda '¿hay la muerte?'" (Ibid.). En la novela, morir es como nacer, la muerte propia no existe, sólo la muerte del otro: "La muerte sólo es de amor; la que hay es sólo la de otro, su ocultación, pues para sí no hay ocultación" (2010: 32).<sup>15</sup> Entonces, si no se experimenta la

---

<sup>15</sup> En la edición crítica se omite la preposición "de" y se lee: "La muerte sólo es amor..." (28). Esta omisión cambia el sentido de la afirmación ya que Macedonio estaría entendiendo al amor como un atributo de la muerte, cuando lo

“muerte” personal cuando llega –como no se experimenta el nacer–, ¿por qué creer que sucede? ¿Por qué no creer que el otro sólo se ha ocultado y sólo juega, como Elena en el poema? Como dice Piglia, Macedonio no acepta las creencias dominantes, no comprende lo absoluto de la muerte sobre la existencia. Lo que Macedonio quiere es hendir la muerte para que, más bien, el lector comprenda que “...el no ser del ser, es una noción imposible” (Fernández, 1997: 272).

En base al análisis de Huizinga, Bataille apunta la elaboración y resolución de enigmas sobre la existencia y el ser como juegos sagrados de los que surge la filosofía. Un juego era sagrado cuando se apostaba la vida del que debía resolver el enigma (Bataille, 2001: 218). Para una referencia más cercana puede pensarse en la Esfinge de Tebas. Si el verdadero juego es, como dice Bataille, el que plantea la cuestión de vida o muerte, pensar en la resolución de un enigma era un verdadero juego. Entonces, el hombre que piensa, que filosofa, mide sus fuerzas con lo incognoscible y con la muerte.

Si estamos de acuerdo con la idea de Bataille, Macedonio no necesita medir fuerzas con lo incognoscible o con la muerte como se la concibe; en su escritura crea su propio conocimiento y de él su “propia” muerte: la del otro. La lúcida confusión provocada en el lector, el desorden, que para Camblong es un componente típico de los escritos macedonianos, son expresiones de la libertad de pensamiento que Macedonio ejerce: “el trabajo de desmontar las categorías y los dispositivos del saber y del poder para pensar de nuevo, para ejercer la libertad de criterio” (Camblong, 2006: 13-14). Esta libertad le ha permitido resolver el enigma de la muerte propia y ahora sólo se enfrenta a *la Muerte*, la del otro, la de la amada.

Para elaborar su respuesta, Macedonio también indaga en la concepción de muerte: “La muerte sólo es de amor; la que hay es sólo la del otro, *su ocultación*, pues para sí no hay ocultación” (Fernández, 2010: 32 las cursivas son mías). La muerte se re-piensa en la novela como ya se había concebido en *Elena Bellamuerte*: como el juego de escondite que desespera. Sólo se concibe un tipo de muerte en el *Museo*, que no es la que presenta “La Novela Inexperta [podría entenderse la novela realista], que se atarea en ir matando por separado a ‘personajes’, ignorando que seres escritos mueren todos juntos en un Fin de lectura” (Fernández, 1997: 7). La muerte en el *Museo* es la que se llama “Final de Muerte Académica” (Ibid.: 4), anunciada ya en la

---

que dice es que la muerte es una consecuencia del amor. La preposición, que figura en la edición de Corregidor, indica correctamente la relación de posesión.

misma presentación de la novela. Y es llevada a cabo tal como el autor de la primera novela genuina artística la repiensa: “Al entrar en prensas esta novela se ha cumplido la dispersión de las espaldas, la despedida sin mirarse, la muerte académica” (Ibid.: 246). Fiel a su juego y su arte, esta muerte, además de responder a la lógica infantil, es absolutamente real: si la novela cesa, los personajes también. El sentido de este remirar es el mismo que se invoca en toda la novela: “...el juego con la muerte que ocurre y nunca mata...” (Ibid.: 225). Los personajes sufren la muerte académica y no sufren ninguna otra: “Y todas las amarguras de la separación por muerte las presufrieron tan por entero en esta despedida colectiva por separación, que sintieron haberse tributado las lágrimas de la despedida mortal” (Ibid.: 245). La novela no comienza, pero tiene un Fin, y el autor se asegura de que el lector experimente una “lúcida confusión”: “–Las espaldas, *curvas del dolor sin Muerte*, se desvanecen en la distancia” (Fernández, 2010: 264 las cursivas son mías).<sup>16</sup> Los personajes sufren por sus compañeros *como si* murieran, pero es sólo una muerte de Fin de novela, una especie de muerte espacial pero no temporal. Esta separación es como el juego de Elena que duerme *como si* muriera y al dormir ingresa a un espacio a donde la voz poética no puede seguirla, pero del que puede esperar su regreso. Y así también los personajes comprenden y sienten su existencia:

–No somos irreales, Dulce-Persona. Si lo fuéramos como son los personajes de cine, estaríamos fumando. La vida la tendríamos y seguiríamos pidiéndola; y lo mismo somos que el ser de todos los que habiendo tenido vida se hallan en el morir, ese falso ser del moribundo que en gestos y palabras pide vida y en realidad no siente pena de perderla ni lo cree, ni deja de ser. (1997: 207)

Si los personajes sólo experimentan una muerte de Fin de lectura, entonces vuelven de la muerte al espacio de la inexistencia cada vez que el libro se lee: lógica formal. Como la voz poética espera que Elena deje de jugar y reaparezca, como Deunamor espera el regreso de su bellamuerta, los personajes vuelven y reaparecen a los ojos del lector. Los personajes, como Elena, “...tienen a la muerte por un dormir sin horario, no nocturno” (Fernández, 1997: 225).<sup>17</sup> La muerte fingida de Elena se repite de otro modo en el *Museo*: “(La muerte no es la policialidad que conocemos, sino una mesa eternamente concurrida y de la que se levanta uno y dice: yo me voy a dormir; eso es la muerte.)” (Ibid.). La muerte no persigue, no acecha, es una libre elección

---

<sup>16</sup> En la edición crítica se suprime “sin Muerte” (pág. 252).

<sup>17</sup> Puede decirse del *Museo* lo mismo que Macedonio le dijo a Ramón Gómez de la Serna sobre la Guerra Civil española: “Nunca ha estado más desprestigiada la muerte” (Fernández en Gómez de la Serna, 2010: 27).

–quizá proveniente de la libertad de pensamiento– del cuerpo cuando está cansado. El ser no desaparece, no deja de existir, como los personajes no dejan de existir al final de la novela. El ser sólo se va a dormir, como hace el ser de Elena.

La dispersión a la que invita el Presidente, el juego de re-conceptualización de la metafísica y la muerte, implican un sentido más: “Esta que es la Muerte Académica es una decisión no insensata para los sin Fe –que somos casi todos. Ciertamente que mejor fuera: unidos y con Fe” (Fernández, 1997: 70). El clamor del *Museo* implica fe. Si se tiene fe en la existencia de la no existencia, en el arte, los personajes no cesan ni necesitan separarse. De ahí que el autor afirme que la “...Novela (...) halló dónde faltaba ella en el arte, en las almas” (Ibid.: 81).

## Novela metateatral o cómo existir sin morir

El hidalgo fue un sueño de Cervantes  
y don Quijote un sueño del hidalgo.  
El doble sueño los confunde y algo  
está pasando que pasó mucho antes.

Jorge Luis Borges – *Sueña Alonso Quijano*

El juego con el lenguaje dirige el clamor del *Museo* hacia un primer momento de discusión y de apertura psíquica. Bajo una lógica formal Macedonio redescubre el mundo y potencia la realidad. Con estos actos, el poder de la invocación se despliega diluyendo el poder de la muerte. Su carácter definitivo ha sido rebatido.

Al primer clamor del lenguaje se unen una particular serie de personajes que repiten y refuerzan el enfrentamiento con la muerte. Después del lenguaje, Macedonio juega con la creación y construcción de sus personajes. Cada personaje es un ser que se alza indemne ante la muerte.

Camblong afirma: “...la Novela toda, es un gran monumento a la ficción, a la complejidad de sus dispositivos, a las construcciones que la sostienen, a las reflexiones que la teoría debe dedicarle y a los infinitos trucajes que la narración puede inventar, ensayar y experimentar” (2006: 40). Y de ahí concluye que “[e]l *Museo* de Macedonio es la ficción vanguardista por excelencia” (Ibid.). Santiago Sylvester, por su parte, cree que la obra macedoniana jamás se decidió definitivamente por la vanguardia. De hecho, Macedonio se encontraría en una indeterminación que afectaría hasta su propia obra; sus cuentos “...siempre generan la pregunta de si efectivamente lo son; y desde luego con sus novelas, que tienen de novelas, sobre todo, su arbitraria nomenclatura” (2014). Sin embargo, es esta nomenclatura la que lo acerca a la vanguardia. Macedonio piensa su teoría, la expone y define su arte: la novela literalmente entendida.

Desde las descripciones de Camblong y Sylvester, Macedonio y el *Museo* son vanguardistas. Hugo Verani lo confirma con su descripción, no de la narrativa de Macedonio, sino de la narrativa vanguardista:

...introducen nuevas formas narrativas (obra abierta, metanovela, novela paródica, novela filmica, novela sin ficción; focalizan la narración en el acto de escribir; privilegian una visión humorística, lúdica e irónica; apelan a la complicidad del lector, ostentando la condición de artificio de la literatura, y adaptan una vertiente fantástica surreal. [sic] (1996: 61)

Entre las novedades narrativas de la vanguardia, Macedonio introduciría, entre otras formas, la metanovela. Noé Jitrik ya precisa lo metanovelesco en *Una novela que comienza*<sup>18</sup> y en su nominación en apariencia redundante, que

...en verdad es la única posibilidad que tiene de indicar lo que es la novela pero fuera del campo del contenido, es como si dijera “quiero presentar una novela que se llama ‘novela’” y que tiene por objeto y sentido esa estructura que se llama “novela”, no determinado relato, determinada imitación de ciertas “acciones”. (1997: 489)

Para Jitrik, no obstante, la novedad narrativa de Macedonio no se encuentra en la metanovela en sí misma, sino en la novela “como práctica de una teoría y ambas –teoría y práctica– desarrolladas simultáneamente de modo que la forma de la teoría no fuera sólo un conjunto de principios (...) sino una unidad de dos términos, la teoría junto a la novela” (1997: 481). La forma de la metanovela abarca la teorización y exposición de la novela como novela, pero no contempla la parte práctica a la que Jitrik se refiere y que Macedonio llevaría a cabo.

Para unir teorización y exposición de la novela, para llevar la teoría a la práctica, el autor del *Museo* construye a sus personajes apuntando su característica sustancial: ser seres escritos. Siendo conscientes de su estatuto de “personas de arte”, los personajes hacen funcionar la narrativa metanovelesca. Esta autoconciencia, sin embargo, si bien puede responder a una teorización del arte, siempre presente en las creaciones vanguardistas, es un rasgo ya presente en la literatura del siglo XVII. Hugo Achugar reconoce esta posibilidad cuando habla de la conciencia metadiscursiva y metanarrativa que “representa otro rasgo definitivo de la escritura vanguardista; aunque, de hecho, sea posible citar antecedentes de esa conciencia en el pasado secular de la narrativa occidental (Cervantes, Sterne)” (1996: 26-27). Además de la primera novela moderna, el *Quijote*, en el siglo XVII también se ubica el teatro calderoniano, lugar donde la crítica especializada ya identifica los juegos “vanguardistas” (Martin, 2002: 40). Las

---

<sup>18</sup> *Una novela que comienza*, Editorial Ercilla, Santiago de Chile, 1941, se trata de una publicación de fragmentos de lo que después sería *Museo de la novela de la Eterna*.

novedosas formas de la vanguardia ya se pueden encontrar en el Barroco y la novela moderna, porque una corriente lleva a la otra.

La autorreflexión sobre la vida y el arte confirma conexiones, pero no pertenencias. Macedonio se siente emocionalmente cercano a Poe, pero además coinciden “desde el punto de vista de la filosofía de la composición, (...) en el objetivo principal de implementar las técnicas con la más clara conciencia del efecto a producir mediante la construcción literaria” (Cadús, 2007: 119). *Mutatis mutandis*, Poe también teoriza su escritura y la lleva a la práctica; no obstante, no es vanguardista, y tampoco barroco. Y aun sin pertenecer a ninguna de estas épocas, estaríamos de acuerdo con el autor del *Museo* cuando dice que puede ser su reaparición (Fernández, 1997: 35).<sup>19</sup>

La autoconciencia de sus personajes y la autorreflexión de su novela acercan a Macedonio al Barroco, y también al teatro del Siglo de Oro. Las “personas de arte” del *Museo* son seres escritos con la categoría de actores. El autor habla de sus personajes como seres escritos pero se relaciona con ellos como un director de teatro lo haría con su grupo de actores. Macedonio crea a sus personajes pensando en códigos teatrales. La teoría de la novela puede ser metanovelesca, pero la teoría llevada a la práctica por los personajes es metateatral.

Cabe aclarar que en ningún sentido se contradice o discute la forma metanovelesca del *Museo*. Al contrario, se elige el metateatro porque su estructura y su –literalmente– puesta en escena permitirán un mejor acercamiento a la metanovela macedoniana. De hecho, es el propio Macedonio quien presenta a su autor como un director que deja toda la realización de la obra, finalmente, en manos de los actores:

He confiado, con cuidadosa selección y sabiendo cómo se habían conducido en otras novelas, a los siguientes personajes, el desempeño de la mía. (...). Como autor lo que me incumbió hice: comprobar su disciplina por conducta anterior y darles la teoría que no tenían, de la persona de arte. (1997: 39)

El autor ha elegido a sus personajes como se elige a actores: en un *casting* donde se selecciona a los mejores según sus dotes artísticas y su experiencia anterior. Pero esto no es suficiente; el director, confiando en la capacidad del actor, le dará pautas interpretativas para la obra en cuestión. Un actor no trabaja en una obra igual que en otras. Aunque el actor sea el mismo, su

---

<sup>19</sup> Conviene recordar a C.S. Lewis: “Existen pocos comienzos absolutos en literatura; lo que existe son infinitas transformaciones” (1969: 202).

actuación debe ser diferente, y las bases de esa diferencia están dadas por el director. De igual modo, el autor del *Museo* parece haber *ensayado* con sus personajes antes de comenzar la novela. De hecho, afirma haberles hecho leer los prólogos para darles la teoría estética que no tenían. Y es en este ensayo estético donde se marca la teatralidad de la novela.<sup>20</sup> Sin embargo, como en cualquier obra llevada a escena –a la práctica–, queda un margen de error. Así como ningún ensayo garantiza que la representación ante el público sea perfecta, el autor del *Museo* es consciente de que su novela puede salir mal, y por eso aclara que hizo todo lo que pudo para que los personajes hagan lo que deben. Desde esta relación teatral, ahora el juego de Macedonio se cifra en los personajes-actores y su independencia del autor-director.

Para el autor de Macedonio, su texto es un “...zurcido de múltiples pasajes de mi prosa novelística, que arrastra consigo infatigables remiendos de revisión...” (1997: 9). Su novela es un tejido costurado, trabajado de manera ardua. Y aunque asegura que “[h]e hecho lo que pude para que (...) no se adviertan costuras...” (Ibid.), en realidad su intención es mostrar esas costuras, ese trabajo con la novela y, sobre todo, ese trabajo con los personajes-actores. Un trabajo absolutamente necesario, por otro lado, dado que su experiencia en obras anteriores es realista, razón por la que el autor-director debe darles la teoría de la persona de arte que no tienen.

Si pensamos al *Museo* como un texto-tejido, no se trata de una elaboración ordenada que entrelaza hilos para lograr una forma uniforme. El autor no teje, cose y zurce, su novela es un tejido costurado. Pero además de unir un pasaje con otro, las “...incoherencias del relato están zurcidas con *cortes horizontales* que muestran lo que a cada instante hacen todos los personajes de la novela” (1997: 9). El tejido del *Museo* tiene huecos, aberturas en las que se revela el interior de la novela. El zurcido sirve para disimular la unión que repara un hueco en un tejido; Macedonio no disimula, la unión de su novela son los cortes. Se puede pensar que en una novela se muestra siempre lo que a cada instante hacen los personajes, pero se los muestra ya entrelazados en un tejido; Macedonio los muestra en el corte, en un espacio abierto por el que el

---

<sup>20</sup> Abós anota que, dentro de sus proyectos literarios, Macedonio pensaba en la Novela Viva “o teatralización de la trama novelística por actores que se confundían con los habitantes de la urbe. (...) Para Macedonio se trataba de un neogénero: la Novela Salida a la Calle” (2002: 104). Novela que bien puede compararse con el plan del Presidente en el *Museo*: los personajes salen de la estancia La Novela para conquistar Buenos Aires para la Belleza. Al respecto, el autor de la novela comenta: “Mejor sería aún que hubiéramos *efectivado* ‘la novela salida a la calle’ que yo proponía a mis amigos artistas. El público miraría nuestros ‘jirones de arte’, escenas de novela ejecutándose en las calles, entreverándose a ‘jirones de vida’...” (1997: 14).



lector puede ver adentro de la novela y no sólo la novela. En los zurcidos se pueden observar las bambalinas. A esto se refiere Nélica Salvador al mencionar los insistentes procedimientos de Macedonio “que exhiben su labor en el momento de la realización y de la más íntima articulación de su trama” (2003: 169). Sin embargo, para ser precisos, en el *Museo* no se articula una trama, más bien se desarticula. El juego no es tejer un texto, sino desgarrarlo, así se hace metanovelesco.<sup>21</sup> Y en el momento en que a través de esos huecos podemos asomarnos y observar la construcción interna de la novela, se hace metateatral.

Los cortes que permiten observar a toda hora a los personajes se encuentran en una variedad de subtítulos a lo largo de la novela que funcionan a manera de didascalias. Éstas no indican el vestuario o la ubicación de la escena, pero sí dicen lo que harán o hablarán los personajes: “*Los ‘personajes’ sacados a maniobras: ensáyase la firmeza de su afición al artístico no-ser. Diez regresos de buen humor bajo tempestad y fatiga*” (1997: 128). Del mismo modo, casi en cada comienzo de capítulo se lee una aclaración entre paréntesis del tema de ese capítulo. Podría pensarse que ambas “didascalias”, como todo lo escrito en la novela, están destinadas al lector, pero ¿para qué aclarar un tema al comienzo de un capítulo que luego se desarrollará? ¿Para qué detallar las acciones de los personajes si el lector las leerá inmediatamente? Quizás Macedonio no pensaba en teatro, sino que emulaba al *Quijote*: “*De las admirables cosas que el extremado don Quijote contó que había visto en la profunda cueva de Montesinos, cuya imposibilidad y grandeza hace que se tenga esta aventura por apócrifa*” (Cervantes, II: XXIII).<sup>22</sup> En cualquier caso, las “didascalias” parecen ser escritas para fungir como tales: instrucciones para los actores. Como un actor sabrá cuándo desenvainar su espada porque una aclaración entre paréntesis se lo indicará, los personajes del *Museo* saben de qué hablarán o lo que harán al leer las indicaciones al comienzo del capítulo que escribe el autor. De este modo, al ser sobre todo guías para los personajes, el lector debe entender que está leyendo una obra ficticia en proceso de realización. Entonces, la novela que tenemos en las manos, destejándose, y sobre la que habla extensamente el autor es el escenario, y “La Novela”, como estancia preparada por el Presidente para los

---

<sup>21</sup> Según Salvador, esta exposición del andamiaje es, al mismo tiempo, un modo “de no lanzarse de lleno al universo mágico y liberador de la fantasía”, ya que siempre se conserva la conciencia de la ficción (2003: 169). Costuras y zurcidos descubren la creación artificial: la realidad de la novela es que no es real, estamos a salvo. Pero, a la vez, ese descubrimiento la hace más fantástica: ¿qué es más fantástico que leer una novela sino conocer al autor y a sus personajes en la realización de su novela?

<sup>22</sup> Entre Poe y Cervantes, más que a una corriente, Macedonio pertenece a la literatura. La filiación es por empatía artística.

personajes, es el lugar de ensayo de la novela, cuyo argumento es salir a la ciudad para tomar a Buenos Aires para la Belleza. La trama acaba remitiendo a la realidad:

Por eso cuando andan por calles de Buenos Aires se sienten reales y ansían volver a latir en la novela; van a la ciudad como a la Realidad, vuelven a la Estancia como al ensueño; cada partida es una salida de personajes a la Realidad. (Fernández, 1997: 140)

Así, la forma del juego con los personajes es metateatral.

Huizinga afirma que autores como Shakespeare, Racine o Calderón ya reconocen el carácter lúdico inherente al hombre al comparar al mundo y a la vida con un escenario donde cada ser humano representa un papel. Esto prueba que la cultura bajo la forma de juego es una idea generalmente aceptada ya en el siglo XVII con el teatro secular. Aunque, dice Huizinga, no reconocen sus implicaciones en la cultura, ya que el fin de comparar la vida con una obra dramática es casi exclusivamente moral. Se utilizaba el juego, pero no se definía lo fundamental de su función. Actualmente, sin embargo, el carácter primordialmente lúdico de estas piezas es ampliamente reconocido, si no como base de toda cultura, sí como fundamento de la cultura española del Barroco.<sup>23</sup>

En 1963 el crítico estadounidense Lionel Abel inaugura el término “metateatro” refiriéndose a piezas como *Hamlet* o *La vida es sueño* en las que la vida se considera una teatralización y los personajes están conscientes de su teatralidad:

the plays I am pointing at do have a common character: all of them are theatre pieces about life seen as already theatricalized. By this I mean that the persons appearing on the stage in these plays are there not simply because they were caught by the playwright in dramatic postures as a camera might catch them, but because they themselves knew they were dramatic before the playwright took note of them. What dramatized them originally? Myth, legend, past literature, they themselves. . . unlike figures in tragedy, they are aware of their own theatricality. (Abel en Pérez-Simón, 2011: 3)

Aunque Abel no menciona al metateatro como juego, puede reconocerse este carácter en el mismo término: la representación hablando de sí misma al mostrar otra representación o al sugerir que todo puede ser fingimiento, el actor ostentando su máscara como una máscara al

---

<sup>23</sup> Los estudiosos de esta época también reconocen esta característica: “A diferencia del hombre desdivinizado de hoy, el hombre barroco sabía incorporar lo carnavalesco dentro de lo cuaresmal, maridaje original de lo profano y lo sagrado que posibilitaba infinitas combinaciones lúdico-vitales y que espantaba a no pocos extranjeros visitantes” (Martin, 2002: 20).

demostrar que sabe que la lleva. Para Huizinga, “[e]l juego es una lucha por algo o es una representación de algo” (2012: 33). En *Elena Bellamuerte*, la niña Elena representa su muerte al igual que un niño puede representar a un rey, un tigre o una bruja, y puede creer que realmente lo es, sin embargo, no pierde la conciencia de la realidad: es un niño. “Su representación es una realización aparente, una figuración...” (Ibid.). Un personaje, en el teatro barroco, tiene la misma conciencia y la muestra, hace saber al público que su representación es aparente. Juega y muestra su juego.

Siendo así, el metateatro se encuentra en cualquier “ruptura de la ilusión” que le haga saber al espectador que está ante una representación y no ante la vida (*Teatro de las palabras*, 13). Esta ruptura se desarrollaría, primero, en la conciencia del espectador de que lo que se representa es fingido. Segundo, en el surgimiento de una segunda dramatización dentro de la primera que asume todos los elementos ficticios. Tercero, en que la segunda obra dentro de la primera libera las connotaciones de fingimiento. Cuarto, en los tintes de realismo que tendría la primera dramatización por el desdoblamiento de la segunda, ya no se trataría sólo de verosimilitud. Y quinto, en el hecho de que el espectador siente cómo la acción teatral está más cerca de su condición al ser revelada (*Teatro de las palabras*, 10). Para que esta ruptura suceda sin problemas sólo existe una condición: el metateatro se da si hay una mirada interior. Es decir, debe existir “un mirado” –el personaje de la segunda dramatización– y un mirante –personaje de la primera dramatización que cree ser espectador de la segunda–. Todo dentro de un “archimirante”: el público. El metateatro barroco consiste en una serie de mecanismos que funcionan deliberadamente para demostrar el artificio de la representación, y ese es el juego.

Macedonio instala el *Museo* en esta concepción de creación: “La modernidad del poeta MF se presiente en este instintivo rechazo del poeta ‘vates’ o ‘sacerdote’ a favor del ‘artifex’ o ‘ludens’” (Flammersfeld, 1997: 408). Tal como Huizinga cree, el espíritu lúdico se manifiesta en el artificio. La creación mostrándose consciente y deliberada se vuelve sinónimo de juego, y Macedonio es uno de sus participantes. Basta pensar en “ruptura de la ilusión” para remitirse directamente al autor del *Museo* aseverando: “Yo quiero que el lector sepa siempre que está leyendo una novela y no viendo un vivir, no presenciando ‘vida’” (Fernández, 1997: 37). Macedonio seguirá entonces todo el mecanismo metateatral. En sus 57 prólogos el autor se encargará, de todos los modos posibles, de hacer que el lector tome conciencia de que está ante una ficción. Desde la presentación, comienza con alusiones al teatro que le permiten presentar su

novela como una creación artificial; de este modo presenta en el arte y en la vida “...un acto previo de Maniobra de los Personajes: muestra de respeto y garantía al Público Lector que por primera vez se le tributa” (1997: 4). Mostrar el artificio con el acto previo de los personajes es más que un modo de hacer consciente al lector, es una garantía de que está viendo arte, porque el arte, para Macedonio, está en el ensayo, en el proceso de realización. Saber que se está ante una obra de teatro no es para comprender que la ficción no es real, es para comprender la realidad de la obra de arte. Así se tributa al espectador, o al lector, en el caso del *Museo*.

Garantizado el arte de la novela en los prólogos, en los siguientes capítulos el autor creará la segunda dramatización: “Despierta, Comienza el Tiempo de Novela, Muévete” (1997: 127), donde la “Maniobra de los Personajes”, prometida en la presentación, se realiza. Los sentidos de la representación emergen en esta segunda obra por estar dentro de la primera hecha de prólogos. Así, “[c]uando cada uno [de los personajes] llegó a la estancia [La Novela] sintióse conmovido por doble impresión y se dijo: ‘Entro a ‘La Novela’ [lugar de ensayo de la novela] y a la novela’” (Ibid.: 141). Seguidamente, los prólogos novelescos en los que ya suceden los primeros encuentros entre el autor-director y los personajes-actores parecen reales porque anuncian y encierran la ficción de la segunda obra, la “Maniobra de los Personajes”. Se podría creer que realmente es un autor presentando su particular novela: “Obra de imaginación que no cabe de sucesos (...) y tan precipitados que ya han empezado en el título para que quepan y tengan tiempo; el lector llega tarde si viene pasada la tapa” (Fernández, 1997: 13). Pero en este punto, Macedonio añade una obra más.

En el capítulo VII, Quizagenio narra a Dulce-Persona la historia de Suicidia. Escuchándolo, Dulce-Persona se duerme, a lo que el autor comenta: “Pero como uno nunca sabe cuándo el lector duerme... Y sépase que Dulce-Persona no es de las que disimulan haberse dormido oyendo un cuento” (1997: 192). Con esta tercera obra dentro de la segunda, el personaje de Dulce-Persona se convierte en oyente o lector y así cobra la misma realidad que el autor en sus prólogos, y más aún, se equipara al propio lector de la novela. Y como artífice lúdico, Macedonio muestra incluso el artificio del artificio:

Nótese que hay un verdadero éxito mío en el adosamiento de la doble trama, por el que obtendría mediante una alquimia concienal una asunción de vida para el personaje-lector, con vigorización de la nada existencial del personaje-leído, que es mucho más personaje por ello, que acentúa su franco no ser con un énfasis de inexistencia que lo purifica y enaltece lejos de toda promiscuidad

con lo real; y al propio tiempo repercute la asunción de existencia del personaje leyente en el lector real, que por contrafigura con el personaje se desdibuja de existencia él mismo. Este confusionismo deliberado es probablemente de una fecundidad concienal liberadora, la labor de la más genuina artísticidad que pudo descubrirse, la artificiosidad más fecunda para la conciencia... (1997: 254)

Puede que lector y personaje se confundan, pero el lector –como el personaje– sabe que todo es un mecanismo artificial “intrasladable a lo real, sin virtualidad” (Ibid.: 140), es decir, arte. Provocada esta sensación, el lector percibiría al *Museo* como una especie de realidad cercana justamente porque no se muestra como real sino como una invención artificiosamente construida. Entonces, los personajes que viven en la estancia “La Novela” son mirados por el autor de los prólogos que, a su vez, es leído como un autor “real”, aunque es ficticio, por el archimirante lector.

Y como actores que están conscientes de ser observados, los personajes guardan su intimidad:

[Dulce-Persona] –No mires y quédate, así me guardas la conversación y no se la regalas a Deunamor. Y tampoco mire el lector, ésta y cada vez que me desvisto. Lea, pero por encima del hombro.

[Quizagenio] –Es cierto, nos están curioseando. (1997: 152)

El arte se cumple a plenitud a través del juego metateatral. Todo es invención y todos los involucrados lo saben, y más aún, saben que todos forman parte de su funcionamiento. Hasta aquí, Macedonio juega con las reglas y dentro de los límites del metateatro.

Para muchos críticos, el gran ejemplo metateatral se encuentra en Calderón de la Barca. Calderón, afirman, salta el abismo que separa realidad de ficción, superando la idea de verosimilitud y declarando la “realidad” de lo que se “vive” en el escenario. En *El gran teatro del mundo*, Calderón cifra la esencia de la metateatralidad más perfecta en cuanto muestra en escena “la ficción de la realidad y la realidad de la ficción” (*Teatro de las palabras*, 9). En un análisis sobre esta obra, Caledonio Reyes concluye que el recurso metateatral es más complejo que en cualquier otra. Calderón no haría diferencia entre la primera representación –la suya– y la segunda –la representación de la vida de los hombres–, y, hacia el final, fundiría ambos planos. Este sería el salto de Calderón que plantearía la duda metafísica: ¿existe lo real o la vida es aparente?

Aunque no se refiere a Calderón sino a Cervantes, según Piglia, Macedonio escribe desde esta posición clásica: "...define la novela como una forma que se constituye para narrar el choque entre ilusión y realidad" (2001: 33). Sin embargo, aunque Macedonio pueda pensar desde lo clásico, para él no hay choque, la ilusión y la realidad se suceden y se acompañan. Los personajes-actores del *Museo* no plantean una duda al estilo de Calderón, sino una certeza metafísica y artística:

Todo *personaje* medio-existe, pues nunca fue presentado uno del cual la mitad o más no tomó el autor de personas de "vida". Por eso hay en todo personaje una incomodidad sutil y agitación en el "ser" de personaje, como andan por el mundo algunos humanos que un novelista usó parcialmente para personaje y que sienten una incomodidad en el "ser" de vida. Algo de ellos está en la novela, fantaseando en páginas escritas, y en verdad no puede decidirse dónde están más. (1997: 39)

Los personajes –como los hombres– son mitad reales, mitad ficticios. Piglia continúa y dice que con el choque entre ilusión y realidad Macedonio "entra en el debate tradicional sobre 'lo novelesco' entendido como tensión nunca resuelta entre el arte y la vida..." (2001: 33-34). Macedonio, empero, resuelve esa tensión al presentar el *Museo* en el arte y en la vida (1997: 4) y, por ende, al colocar a todos los involucrados ahí, personajes, autor y lector.

Así, con esta doble presentación, el autor extrema el juego metateatral. Hablando con el Presidente, Quizagenio le comenta:

–Me parece Deunamor muy listo y sereno. Parece que me conoce todo lo que hablo y medito, y sonrío. No me gusta que me mire, aunque me salvó de los perros aquí, pues sabrá Presidente que el día que llegué me viera muy mal a no ser que tan pronto acudiera Deunamor. Francamente, Presidente, que a veces creo estar soñando si lo miro.

[Presidente]–Porque no tienes fe en su eternidad todavía, que es como no tener fe en ser. A mí a veces, has de saberlo, me parece real, a veces no, como todos, cuando mis certezas se adormilan. (2010: 157)<sup>24</sup>

Se trata de dos personajes que –siendo lectores realistas diremos que no existen– dudan de la existencia de otro personaje que efectivamente no existe, dado que Deunamor es el No-Existente-Caballero. Entonces, ¿Deunamor existe? ¿Y el Presidente y Quizagenio? El autor plantea la duda y resuelve: es y no es real, pero no porque se encuentre en la tensión entre arte y vida, sino

---

<sup>24</sup> En la edición crítica, el Presidente dice: "...cuando mis certezas *me* adormilan" (1997: 150 las cursivas son mías). Elegimos la edición de Corregidor porque el pronombre "se" parece más acertado, si uno está seguro de algo no puede estar adormilado, al contrario, está absolutamente despierto.

porque a veces sus certezas están más firmes que otras, a veces tienen la certeza de existir, vida, y otras de no existir, arte. En el *Museo*, los personajes siempre son invención y realidad, y a veces parecen una cosa más que la otra. Esta duda continúa con la intención de Macedonio de liberar el pensamiento del lector, pero esta vez el juego es metateatral. La descripción de Herbert Weisinger, especialista en Shakespeare, con respecto a la mezcla de ilusión y realidad que se produciría con “el teatro del mundo” puede hablar también de las intenciones de Macedonio:

The strain between what we know ought to be there and what we actually see breaks down our hold on our instinctive acceptance of our three-dimensional, perspectived, space-time, cause and effect universe. The results of our ordinary processes of perception and logic are deliberately and systematically reversed, misdirected, and even repudiated, and we are thus startled into a fresh perception of experience but often at the cost of our confidence in that as well. The metaphor and like devices must by their nature carry with them the overtones of suspicion and anxiety: one can never be sure any more, either in the displaced or the new vision, for, having been tricked once, we feel sure we will be tricked twice. Once the actor has stepped out of his role, can we be sure that he really has returned to it; does the dream really end; if objects cast no shadow, are they really real; and if last year is either a dream of the past or a projection of the future, is there really no present? (en Larson, 1989: 1015-1016)

Ahora bien, la metateatralidad es tan extrema que ni siquiera el mismo autor se libra de la duda y la doble existencia.

Reflexionando sobre su escritura, el autor confiesa:

Y aun pavor sentí ha poco escribiéndola; por eso tuve que decir fuertemente “No soy el Presidente”. Atosigamiento, vahído espantable: por un instante temblé, ansié, creí ser personaje sin vida de mi novela, creando al Presidente, creándolo tan parecido a mí. (1997: 210)

El autor también puede ser ficticio porque finalmente algo de él está viviendo en páginas de fantasía. Aun el creador puede ser y no ser real. El susto está justificado ya que el autor siempre aparece escrito en la novela, es decir, también es un ser escrito. En una de sus intervenciones a pie de página se lee: “El autor parece asustarse y cree tener el ser de personaje, atrapado y vencido por su propio invento. (...) ¿Tiene más realidad que ellos? ¿Qué es tener realidad?” (1997: 183). Ser autor, e incluso ser lector, no es garantía de realidad, el juego metateatral extremo de Macedonio impide que así sea. Constantemente el autor cae en su ficción y reflexiona: “...cuán fácilmente la mente olvida, confunde, se enreda y el sentimiento se extravía en cuanto a su objeto y el lugar de realidad o de fantasía en que está” (Ibid.: 206). La certeza en el

*Museo* es que el extravío entre realidad y fantasía sucede, y debe suceder porque “[l]os personajes, que no son personas físicas sino conciencias, fueron gente de la vida, estuvieron en el Dualismo o Mundo; viven ahora en el universo del acaecer concencial, absolutamente indeterminístico...” (Ibid.: 223). Y la prueba de este extravío es el propio Macedonio, el autor “real”.

Así como puede identificarse a la voz poética de *Elena Bellamuerte* con Macedonio, también puede identificarse con él al autor del *Museo* y, por ende, también al Autor de los capítulos y al Presidente. De hecho, mucha crítica habla del Presidente como un alter-ego o desdoblamiento de Macedonio. Sin embargo, si se juega a la metateatralidad de Macedonio y se matizan las categorías de realidad y ficción, puede afirmarse que Macedonio también está en Quizagenio y que comparten la misma poética. Como Macedonio en su poemática (Fernández, 2008: 59), Quizagenio piensa antes de dormir: “Prueba de arte en el novelista; trasuntar los estados emocionales de un boxeador a quien se cuentan los diez segundos” (1997: 175). Autor y personaje buscan dar cuenta del estado emocional por el que pasa la conciencia ante un hecho doloroso. Si se le preguntara a Quizagenio si Macedonio pasa la “prueba de arte en el novelista”, probablemente respondería, pensando en Deunamor, el Presidente, la Eterna y en él mismo, que sí. Macedonio ha logrado su arte: con tanto extravío entre planos y con una parte de su ser en sus personajes, puede decirse de él –como de sus personajes– que “...en verdad no puede decidirse dónde están más” (1997: 39), si en el “ser” de vida o en el “ser” de personaje de ficción.

Con el *Museo* presentado en la vida y en el arte, su escritura es un “pintar puro, sin meninas. Macedonio Fernández (...) llega a concretar un tipo de escritor (...): el escritor a la vista, espécimen precisamente intermedio entre la vida y el arte, entre la pasión vivida y la pasión escrita” (Fernández Moreno, 1960: 14). Y esta escritura intermedia, este dualismo que extravía es el juego macedoniano. Entrar en la novela y en “La Novela” es aventurarse como Alicia, atravesar el espejo y encontrarse del otro lado en medio de un lugar desconocido cuya principal característica es lúdica:

¡Se diría que está todo trazado como si fuera un enorme tablero de ajedrez! (...). Debiera de haber algunos hombres moviéndose por algún lado... y ¡ahí están! [Dulce-Persona, Quizagenio, Deunamor] ¡Están jugando una gran partida de ajedrez! ¡El mundo entero en un tablero!..., bueno, siempre que estemos realmente en el mundo, por supuesto. (Carroll, 2004: 31)



Macedonio contestaría: no, en la novela estamos realmente en el arte. Y aquí se sugiere la segunda regla del juego macedoniano. Ya desestructuradas las categorías mentales por repensar el lenguaje, el lector ahora debe atravesar el espejo y experimentar la duda metateatral. La regla es ser fantástico y ser real.

### **Bambalinas: personajes que no representan**

Como se ha visto con la indagación en el concepto “novela”, el autor de Macedonio no muestra interés en el ámbito realista porque su “estética es la inventiva” (1997: 13). Cercana a esta estética podría entenderse la lectura del especialista en Siglo de Oro Bruce W. Wardropper sobre la imaginación en el metateatro. Describiendo la imaginación como una facultad del alma, muy parecida al juego,<sup>25</sup> Wardropper establece lo negativo y lo positivo de su concepción. La imaginación es negativa porque se considera como una de las fuentes del engaño y la equivocación; pero también es positiva porque es fuente de la creación artística. De este modo, durante los siglos XVI y XVII, la imaginación tiene un doble papel: engaña y crea (1970: 924). Y dentro de este doble papel se hace presente el juego metateatral.

Para Wardropper, la ficción –que reuniría en sí tanto al engaño como a la creación– depende tanto de la invención del autor como de la invención del personaje. En otras palabras, lo que inicia el autor lo continúa el personaje. Así, Cervantes imagina a don Quijote, pero es don Quijote quien se imagina caballero andante, papel que desarrolla en el teatro del mundo.<sup>26</sup> En esta imaginación –traidora, según Wardropper– de los personajes se encuentra otra dimensión metateatral. Los personajes comienzan a desarrollar otro papel por su cuenta y es entonces que se mueven con plena conciencia de que son personajes de ficción. De hecho, dice Wardropper, en esta dimensión metateatral los personajes se mueven más en la acción pensada que en la sucedida (Ibid.). Por ejemplo, en muchas comedias trágicas de Calderón, el hombre celoso de su mujer siempre termina imaginando su agravio y hasta inventándolo con cierto placer (Ibid.: 928) Así, la

---

<sup>25</sup> Jorge Luis Borges expone la relación entre alma, juego e imaginación de un modo muy preciso: “Una línea de Petronio citada por Addison. Dice que el alma, cuando está libre de la carga del cuerpo, juega. ‘El alma, sin el cuerpo, juega.’ (...) He citado a Thomas Browne. Dice que los sueños nos dan una idea de la excelencia del alma, ya que el alma está libre del cuerpo y da en jugar y soñar. (...) Y Addison dice que, efectivamente, el alma, cuando está libre de la traba del cuerpo, imagina, y puede imaginar con una facilidad que no suele tener en la vigilia” (2005: 48-49).

<sup>26</sup> Nótese que el ejemplo metateatral de Wardropper es una novela.

“imaginación interior” del personaje, supuestamente deshonrado, le da la autonomía para crearse un papel dramático diferente al que le confiere el autor y a actuar según éste (Ibid.: 930). Bien podría pensarse, a partir del análisis de Wardropper, que la imaginación propia de los entes de ficción también es una función lúdica de la categoría metateatral. Por su parte, Wardropper concluye que todo el desarrollo autónomo de los personajes puede provocar que el espectador crea que está ante algo real aunque sepa que no es así. En este punto caería en la duda que describe Weisinger. Si los personajes se muestran conscientes de ser personajes, entonces el arte sabe que es arte y se representa así: apuntándose (Ibid.).

En un estudio sobre los auto sacramentales de Calderón, Fernando de la Flor define el concepto de representación así: “...término emblemático por cuanto en él queda de inmediato convocado, no sólo el estatuto de arte (...), sino, (...) el estatuto mismo de la realidad...” (2002: 9). Luego precisa que la representación implica la presentación y evocación de una ausencia a la vez que la exhibición de una presencia (Ibid.). Así, es cierto que la novela de Macedonio es una “obra de imaginación” que convoca a la realidad y la ficción evoca lo que no existe y, de esa manera, lo presenta. Sin embargo, en el *Museo* se encuentran personajes que no responden precisamente a la imaginación del Siglo de Oro según Wardropper. En el prólogo “Un personaje, antes de estrenarse” se puede leer el siguiente diálogo:

–Yo deseo saber entre qué gente me veré aquí.

–Ninguna que desmerezca. La Eterna, Deunamor, el Presidente.

–Porque debe usted saber, señor escritor, que yo ya no estoy para aprender ni para enseñar a otros. Yo me llamé a veces Mignon en *Wilhelm Meister*...

–Pero si tenemos aquí a la Eterna que se llamó Leonora en Poe; y a la que se llamó Rebecca en *Ivanhoe*, y también nuestra Eterna figuró en *Lady Rowena*.

–¡Cuándo encontraré para mí el gran novelista!

–¿No lo habrá hallado ya usted aquí?

–Pero fíjese que su novela no sea con “cierre hermético” sino con salida a otra, porque soy personaje de transmigración y me debo no a la posteridad de los lectores sino a la posteridad de los autores.

–Sea: por mí, que se porte bien aquí. No creo por lo demás que los autores del porvenir se conformen con personajes usados, pero esto no me concierne. Estamos entendidos. (1997: 65)

Puede afirmarse que no hay personajes más conscientes de su condición y que ejerzan mejor su autonomía que los que inventa Macedonio para su novela. Sin embargo, no es una “imaginación

interna” lo que los hace autónomos. Lo que sucede con los personajes en el *Museo* es que son, literalmente, personajes, de ahí su absoluta consciencia y autonomía. Como personajes probándose para una novela ya saben que son, como diría Abel, dramáticos o, como diría Macedonio, artísticos. Estos personajes son la respuesta a la pregunta de Abel sobre qué los dramatizó: “El mito, la leyenda, la literatura del pasado, ellos mismos” (en Pérez-Simón, 2011: 3). Y aquí se encuentra la apropiación genial de este gesto del Barroco: el juego metateatral de Macedonio no representa nada. Si se piensa el *Museo* como un espacio, es decir, la estancia “La Novela”, este espacio es las bambalinas tras el escenario.

La novela está formada por 57 prólogos del autor que anteceden los capítulos donde la estancia “La Novela” se abre y comienza la “Maniobra de los Personajes”. Esta maniobra consiste en la salida de los personajes a la ciudad de Buenos Aires, tercer espacio que podría pensarse como la representación ante el público.

Se enteran así los habitantes de la Estancia en la salida a maniobras, de que el Presidente los concierta o invita a pasar vivientes a “personajes” de novela, como si les dijera: “vivís y, aún, sois felices: os invito a una maniobra de ‘personajes’ para que lo seáis en una novela.” (1997: 132)

Los personajes, no *de* la novela sino *en* “La Novela”, se encuentran en un previo a la representación, están a punto de la realización aparente, a punto de otro juego. Quizagenio, Dulce-Persona, Deunamor, Simple son actores en espera de un papel que, se supone, les asignará el Presidente. En el *Museo*, ellos aún no han salido a escena, por lo tanto no están representando nada, están siendo personajes. Cuando el autor afirma que sus personajes son “personas de arte” está creando un juego metateatral muy serio:

Yo quiero saber qué es lo que fingen los actores escénicos. ¿Fingen que son personas y no personajes, que imitan hombre y no viven? A ellos les está sucediendo su vivir personal, cualquiera sea su “papel” no son personajes de papel, escritos. Que mis personajes no se parezcan ni a las personas ni a los “actores”, que les baste el encanto de ser “personajes”. (2010: 127)

No se trata de que imaginen su papel o de que sean de papel; ellos *son* su papel. Macedonio puede evocar a sus personajes y convocar la realidad y la ficción, pero entonces da un paso más. Hace palpable el dualismo entre realidad y ficción en sus personajes; por lo tanto, ellos son más que evocaciones, se hacen efectivos. Por eso el autor la llama “la primera novela genuina artística” (2010: 21), porque en ella no se representa sino que se presentan emociones íntimas, privadas, en la condición única y verdadera de los personajes de novela, de las personas de arte.

A esto se refiere Noé Jitrik cuando analiza los personajes de Macedonio: "...a través de la figura del personaje el texto en su conjunto no [es] más el pretendido reflejo de lo real sino una entidad nueva; o, dicho de otra manera, hacer posible una 'escritura' que sea 'real'" (1975: 70). Y añade en las notas: "...o sea, capaz de expresar relaciones reales a través de instrumentos reales" (Ibid.: 77). Quién puede decir que Quizagenio no es real como personaje si es efectivamente un personaje. Quién puede decir que su relación con Dulce-Persona no es real si la entablan como personajes haciendo una novela, como en realidad es. Ninguno representa nada.

Si se hace un recorrido por los personajes del *Museo* pueden establecerse dos cosas. Primero, a cada personaje le sucede su vivir personal, confirmando la aseveración del autor, y segundo, todos los personajes tienen pasado, un antes de la novela. La pérdida de la amada de Deunamor es su pasado y es su vivir personal. Deunamor tiene un antes de la novela porque, de hecho, ésta fue creada para él, para que tuviera un lugar donde esperar. Así, ambas condiciones, el vivir personal y el pasado, construyen la independencia de los personajes.

El Presidente, por su parte, es un autor en plena creación. Su antes de novela tiene que ver con la selección e invitación de personajes que realizó para que fueran a vivir a "La Novela". Bien podrían ser tuyas las palabras del autor en los prólogos cuando afirma que ha hecho una selección exhaustiva de los personajes tomando en cuenta sus currículos. Además del sucesivo desdoblamiento de autores –primero, el autor de los prólogos que habla de "su" novela; después, el Autor que figura en los capítulos hablando con personajes y lectores; luego, el Presidente que está ensayando con los personajes que ha invitado a la toma de Buenos Aires por la Belleza; y, finalmente, Quizagenio, que inventa cuentos para Dulce-Persona y tiene muchas sugerencias para el autor–, existe una suerte de juego de escritos. Como un autor que está examinando la manera de llevar a cabo su novela, el Presidente es autor de Quizagenio, Dulce-Persona, Simple, Deunamor, en el sentido de que debe dirigirlos en la toma de Buenos Aires. Y como autor que también es un personaje con su vivir personal, antes de la novela escribe el diario de Dulce-Persona, además de muchas cartas para la Eterna. En estos escritos es donde Macedonio extrema la metateatralidad. Aunque tanto el Presidente como Dulce-Persona son personajes de la novela, por el hecho de *ser* autor el Presidente puede escribir o inventar los pensamientos de Dulce-Persona, y ella, por el hecho de *ser* personaje, acepta como propios esos pensamientos. Por un lado se demuestra la autonomía del personaje, el Presidente puede escribir como autor confiriéndole sus ideas a otro personaje; por otro lado, se demuestra la sujeción del personaje al

autor, Dulce-Persona acepta el diario como suyo, y al hacerlo, acepta que su pasado y vivir personal está creado por un autor.

En una de las “páginas sueltas de la novela” se halla una carta del Presidente a la Eterna, e inmediatamente después de ella se lee:

El autor. He aquí una carta que ningún gran autor de gran novela, parecida a ésta, habría redactado tan deficiente, tan excesiva de palabras y tan sensiblera, tenemos que decirlo.

El Presidente, muy desocupado por lo visto, nunca se vio tan mal redactado y he aquí lo objetable de que personajes de novela se tienten a escribir cartas particulares (pues es notorio que se trata de correspondencia privada no destinada al público lector pues faltan todos los datos para entenderla y adivinar su desenlace... (1997: 174)

Incluir una carta que podría confundir al lector es parte del juego de escritos, el juego de quién escribe qué. Si se entiende que el autor de la carta es el Presidente, el autor de la novela estaría criticando su capacidad. Sin embargo, es el Presidente quien se ve mal redactado, lo que sugiere que quien escribió la carta es el autor –cosa que, por otro lado, no podría ser de otro modo–. El juego va de ida y vuelta. De ida se dice que el Presidente escribe cartas particulares para marcar su independencia. De vuelta hay una crítica implícita del personaje al autor, lo ha redactado mal, y por tanto, hay una crítica del autor a sí mismo: conciencia máxima de estar haciendo arte y mostrarlo.

El dualismo de los personajes se traduce ahora en esta doble condición de sujeción e independencia de la creación del autor. Así, Quizagenio, por ejemplo, se queja abiertamente de su nombre: “–Quizagenio: ¿Cómo se le ocurrió al autor dar a mi nombre la modalidad extravagante de ser interrogativo: ¿Quizagenio?” (1997: 97). En un nivel básico, el personaje es un actor autónomo que no está de acuerdo con el autor; pero, a la vez, depende absolutamente de él para ser nombrado, si no es nombrado por el autor no puede existir en la novela. Más allá, no sólo es que no esté de acuerdo con el autor, sino que, como ser autónomo, tiene sus propios deseos e inclinaciones, quiere cosas específicas para sí porque tiene una idea específica sobre su propio ser.

Después pensó el autor que estando yo destinado a hablar mucho y sólo contigo, Dulce-Persona, te sería molesto esforzar la pronunciación interrogal de mi nombre. Estoy conforme, pero yo debí ser llamado Plena-Persona... (Ibid.).

El autor tiene la potestad de nombrar y crear a sus personajes, a la vez que ellos pueden criticar esa creación y tener una opinión sobre su creador:

–Dulce-Persona: (...) me inspira simpatía nuestro pobre autor...

(...)

–Dulce-Persona: Yo nada sé de él pero lo siento vagamente como un alma sin rumbo, quizá un desdichado.

–[Quizagenio] Yo nada oí ni malo ni bueno y lo único que me preocuparía es que hubiera en él algo de envidioso y me celara por estas dos magníficas ideas que te estoy comunicando. He notado que no lo hace feliz ver al Presidente dispuesto a escribir un libro y le critica sus apasionadas y elocuentes cartas. (1997: 182)

Los personajes pueden hablar de su autor como él habla de sus criaturas, finalmente es un mundo conjunto. Macedonio, sin embargo, no es el primero en mostrar estos desacuerdos entre bambalinas. En el siglo XVII, Sor Juana Inés de la Cruz también jugaba intensamente con el metateatro:

Arias. Mientras descansan nuestros camaradas  
de andar las dos jornadas  
(que, vive Dios, que creo  
que no fueran más largas de un correo;  
pues si aquesta comedia se repite  
juzgo que llegaremos a Cavite,  
e iremos a un presidio condenados,  
cuando han sido los versos los forzados),  
aquí, Muñiz amigo, nos sentemos  
y toda la comedia murmuremos.  
(...)

Muñiz. Decís bien. ¿Quién sería  
el que al pobre de Deza engañaría  
con aquesta comedia  
tan larga y tan sin traza?

Arias. ¿Aqueso, don Andrés, os embaraza?  
Diósela un estudiante  
que en las comedias es tan principiante,  
y en la poesía tan mozo,

que le apuntan los versos como el bozo.  
Muñiz. Pues yo quisiera, amigo, ser barbero  
y raparle los versos por entero,  
que versos tan barbados  
es cierto que estuvieran bien, rapados.  
¿No era mejor, amigo, en mi conciencia,  
si quería hacer festejo a su Excelencia,  
escoger, sin congojas,  
una de Calderón, Moreto o Rojas (...)? (*Los empeños de una casa*. Sainete segundo,  
1989: 211-213)

Sor Juana y Macedonio comparten el mismo espíritu lúdico que les permite crear un arte que puede atravesar todo lo que se cree que es la realidad. Como afirma Raúl Cadús: “Las ocultaciones del autor que se pierde entre el autor real, el ficticio, el personaje, el narrador, son un ejercicio más a los fines de provocar experiencias virtuales de la transposición o la pérdida de un habitual principio de realidad” (2007: 122).

Macedonio no sólo discute la noción de nacimiento y origen, sino la posibilidad misma de que algo pueda crearse. De este modo critica la idea más arraigada de creación:

Dios inventado para que nos hiciese nacer se preocupó de quedar bien enseguida y creó el Mundo para *hacer creer*, (esto no es religioso pero es lo primero de la religión), que se había preocupado antes de nosotros; le puso numeración de 3º y creyó que le pediríamos los otros. (...). Al contrario, cuando le vimos el número dijimos: “3º y último”. Si se le ocurre ponerle al dorso la dirección del remitente, lo devolvemos. (1997: 73)

¿Quién crea a quién primero? ¿Quién inventa? ¿Alguien tiene el poder de creación o lo tenemos todos? Si Dios es una invención, ¿el autor puede ser una creación de los personajes? En el *Museo*, el principio de creación absoluta se disuelve como muchos otros principios de realidad. Hay, sin embargo, una especie de poder superior que contiene el dualismo de la sujeción y la independencia y se juega hasta las últimas consecuencias.

En un diálogo con el lector, la doble condición de todos los jugadores se hace patente:

–El autor: Oh, cómo comprende usted mi gran pensamiento. Sin embargo, no puedo prever lo que antoje a los personajes; yo sólo sé lo legible de lo que van a decir y hacer. Tú mismo, lector, aquí eres obra mía y sin embargo...

–El lector: Aquí sí, ¿pero en mí mismo?

–El autor: Veo que te gusta vivir y para ello es necesario que no te mencione ni te deje hablar más aquí... (1997: 208)

Aun el lector puede estar sujeto a la imaginación del autor y ser independiente. El lector tampoco representa nada, se presenta como lo que es: un visitante que debe compenetrarse con los pensamientos del autor y que tiene un vivir personal y un pasado. No obstante, deja de figurar cuando el autor lo decide, el autor anula al lector y ejerce el poder sobre su obra. Pero ese poder no es suyo. Es el poder de la escritura, el poder que Macedonio le atribuye al arte.

Si la novela está hecha como lugar de la no-existencia para que la amada de Deunamor regrese de la muerte, entonces, también está hecha para la existencia de la eternidad.

A

Persona Máxima

Capaz de fijar el tiempo. De compensar la muerte. De cambiar el pasado. (1997: 6)

En el enfrentamiento de Macedonio, la Eterna viene a ser la invocación más profunda porque es la prueba de que el poder de la muerte no es tal. La Eterna es la puesta en práctica de lo imposible o, mejor, de lo que se cree imposible: fijar el tiempo, compensar la muerte, cambiar el pasado. Por lo tanto, es la representación de todo lo que es posible en la novela:

(Por eso veis a veces pálida a la Eterna y notáis que no puede pronunciar las enes de las sílabas finales en “on”. Cuando dice “pasiom”, “salom”, han ocurrido las únicas manifestaciones alteradas que se le conocen, y esa alteración acontece únicamente cuando ha cumplido en la noche la inmensa fatiga mental de nulificar el pasado, y, más aún, la de inventarle otro contentador a algún ser de historia dolorosa.) (1997: 202)

En otras palabras, la Eterna es la esperanza de seres como Deunamor. Y así como el amor por la niña Elena es el motor de la voz poética de *Elena Bellamuerte*, el amor de la Eterna y por la Eterna es la razón de la novela:

Primer minuto: Evocación del Rostro de la Eterna

Los besos que me niegas muerden tus labios

Por eso con labios uno en otro encarnizados

Mordiéndose

Escribes el manuscrito de ésta tu novela en

que te doy mi espíritu como el tuyo me diste. (1997: 127)

El autor no sólo puede ser un personaje o una invención, también puede ser que no sea el escritor de su novela. En primera y última instancia el manuscrito es de su personaje, la Eterna. La



creación se genera en la eternidad. En la escritura macedoniana la creación es continua, sin antes ni después.

Sin embargo, aunque es un ser casi mágico para los otros personajes, la Eterna tiene severas limitaciones consigo misma:

La Eterna, que es la única persona humana (individual, no ideal) que tiene el poder de cambiar a otro el pasado, aun a su amado, no tiene el de cambiar el propio. Y además no puede accontentar su alma a aceptar que su amado no la amó siempre, sino después del hecho inferior, insignificante, de “verla”, y pudo además ni verla pasar nunca a su lado, indiferente, ignorándola y aun con el mal humor de hallar su camino levemente estorbado por ella, a quien él no miró, absorbido en busca egocéntrica.

Al conocerse, ella cambió el pasado del Presidente, de modo que ya no recordó un instante en que no se contuviera el conocerla y amarla, en tanto Eterna se ve a sí sin él y sin su amor en casi toda su historia. Y aun cuando el Presidente le ha hecho concebir –y aunque no del todo, creer en la eternidad y memoria personal eterna– y aun cuando cree de sí misma y de él que sí son eternos después de muerte (...), aun así por ese pasado Eterna teme el porvenir. (1997: 219-220)

En esta increíble imposibilidad se cifra el vivir personal de la Eterna y el Presidente y, de algún modo, la tragedia de toda la novela.

Esta tragedia es la que se evita con el juego de la Amorosa en *Elena Bellamuerte*:

Oh Elena, oh niña / por haber más amor ida / mi primer conocerte fue tardío / y como sólo de todo amor se aman / quienes jugaron antes de amar / y antes de hora de amor se miraron, niños / (...) / así en tiernísimo / invento de pasión quisiste esta partida / porque en tan honda hora / mi mente torpe de varón niña te viera. (2004: 110)

Con su juego, Elena permite que la Tragedia de la voz poética –y por tanto, su arte, según Macedonio– sea perfecta: la “Tragedia no es tal sino por muerte (...) es la violación del amor por la muerte” (Fernández, 1987: 145). La voz poética puede enunciar su Tragedia perfecta porque Elena, al jugar, cambia el pasado en que no se conocieron de niños. En el *Museo* esta Tragedia con mayúscula no se logra. La tragedia de la novela es la de la “[o]tra muerte (...), la que está en el pasado no conocido mutuamente de los que llegaron a amarse” (Ibid.). Es la tragedia que Macedonio considera imperfecta. Quizá por eso la novela no llega a hacerse y los personajes deben despedirse y abandonarla. Pero si la Eterna puede lo imposible, ¿por qué, como la niña Elena, no puede jugar y cambiar su pasado como cambió el del Presidente?

Elena tiene el poder de marcharse y dejar a la muerte porque el amor la protege. La Eterna es una amplificación y fortalecimiento de ese poder porque su condición llega a ser la eternidad. Esta condición, sin embargo, no sólo la erige sobre la muerte, también la hace conocedora de la totalidad del tiempo. Por esta razón puede cambiar el pasado de los otros y por la misma no puede cambiar el suyo. Ella es el tiempo en sí mismo, por lo tanto, no puede cambiar su propio ser.<sup>27</sup> La Eterna es un personaje de tal modo independiente que provoca que la novela del Presidente –no de los autores– fracase, siendo así fiel a su persona de arte, la eternidad. El personaje de la Eterna no representa la eternidad: ella es la eternidad, y de ahí que sea imposible que cambie su pasado. Todo su tiempo es presente, no tiene pasado, y conoce todo lo sucedido en el tiempo, no hay nada en ella que pueda cambiar:

–Eterna: no eres perfecta –tiene que decirle aquí su novelista.

–Hazme perfecta, pues, si lo puedes, como Dios a los hombres.

–Es que no puedo: la imagen ha venido a mí en la experiencia interior; hace ese movimiento por momentos de buscar una testa de amado en su pecho para Amparar; y cuando esquivo, en imagen, ese movimiento alza un rostro triste, descontento; combato esa expresión y reaparece el movimiento de inclinarse y “amparar hacia sí”. Triunfo de esto en mi campo mental y se renueva el gesto triste de su rostro tan suave. (1997: 147-148)

En el trato entre director y actores de la novela queda una cosa clara: los personajes, sujetos e independientes, están condicionados a la imaginación, la cual no es dispuesta por el autor aunque le pertenezca. El autor está condicionado a su imaginación, a la forma en que su alma decide jugar. Recuérdese el “juguemos a ser” con que Alicia se dirige a su gato. Esa frase implica invención e imaginación, y a partir de su enunciación *ocurren cosas*, cosas que quizás no pueden controlarse.

El *Museo* es una obra de imaginación cuya estética es la inventiva, es decir, una obra de juego. Y el juego es que todo es efectivamente ficticio, pero nada es representación.

### **Flexibilidad de la identidad del yo: juguemos a ser...**

En “A los críticos” –único prólogo en el que el autor puede identificarse sin duda con Macedonio–, mientras el autor dice lamentar que los críticos no hayan encontrado la Perfección,

---

<sup>27</sup> El tiempo, dada la concepción de nacimiento y origen y añadido el personaje de la Eterna, es un tema de amplio análisis en la obra de Macedonio que supera los límites de esta investigación.

en realidad parece sugerir que no lo han hecho porque son incapaces de reconocerla. El autor acepta que su novela puede ser fallida, pero también afirma que es la primera en contener arte:

...quisiera se me reconociera que soy el primero que ha usado el prodigioso instrumento de conmoción concienical que es el personaje de novela en su verdadera eficiencia y virtud: la de conmoción *total* de la conciencia, y no la de ocupación trivial de la conciencia en un tópico particular, efímero, precario, de ella... (1997: 18)

Por eso su obra es necesaria, porque "...comprendo que mi obra os dejará esperando la Perfección, quizá más agudamente. Si más agudamente, mi libro sirvió" (Ibid.). Los críticos necesitan de una conmoción concienical, vale decir, de un golpe en la cabeza para tener algo de agudeza y poder percibir la Perfección. Este golpe se lo propinará el arte novelístico de Macedonio. Los personajes-actores, creaciones del autor aunque pre-existentes, revolverán la cabeza de los críticos obligándolos a pensar en términos de estricto arte.

El juego en el *Museo* es tan serio que provoca un traumatismo en la conciencia. De hecho, esa es la verdadera virtud de un personaje: ser un golpe en el pensamiento del lector. Pero como el autor dice que su "Novela es de los personajes", en plural, el golpe resulta ser una lluvia de palos. Los primeros golpes comienzan a caer sobre la novela realista y sus seguidores:

Ha sido dable, al fin, la novela modelo, que presentamos merced al aprovechamiento de un trastorno curioso a la circulación entre los literatos del personaje Juan Pasamontes, que como todos saben (...) es el que viene figurando desde dos o tres mil años (...) en toda novela de verdadera sensación y modernidad que no se parezca a otra en nada ni en tenerlo a Pasamontes tampoco.

Siempre se ha reconocido en este protagonista, en la posición invariable que lo hace interesante hasta afligir: Juan Pasamontes aventurándose por incentivos de amor en una montaña con los precipicios oportunos para montañas de novelas, ha caído unos metros en algunos de éstos, lo que es desdicha siempre y más cuando en esos momentos la narrativa tenía que comenzar inaplazable; prueba de ello es que empieza describiendo este accidente que sirve en la novela para principiarla y en la vida de Pasamontes para suspenderla, en el lector para mantenerlo suspenso de preocupación y en el relato para marchar (...).

Por tanto, para una novela modelo y en nada parecida a otra, no hay como este Juan Pasamontes personaje de todas, pues es la personificación de toda trama: comienzo y desenlace sin nada en medio que desenredar, o enredo con simulada solución. (1997: 58-59)

Pasamontes no es personaje de la novela, pero figura con un único fin: golpear la conciencia del lector con un mazo de ironía para que descubra el arte.

Siguiendo esta línea, el autor crea al Viajero, que “[f]unciona únicamente como extinguidor de la alucinación que llegue a amenazar de realismo al relato” (1997: 41). Y la forma en que lo hace es diciendo algo que nadie más escucha, por lo que el autor debe “...imaginar qué corresponde darle a sentir al Viajero (...), para deducir qué es lo probable que dijo y no se oyó” (Ibid.: 28). Como debe ser en arte, las palabras del Viajero son una invención, sobre la que el autor hace la siguiente observación:

Las palabras que le atribuyo muestran que ante todo preocúpale cumplir conmigo, con su papel, sacrificando sus gustos que son el de que le oigan todo lo que dice, y el de quedador, pues como tal y muy práctico me fue recomendado y por escasez de personal se le dio el de viajar siempre (...). Así le hemos dado el rol de irse siempre en el libro, a un personaje que por quedarse se quedaría sin nada. Esta frustración de las vocaciones es tan verdadera en la vida que en una novela que no quiera contener verdad alguna, nos aflige la referencia. (29)

El Viajero, entonces, espanta el realismo y trae lo real de la novela, es decir, lo fantástico.

Lo real es que son personajes sujetos a un papel, entendido literalmente. Y lo fantástico es que están sujetos a papeles que van en contra de sus vocaciones y aspiraciones personales. Las contusiones en el lector son provocadas por esta combinación, y van sucediéndose como verdaderos golpes, sorprendivos y certeros:

...ni pasea tampoco [en la novela] Nicolasa Moreno, que aceptaba figurar con mucho gusto si su papel le permitía salirse de la novela a ratos para ir a ver si no se le volcaba una leche que dejó a hervir y un dulce de zapallo que había dejado a tercer hervor y al que ocurría a levantarle la tapa cada pocos minutos; alternativas ambas que entrecortarían su actuación en la obra y que yo no pude arreglar, pues sabido es que Dios hizo mal el mundo prohibiendo la ubicuidad. (1997: 80)

La crítica a Dios a propósito de un personaje de novela que no puede ser personaje de la misma por tener cualidades realistas es una precisión que no se espera. La afirmación es rotunda y natural, como si todos tuvieran conciencia del percance de no ser ubicuos. Y así demuestra de manera contundente, no el realismo, sino lo real de su construcción narrativa. El Viajero es personaje de la novela porque puede provocar una conmoción en el lector; Nicolasa no lo es porque sus quehaceres son realistas, porque responde a categorías del mundo real, la no ubicuidad, por ejemplo.

Mientras el lector se recupera del golpe artístico, Macedonio le recuerda el sublime fin de estos dolores intelectuales:

Espero que la falta del personaje Cocinera no hará temer que yo deje sin comer a todos los personajes del principio al fin (...). Arreglé la dificultad, mas ahora no recuerdo cómo.

Se me ha olvidado porque yo tenía por ahí también algo que se podía enfriar: alimento o cosa del espíritu, no sé bien, o podía derramarse: un entusiasmo quizá o una claridad en el Misterio, una media frase que podía darme la transparencia de las cosas, la percepción mística: quizás algo más alto: un último gesto de ayer de la Eterna (...); y no quería al traerme a mi soledad esa imagen de un plegarse de su faz, cesar de mirarla en el recuerdo, reaparecémela en la memoria, como quien a un agua quieta arroja una y otra vez *la piedrecita que hace jugar en ella* relieves de círculos y luces de reflejos. (1997: 80-81 las cursivas son mías)

El fin es la imagen de la Eterna, la que no ha muerto, la amada. Una imagen que se construye y reconstruye gracias al juego, gracias a la piedrecita que se tira aquí y allá, jugando. Pero lanzar piedras al agua quieta no sólo provoca ondas en la superficie.

En el teatro, dice Huizinga, el actor se siente colocado en un yo ajeno gracias a la máscara que lleva. Entonces, el actor ya no representa con su máscara a ese yo ajeno, sino que lo actualiza realmente, y así el drama arrebató al espectador (Huizinga, 2012: 221). El juego en el drama se encuentra en la actualización de ese yo extraño. Pero como el juego de Macedonio no tiene que ver con representar, en su drama ningún yo se actualiza. El yo es la propia novela que se mira a sí misma, que habla de ella y de cómo está hecha:

Es curiosa de sí misma, como esos chicos disfrazados que gritan “¡Ahí vienen máscaras!” y las siguen extasiados. Lo que en ellos ha sido disfrazado es que eran como chicos ante todo público.

El andar disfrazado es en ellos absolutamente un disfraz: el de ser máscara. (1997: 27-28)<sup>28</sup>

La novela es novela y los personajes son personajes, por lo tanto, son máscaras. Podría pensarse nuevamente en el juego de indagación en el lenguaje. Los personajes son personas de arte, pues bien, persona viene del latín *persona* que significa máscara, y éste viene del griego *prósôpon* que también significa máscara. Así, Quizagenio preferiría llamarse Plena-Persona porque es más coherente con él, es más coherente con cada uno de los personajes ser máscaras, es decir, personas –de arte–. Quizá por eso el autor exige a sus personajes que les baste el encanto de ser personajes, porque las máscaras son su yo. De ahí también que el nombre del “[p]ersonaje

---

<sup>28</sup> A pie de página, Camblong señala a Macedonio como un precursor del neo-barroco latinoamericano ya que se reconoce la relación de este pasaje con el barroco (1997: 28).

perfecto, por genuina vocación, contento de ser personaje...” sea Simple (1997: 79). Una máscara conforme con ser máscara es una persona conforme con ser persona, es un yo simple. Esta constatación de identidad de un ser que no existe es otra contusión para el lector. El autor de la novela, como “el imaginador de una cosa: la no-muerte; (...) la trabaj[a] artísticamente por la trocación del yo, la derrota de la estabilidad de cada uno en su yo” (1997: 32). El proceso artístico de los personajes no actualiza un yo, más bien, discute la idea de un yo único. El autor concreta: “‘Ella’ es la más fuerte descentración: ahí y en ‘La Eterna’ trabajo contradictoriamente su descentración: no la menor, de ser un viviente en lugar de otro, sino la máxima, de ser a imagen, de ser y parecer no ser real, y viceversa” (Ibid.).<sup>29</sup> Además de la Eterna, el Viajero, por ejemplo, es una clara descentración del yo: imagen en la que se mezcla lo real y lo fantástico.

El juego metateatral de Macedonio no es mostrar el artificio, es encarnar el artificio. La mayor conmoción concienical es demostrar la existencia de un yo que no vive, estrictamente hablando, pero *es*. Y esta existencia es posible y probable para todo ser. Macedonio magulla así la vida, la muerte y el arte:

Qué me dices de la Identidad, aquí corre todas las aventuras y en los tomos de los metafísicos no se consigue decir lo que sea. Lo que se piensa al tenderse a dormir, lo que se sueña maravillosamente durmiendo y lo que se piensa despertando ¿qué yo común tienen?, y no sabemos que hemos dormido (...) y no sabríamos nunca que hemos dormido si otras personas (que pueden ser sólo soñadas) no nos lo dijeran, como no nos consta directamente de nuestro nacimiento sino lo que nos dicen otros que no supieron que nacían. Y si ellos no lo saben de sí mismos ¿cómo les creemos? Así que esta novela se parece más a la vida que la “novela mala” o realista, es decir la novela correcta. La congruencia (identidad) de los caracteres hace encantadores a los novelistas de la novela mala o correcta: esta congruencia nunca se mostró en una novela y no la hay en la vida; son poco realistas en esto los escritores realistas; ni siquiera saben decir qué es congruencia. (2010: 88)

Como en el drama antiguo y como en el Siglo de Oro, Macedonio quiere arrebatar al espectador, y como entonces lo quiere hacer con la realidad de su obra. La diferencia está en que para Macedonio es muy claro que la realidad debe ser más de lo que se cree y de ningún modo la que se considera real, aquella que avala la muerte. Para lograrlo, y “[p]or causar que el lector o

---

<sup>29</sup> En la edición de Corregidor se añade lo resaltado en cursivas: “‘Ella’ es la más fuerte descentración: ahí y en ‘La Eterna’ trabajo contradictoriamente su descentración: no la menor, de ser un viviente en lugar de otro, o un soñado en lugar de otro, sino la máxima, de ser a imagen, de ser y parecer no ser real, y viceversa” (2010: 36).

espectador contemple los nexos entre la vida y el arte, el dramaturgo [Macedonio] examina la esencia del teatro, los problemas metafísicos de la época y la naturaleza de la identidad humana” (Larson, 1989: 1016). Aunque con fines diferentes, las reflexiones artísticas de Macedonio y los dramaturgos del siglo XVII fueron las mismas.

Este golpe a la identidad es, digamos, un clamor contundente contra la muerte: “...un ‘sofocón’ en la certidumbre de continuidad personal, un resbalarse de sí mismo del lector, es todo lo que quise como medio; y como fin busco la liberación de la noción de la muerte...” (Fernández, 1997: 33). La muerte es una noción, no un hecho. Su poder es más una creencia que una realidad.

Seguro de la libreposibilidad de la realidad y del Mundo, el autor de Macedonio juega de tan variadas formas con el yo que acaba por descubrir su flexibilidad: “...la evanescencia, trocabilidad, rotación, turnación del yo lo hace inmortal, es decir no ligado su destino al de su cuerpo” (Ibid.). Como en *Elena Bellamuerte*, no se niega que la muerte suceda. El cuerpo desaparece con la muerte, lo que se discute es que todo sucumba. Si el yo es sólo una identidad y un cuerpo, la muerte es lo que normalmente se cree. Pero si el yo se juega, se abren posibilidades como la inmortalidad. El juego potenciador del yo que no es afectado por la muerte permite el único final feliz de la novela: la conquista de Buenos Aires. Después de que los bandos Enterneciente e Hilarante comprendieran que el trabajo común era lo ideal para la Belleza de la ciudad, los personajes regresaron a “La Novela”. Empero, esa no es la conquista final:

...el Presidente volvió por la noche a Buenos Aires y yo sé a qué. A asignar a las dos Plazas Centrales los nombres de “Ciudad sin Muerte” y “De los Hombres No-Idénticos”; estas denominaciones se completaban en un enlace de una Plaza con la otra. Lo no-idéntico está exento de muerte. (1997: 204)

La conquista de Buenos Aires es para liberarla de la muerte, siempre el único fin. Y el modo de hacerlo es, paradójicamente, nombrando la no-identidad, el hombre como alguien que no siempre es el mismo. Así, la certeza, ya no de una identidad, sino del juego que burla la muerte se abre paso en el yo del lector. Alicia Borinsky apunta esta misma intención en el *Museo*: “Trata de variar la naturaleza del lector. O mejor dicho, cuestiona aquello que el lector vive como naturaleza propia: su identidad personal y finita (...). El efecto que Macedonio quiere lograr es la confusión del lector” (1997: 542). Para lograr esta confusión, Borinsky propone como instrumento el absurdo. Sin embargo, que los personajes sean reales como personajes y que autor

y lector puedan ser personajes además de autor y lector “reales” no es un absurdo, es la fantástica y *real* posibilidad del juego y el arte.

El primero en jugar su yo es el autor, o mejor, todos los autores. “Las ocultaciones de autor que se pierde entre el autor real, el ficticio, el personaje, el narrador, son un ejercicio más a los fines de provocar experiencias virtuales de la transposición o la pérdida de un habitual principio de realidad” (Cadús, 2007: 122), el principio de realidad es el yo. Pero el autor no se pierde, se transforma. Macedonio es el autor del *Museo*, el autor ficticio, el Presidente, Quizagenio y el narrador. Para Mario Goloboff, todas las declaraciones que hace el autor del *Museo* sobre su condición son la “negación absoluta de esa ‘persona de autor’” (2009: 174). Así, el *Museo* es “una escena sin representación, donde el autor, al incluirse en el sistema mismo que construye, desaparece como tal...” (Ibid.). Y apoyado en Julia Kristeva y su análisis de la construcción carnavalesca, Goloboff concluye que el autor se convierte entonces en una ausencia, un blanco, para permitir a la estructura existir como tal. Es cierto que el *Museo* es un escenario donde nada se representa, y por eso mismo, cuando el autor se incluye en escena no desaparece, aparece. El autor se presenta como autor. Es parte de la estructura. Es parte de la metateatralidad. Dado que el autor cuestiona la idea de creación y nacimiento y deja a sus personajes en una oscilación entre la sujeción a su poder y una existencia independiente, parecería que su “persona de autor “ se desvanece; y lo hace, pero no para desaparecer. El autor aparece como autor pero también como personaje, o como lector cuando critica las cartas del Presidente a la Eterna. Sucede con el autor como sucede con los personajes, por ejemplo, aquel que “a veces [fue] Mignon en *Wilhelm Meister...*” y por eso le pide al autor que su novela no sea de “cierre hermético”, sino con salida a otra, “porque soy personaje de transmigración” (Fernández, 1997: 65). El autor desvanece el yo como identidad inamovible y lo hace flexible, capaz de transformarse.

Y aun antes de la novela Macedonio descubre la flexibilidad de su yo:

...yo creo ser Poe otra vez. Y es extraordinario que como autor y como figura un poeta peruano, Mario Chabes, hallara el parecido. No es un parecido, es... ¡quién sabe!... una reaparición. En el poema Elena Bellamuerte me sentía Poe en sentimiento y sin embargo el texto creo que no muestra semejanza literaria. (Fernández, 1997: 35)

*Elena Bellamuerte* no muestra semejanza literaria con Poe porque Macedonio no está imitándolo. Macedonio está sintiendo lo que Poe, puede decirse: es Poe en cuanto al sentimiento. Los sentimientos de Poe reaparecen en Macedonio, Poe transmigra a Macedonio. El yo de Macedonio



puede ser, además de todos sus autores, Poe. Y así el juego con el yo llega a límites increíbles. Si el cuerpo es lo único que muere porque el yo puede trocarse, transformarse, transmigrar, entonces Poe no ha muerto. El mismo autor-Macedonio lo admite inmediatamente después de hablar de la reaparición de Poe: “Yo no haría estas afirmaciones si no fuera para estimular al lector joven a mantenerse en un ejercicio defensivo contra la impresión naufrágica del yo en la muerte corporal” (Ibid.). Desde el juego, el enfrentamiento no sólo discute la muerte, hace renacer a Poe.

Los autores pueden transmigrar como los personajes, y es que el yo en el *Museo* es independiente de cualquier condición. Macedonio puede ser el autor como puede ser el Presidente; pero el autor de la novela no necesariamente es Macedonio y, según él, definitivamente no es el Presidente: “En cuanto a mí, no soy el Presidente; estoy por saber quién soy ahora” (1997: 209). El yo es una constante posibilidad, una sorpresa, incluso una incertidumbre. Si todo personaje medio existe, ¿su yo es más real o es más ficción? Si el autor aparece en su novela, ¿es más autor o personaje? En este punto regresamos al metateatro barroco, “*la ficción de la realidad y la realidad de la ficción*” (*Teatro de las palabras*, 9). Como precisa Germán García:

Sabemos que una de las instituciones del yo es el principio de realidad que, entre otras cosas, obliga a discriminar entre inanimado y animado, entre presencia y ausencia, entre vida y muerte. (...). La desaparición del yo borra la diferencia entre lo real y lo imaginario, porque la “realidad” del yo es un archipiélago de representaciones formado con percepciones aisladas. (2000: 72-73)

Una vez más, no se trata de que el yo desaparezca, sino de que puede trasladarse de lo real a lo imaginario, y viceversa.

Es Lewis Carroll otra vez quien puede ayudarnos a comprender la flexibilidad del yo macedoniano. Quizá porque su personaje, como teoriza el autor del *Museo*, medio existe. Alicia Liddell fue real, pero algo de ella vaga eterno por páginas de fantasía, y de absoluta fantasía. Después de decrecer y crecer desmedidamente, Alicia comienza a reflexionar:

“¡Dios mío! ¡qué cosas más raras están pasando hoy! Y pensar que tan sólo ayer todo sucedía como de costumbre. Me pregunto si habré cambiado de alguna manera durante la noche. Veamos: ¿era yo la *misma* esta mañana al levantarme? Casi creo recordar que me sentía algo diferente. Pero si no soy la misma, la pregunta siguiente es ¿quién soy? ¡Ah! ¡Eso sí que es un misterio!” Y con esto se puso a pensar en todas las niñas de su edad que conocía, para ver si se había transformado en una de ellas. (1984: 46)

Alicia experimenta la libreposibilidad macedoniana. El yo es una pregunta, un misterio. Y la incertidumbre es instalada en todos los participantes del juego metateatral: “–El autor: (...) Tú mismo, lector, aquí eres obra mía y sin embargo... –El lector: Aquí sí, ¿pero en mí mismo?” (Fernández, 1997: 208). El lector, como Alicia, se pregunta por el estado de su yo, según dónde esté, en la novela o en él mismo.

Finalmente, la definitiva conmoción del yo se cifra en Federico, el Chico del largo palo, el futuro personaje que el autor dice que no dejará entrar en la novela:

Se tiraría al fin en el sofá y observando nuestro ceño: ¿me dejan de cuando en cuando golpearlo? preguntará moderadamente señalando el palo, os pedirá disculpa por no haber llegado antes y permiso luego para irse, como si hiciera mucha falta, anduviera muy solicitado con muchos compromisos de estorbar en otra parte; después de vuestro permiso se quedará igualmente, corregirá la posición de algún cuadro que su palo conmovió. Os iríais entretanto, pues generalmente cuando él se va ya no hay nadie, quién sabe por qué coincidencia. (1997: 30)

Además de la ironía del autor al sugerir que su novela tiene pasajes tranquilos que trata de preservar, es significativo que Federico *conmueva* un cuadro. El palo que Federico quiere golpear es cada una de las conmociones concienenciales con respecto al ser, al nacimiento, al yo, que Macedonio busca provocar. Como se señala en la edición crítica, el Chico del largo palo “es una metáfora de los mecanismos montados por la narrativa macedoniana [mecanismos metateatrales] para destruir los efectos alucinatorios y tranquilizantes del realismo” (1997: 29). El personaje ambulante que no es parte de la novela es el mayor golpe a la conciencia porque plantea la interrogante: ¿si no es parte de la novela, de ninguna novela, cómo es personaje? ¿Quién o qué es? Camblong responde: “...un personaje escrito-leído, sin historia, sin psicologismo, sin fisiologismo, sin descripciones identificatorias, [es] una pura función narrativa, esto es: interrumpir, irrumpir, golpear, importunar, derribar” (Ibid.). Federico es una función narrativa, pero habría que precisar cómo golpea e interrumpe. Recordemos que, merced a la entrada de Federico, el autor puede hacer una comparación ontológica:

...las personas de mi invención que combinan la trama usando de la combinada existencia que he sorteado a cada una, entes nacidos tiránicamente, no como nosotros que fuimos consultados, a la agitación del vivir novelesco por antojos perezosos de Fantasía y que no obstante tan casual y flaca existencia se sienten talmente poseídos de ella que le riñen la entrada a un chicuelo... (Fernández, 1997: 72)

Este personaje nos demuestra que nuestra existencia no es diferente de la suya. “[N]adie de nosotros recordará sorpresa ninguna que hayamos manifestado de empezar a vivir, lo que si no nos lo contaran no se lo creeríamos a nadie...” (Fernández, 1997: 73), y es porque nadie nos consulta ni informa, nadie nos pregunta si queremos nacer o no, nuestro nacimiento es tan tiránico como el suyo, si es que nacemos. Federico importuna porque provoca la conciencia de lo inexplicable y misteriosa que es nuestra existencia. Y así golpea a la muerte.

Federico quiere conmover contra el poder de la muerte. Los juegos-golpes metateatrales buscan conmover la existencia y la univocidad del yo, sólo así puede concebirse una “vida novelesca” donde la muerte no tenga lugar. El drama de Macedonio arrebató al lector, sí, pero lo arrebató de la muerte. Curiosamente, sin embargo, se presenta a Federico como alguien que estorba, es decir, se presenta la conmoción como algo indeseable y, en consecuencia, el conmover también. Como si, al contrario de lo que se pensaría, no se soportara ser verdaderamente conmovido por el arte. Eso explicaría la coincidencia de por qué cuando Federico se va ya no hay nadie alrededor.

### **La psique: el juego de la alegoría**

A propósito de *El gran teatro del mundo*, Caledonio Reyes precisa que la técnica alegórica es un recurso que viene de la Edad Media y que permite aprovechar argumentalmente materiales mitológicos, históricos o bíblicos –en el caso del auto sacramental de Calderón–. De este modo, la alegoría se convierte en el puente de comunicación didáctica con el público ya que lo invisible se hace visible (Reyes, 3). Esta función de la alegoría, si bien confirma el objetivo moral de algunas obras barrocas que Huizinga apunta, también confirma la esencialidad del juego en el mismo ejercicio alegórico: representar lo que no se ve. Según Huizinga, actualmente se tiende a considerar la personificación de conceptos abstractos como algo ingenuo. Por eso, con respecto al *Ate* de Homero o la *Fatiga, los Dolores y el Asesinato* de Hesíodo, Huizinga pregunta: “¿Todo esto ¿no será más que pálida alegoría, figuras inventadas?” (2012: 210). Y su respuesta es “no del todo”.

A diferencia de Reyes, C. S. Lewis asegura que para estudiar la historia del método alegórico es necesario remontarse a la Antigüedad Clásica, ya que “la alegoría no es patrimonio del hombre medieval, sino del hombre en general y hasta de la conciencia en general. Corresponde a la índole misma del pensamiento y del lenguaje representar lo inmaterial en términos pictóricos” (1969:

37). Huizinga diría que la representación de lo inmaterial como acción intrínseca al pensamiento y al lenguaje es el espíritu lúdico expresándose. Lewis no habla de juego, pero está de acuerdo con Huizinga en que parte fundamental de la alegoría es convertir las emociones humanas en seres animados. La alegoría es la equivalencia entre lo inmaterial y lo material (Ibid.). Huizinga pone como ejemplo a la novia de San Francisco, la Pobreza. El santo cree en un ser llamado Pobreza, pero, a la vez, sabe que sólo es la representación de un estado, casi como el niño que cree ser un rey pero sabe que sólo representa serlo. El juego de la alegoría se trata de creer y a la vez no creer en la representación de lo inmaterial. Este juego se encuentra en los mitos y en casi toda poesía, completa Huizinga. Y esta es la investigación que Lewis quiere realizar en su libro *La alegoría del amor*, “de qué modo lo que hay siempre latente en el lenguaje humano puede hacerse explícito a través de un poema...” (Ibid.). Estableciendo la diferencia entre alegoría y simbolismo, Lewis comienza por definir: “El alegorista deja que lo dado (sus propias pasiones) hable de lo que es evidentemente menos real, de lo que es ficción” (Ibid.: 38).

Camblong recuerda la sencilla definición de Borges: “Ésta [la literatura alegórica] es fábula de abstracciones...” (en Camblong, 2006: 53). Y de aquí deduce:

...en efecto, las Metáforas macedonianas son abstracciones del pensar escribiendo. Luego, estas lucubraciones devienen fábulas, lo que supone ficcionalidad y narración. Por esta vía, digo que la novela macedoniana es una fábula de abstracciones y dichas abstracciones están personificadas: el Presidente, la Eterna, Dulce-persona, Quizagenio, el No-Existente-Caballero, etc. Sostengo, entonces, que la propuesta innovadora y vanguardista de la Novela macedoniana, pone en valor los vestigios medievales... (Ibid.)

Pero no sólo las metáforas macedonianas son abstracciones, toda metáfora lo es. Y si la alegoría es una abstracción, entonces toda metáfora es una especie de alegoría. Para Lewis, la personificación es la expresión imaginativa de un estado de ánimo. Por ejemplo, la Clemencia de Estacio: “‘Ánimo y corazón del hombre son para ella selecta guarida’, dice Estacio y lo mismo se podría decir de todos sus dioses. Todos son algo que vive y muere en el mundo interior del alma” (1969: 45). Toda personificación sale del alma, de la psique, del pensar-escribiendo, de un adentro inmaterial. Lewis continúa:

...luchar contra la Tentación [otro ejemplo] es al mismo tiempo explorar el mundo interior y resulta poco menos que evidente que, si ello se hace, se está ya en los umbrales de la alegoría. No podemos hablar, quizá no podamos ni siquiera pensar, de “conflicto interior” sin metáforas y toda

metáfora es una alegoría en pequeño. Y, a medida que el conflicto crece en importancia, se hace inevitable que las metáforas se extiendan y se fusionen y se transformen por último en el ya plenamente poema alegórico. (Ibid.: 51)

Como dice Borges, la literatura alegórica es una fábula de abstracciones, que nacen y provienen del mundo interior, complementa Lewis. Ahora, “[n]o hay nada de místico ni de misterioso en la alegoría medieval. Los poetas saben bien lo que hacen y se dan cuenta perfectamente de que las figuras que emplean son ficticias” (Ibid.: 40). Tal como el niño que juega a ser rey pero sabe que no lo es: creer y no creer en la representación de lo inmaterial. Lo que nos devuelve al punto de partida de Lewis, la alegoría es patrimonio del hombre y la conciencia en general. Por tanto, “la propuesta innovadora y vanguardista de la Novela macedoniana [que] pone en valor los vestigios medievales” no es innovadora, no es vanguardista y tampoco exclusivamente medieval. La propuesta de la novela macedoniana es lúdica, propia de niños y poetas, es natural.

La Eterna, el Presidente, Dulce-Persona, etc., son abstracciones personificadas, son alegorías. Como Calderón personifica a la Hermosura, Macedonio personifica al sentimiento que queda *de un amor* después de la muerte de la amada. Deunamor es la alegoría de un amor interrumpido por la muerte, y personifica en el *Museo* el dolor de la voz poética de *Elena Bellamuerte*. La última pregunta imperante de la voz poética: “¿Cuándo será que a todo amor alzado / servido su vivir, a su boca chocada y rota última copa / pruebe otra vez, la eterna Vez del alma / el mirar de quien hoy sólo el ser de Esperada tiene / cual sólo de Esperado tengo el ser!” (2004: 114) configura el ser de Deunamor:

...la no-existencia en que necesita hallarse Deunamor, el No-Existente Caballero, para tener un estado de efectividad, ser real en su espera, situándolo en alguna región o morada digna de la sutilidad de su ser y exquisitez de su aspiración para poder ser encontrado en alguna parte, en mi novela mientras espera, y cuando llega devuelta de la muerte su amada, que él llamaba Bellamuerta, es decir que embelleció a la muerte con su sonreír en el morir y que sólo tuvo muerte de Beldad... (1997: 22)

Y una vez más conviene volver sobre la concepción artística de Macedonio: “Mi poemática del Pensar intentará la transcripción de lo que pasa en la conciencia en los momentos en que acepta emocionalmente un mundo doloroso del darse real...” (2008: 59). Macedonio transcribe en Deunamor lo que sucede en la conciencia cuando debe aceptar el dolor de la separación por la muerte. Esta alegoría es una figuración íntima, personal, explicación emocional para uno mismo,

“algo que vive y muere en el mundo interior del alma” (Lewis, 1969: 45). Los personajes del *Museo* son esa exploración del mundo interior a la que Lewis se refiere.

En su estudio sobre la evolución del personaje en la narrativa latinoamericana, Jitrik describe la construcción alegórica de los personajes de Macedonio aunque sin reconocerla como tal:

Si en la teoría-práctica de Macedonio el personaje no debe imitar a las personas (...) para adquirir su forma específica –que es, como lo hemos visto imaginaria, inexistente– debe seguir modelos igualmente imaginarios que salen de donde están, de donde residen y en donde se los busca, es decir de otras novelas o de la imaginación del autor o, mejor todavía (...) de lo que el autor tiene de imaginario... (1975: 74)

Los personajes de Macedonio son inmateriales, vienen de la imaginación, consecuentes con la obra de imaginación que es el *Museo*. Macedonio elige alegorizar porque sabe que así podrá trabajar con la imaginación, esa facultad del alma tan cara para el metateatro. Además, es el método que le permite transcribir –no copiar– los estados de su alma, su conciencia, su mundo interior. Quizá Jitrik no habla de alegoría porque parte de una suposición recurrente sobre los personajes de Macedonio.

Ya que se trata de personas de arte, nacidas por la Fantasía, no son reales como se supone que lo son, digamos, el autor y el lector. Entonces, por deducción, no existen: si son imaginarios, son inexistentes. Y hasta parece que Macedonio está de acuerdo con la deducción cuando llama precisamente a Deunamor el No-Existente-Caballero. Sin embargo, comenzando su análisis sobre el *Roman de la Rose*, Lewis insiste y precisa: la alegoría “no significa que el autor hable de lo inexistente, sino que habla del mundo interior; que habla, de hecho, de las realidades que mejor conoce” (1969: 99). Las alegorías son inmateriales, no inexistentes. ¿Cómo negar la existencia del dolor de un amor interrumpido por la muerte? ¿Cómo negar que esta realidad sea la que mejor conoce el autor-voz poética? Macedonio imagina a Deunamor inexistente para que aunque la Muerte rija a la Vida, el Amor rija a la Muerte: “...la espera de Deunamor cuya existencia más pura que la muerte puede, ‘entre iguales’, desposarse de nuevo con ella como si hubiera conocido muerte sin confusión ni mancha” (Fernández, 1997: 23). Para lograr una absoluta superioridad ante la muerte, Deunamor es la alegoría que burla a la muerte porque no existe. Así como Elena juega y hace *como si* muriera, este personaje, al no existir, hace “*como si* hubiera conocido muerte sin confusión ni mancha”. Entonces puede esperar reencontrarse con su amada sin importar ninguna muerte.

Mónica Bueno, por su parte, apuntando el vínculo de la poesía de Macedonio con el Barroco español, sobre todo con Gracián y Quevedo, también reconoce la forma de la alegoría en el *Museo*. Macedonio encuentra esta forma en el marco de la novela, según Bueno, por el uso irreverente que hace del Barroco (2000: 89). Usar la alegoría, fábula de abstracciones, en una novela, fábula de individuos, según la definición de Borges (en Camblong, 2006: 53), sería un uso irreverente del barroco. Hablando del proyecto de novela del Presidente, el autor del *Museo* expone indirectamente su uso de la alegoría. Lo primero que establecen las notas del Presidente es que los personajes no son personas físicas sino conciencias. Luego explica: “Viven como conciencias operando casualmente entre sí; cada una con su fenomenismo concienzial (...). Alguien viene con un resentimiento o un olvido, temor o perplejidad; el sentimiento más poderoso da el tono al grupo concienzial” (1997: 224). Cada personaje es un estado de conciencia, pero la aclaración continúa: “[l]os personajes tienen un vivir de ideas u estados psíquicos; son *individuos psíquicos*” (Ibid. las cursivas son mías). Después de todo el Presidente sí quiere hacer una novela, una fábula de individuos, la diferencia es que son individuos psíquicos. Quizá Macedonio no pensaba en alegorías, pero tampoco en un uso irreverente del barroco.

Lewis afirma que la raíz de la alegoría se halla en el *bellum intestinum*, el mundo del alma. Por eso, para poetas como Prudencio o Claudio, “el conflicto alegórico es el modo natural de tratar lo psicológico” (1969: 62). Macedonio no trata de ser fiel o irreverente a la tradición, es fiel al arte, a su transcripción de la conciencia, a su espíritu de poeta-niño que juega. En este punto, los personajes del *Museo* resumen dos acciones. Primero, son estados de conflictos interiores pero no porque representen abstracciones, sino justamente porque no representan nada. Son estados de conciencia, no representan el mundo interior, son sentimientos detenidos del mundo interior. Y esto no es una irreverencia, sino que es una necesidad del metateatro macedoniano: nada en el arte genuinamente artístico se representa. Y de aquí se deriva la segunda acción de los personajes. Son estados de conciencia porque es el único modo en que Macedonio puede abrir la siguiente posibilidad: “–Postumia: la que desea ser amada muerta, sólo muerta ser amada”, o “–Inmina o Inmimia: sólo os ama muerto. No quiere ser amada. (...) Dice a todos en una conversación: ‘He hallado a Mimuerto. Cuán feliz soy. Pero a veces no lo soy. Pobrecito, qué sería si yo muriera’” (1997: 226-227). Siendo estados psíquicos, los personajes pueden hacer que

la muerte sea una oportunidad de amor. Y si son alegorías que no representan, la invocación contra la muerte es infalible.

Cuando el Presidente anuncia que dejará “La Novela”, invita a los personajes a hacer lo mismo

y a procurar elegir cada uno el camino que más lo distanciara de los demás, de manera de asegurarse al menos que ninguno habría de conocer de los otros la despedida por muerte. Y todas las amarguras de la separación por muerte las presufrieron tan por entero en esta despedida colectiva por separación, que sintieron haberse tributado las lágrimas de la despedida mortal. (1997: 245)

Ante un final de novela tan literal, los personajes se sienten desolados. Excepto

Deunamor, el hombre a quien la muerte prometía más, aunque con expresión muy grave se abre paso entre todos y aléjase diciendo:

–Por favor, tened compasión de un hombre feliz: dejadme pasar.

La muerte era su Verdad. (Ibid.: 245-246)

La muerte es su esperanza; y aun esta separación alimenta su ser de espera. Mientras la muerte, la separación, suceda, su Bellamuerta puede volver. Sufre por la separación, pero es feliz porque esa misma separación posibilita la unión. Por eso hay que compadecer a este hombre feliz. Deunamor es también la alegoría de un uso sabio de la ausencia, por él la muerte no es la pérdida que parece.

En otro texto, Bueno afirma que los nombres de los personajes son concreciones subjetivas de abstracciones universales, alegorías. Pero luego precisa que la diferencia con la alegoría medieval es la ausencia de totalidad. La Beatriz de Dante, por ejemplo, es la representación totalizadora de la Pasión; la Eterna es el núcleo de la Pasión luego diseminado en cada personaje. Así, “[e]n la novela hay restos, fragmentos de esa totalidad definitivamente perdida” (2008: 115). Es cierto que la Pasión de la Eterna se encuentra en cada personaje, según el estado psíquico que éste sea; sin embargo, eso no significa que la totalidad se haya perdido y por eso en el *Museo* se encuentre por pedazos. La diferencia de las alegorías macedonianas es que son demasiado sutiles. Mientras Calderón personifica a la Hermosura o al Mundo, u Homero a las Súplicas, Macedonio personifica a Quizagenio, alegoría de la duda de un escritor sobre su genialidad. Las alegorías en la novela no representan abstracciones generales, sino sentimientos muy precisos y particulares. La duda sobre la genialidad propia no la experimenta todo ser humano, es una sensación de



quienes son artistas. Del mismo modo que la separación de los amantes por la muerte sólo ocurre para quienes aman. Macedonio transcribe un estado de conciencia en un momento absolutamente único: el amor en la muerte. O mejor, transcribe un estado de conciencia amoroso que no cree en la muerte. De ahí que Deunamor sea el encargado de traer para la novela "...la espera imperturbable, en la memoria inmarchitable" (Fernández, 1997: 132).

Además de la alegoría del escritor dudoso en Quizagenio, en el *Museo* también figura la alegoría del lector, el Lector. El Lector es el típico personaje macedoniano mitad real, mitad fantástico. En la novela suele aparecer así:

–Dulce-Persona: Lector, necesito tu calidez, tu aliento sobre esta página de desaliento. Inclínate más; es tan triste toda existencia. La Dulce-Persona hoy está triste.

–Lector: Cómo cambiaría yo mi pesadez terrena por un ser de tu levedad, de tu palidez. ¿Por qué estás pensativa, Dulce-Persona?

–Porque todo sentir es triste. He tenido un instante de soledad, de heladez.

–¡Valiera la vida para prestar su hálito a un personaje atribulado!

–Pero ya es bastante con que uno a otro nos pensemos. (1997: 169)

La conexión de Dulce-Persona con Lector es la misma que con los demás personajes, psíquica; se piensan mutuamente y se comunican. Cada vez que Lector aparece desea ayudar a otro personaje porque siente tristeza por sus tristezas o se siente caer en el ser de personaje o habla con el autor porque le parece terrible que no pueda hacer nada para ayudar a sus personajes. Así, Lector es la alegoría de la empatía del lector. Es el estado psíquico de empatía que comprende y comparte los sentimientos de los demás estados psíquicos. Cabe aclarar que esta alegoría no sugiere una identificación ni del lector con el personaje Lector ni de Lector con los demás personajes dentro de la construcción metateatral de la novela. Bueno apunta que, de hecho, el lector no puede identificarse con los personajes dado que se trata de figuras casi planas que se mueven en la bivalencia de su vida en Buenos Aires y su desrealización en la estancia "La Novela" (2008: 115).

Sin embargo, el lector no puede identificarse no porque los personajes sean figuras planas –que no son–, sino porque no tienen una vida como la entiende el lector. No puede identificarse con un ser que no existe como él. Sin embargo, puede reaccionar ante un estado psíquico de duda, de tristeza o de espera; y esa reacción es la que impera en Lector porque es un ser de empatía.

Lo que sí implica la alegoría del lector es la invocación contra la muerte. Con respecto a la representación en el teatro de Calderón, Vincent Martin explica que

[e]l autor escenifica “ejemplos visibles” o “prácticas experiencias” diseñadas para cautivar la imaginación y el entendimiento de su público. Tal “misterioso examen” se manifiesta como el único modo que tenía (y que tiene) el espectador de percibir “realidades” más allá de los límites de la conciencia natural, permitiéndole aprender a vislumbrar los misterios de manera metafórica. (2002: 35)

Dado que los personajes-actores del *Museo* son efectivamente personajes, Macedonio no escenifica, sino que presenta ejemplos visibles, o más bien, sensibles; alegoriza prácticas experiencias sin representar. Y así cautiva el entendimiento de su público, o de lo que podría ser su público, el Lector. El sentido de esta conquista es que el estado psíquico de empatía pueda comprender y “aprender a vislumbrar los misterios de manera metafórica” (Ibid.). A la vez, Macedonio elige alegorizar el estado de empatía para permitir esta apertura de conciencia.

Percibir realidades más allá de los límites de la conciencia nos devuelve a la oscilación entre la realidad de la ficción y la ficción de la realidad del metateatro. Aunque no se refiere al Barroco español, Lewis cree que en el momento en que los dioses van de la mitología a la alegoría se produce un cambio: los autores se encuentran con la libertad para vagar por el mundo de la fantasía (1969: 66). Con la alegoría, aunque no sólo, el metateatro vaga y nos hace vagar por la fantasía. Lewis afirma que las alegorías requieren de una geografía imaginaria, un lugar imaginario que no está ubicado “ni en la Bretaña ni la Francia, ni siquiera en el Oriente de Alejandro, sino en la mucho más vasta y más imprecisa realidad de la experiencia interior” (Ibid.: 226). La alegoría nace del mundo interior y apunta al mundo de la fantasía. Los misterios que deja vislumbrar pertenecen a estas instancias, al ser de arte de los personajes que existen y no existen. El Lector siente estas *realidades* y percibe la muerte como esperanza, como Verdad, y no como la pérdida absoluta que la conciencia cree que es. La alegoría del lector implica la comprensión de un estado psíquico que vive gracias a la muerte, implica la posibilidad de descubrir lo que no existe ni muere.

Hablando sobre las teorías de Macedonio, Nélica Salvador explica que presenta al arte como un quehacer de Autorística, “más personal y específica que la actividad científica”, y que “debe nacer de una ‘emoción impráctica’ del autor y provocar a su vez ‘emoción impráctica’ en el receptor de la obra” (2003: 43). Esta explicación parece contradecir la explicación de Martin con

respecto a la representación en Calderón. Empero, aunque llamadas “prácticas experiencias” en la representación y “emociones imprácticas” en la no-representación, la finalidad del juego metateatral a través de la alegoría es la misma: cautivar-provocar al receptor para que capte algo existente más allá de lo que conoce. La máxima aspiración de los personajes del *Museo* es la misma que Macedonio apunta en su teoría del Belarte: “crear ‘estados psicológicos’ en otras personas que no sean ni los que siente realmente el autor ni los que a veces aparentan sentir los personajes novelescos [que no personas de arte]” (Ibid.: 44). Macedonio transcribe un estado de conciencia para crear otro estado psíquico en el lector que será de una certeza indudable; y es que

no sabemos qué pensaremos en definitiva sobre la naturaleza del tiempo, espacio, materia, mundo exterior, sobre todo lo que desde ya se presenta como dudoso; en cambio estamos ciertos de que las sensaciones y sentimientos que experimentamos existen, es decir, son, aunque sólo sean estados, fenómenos de nuestra psique. (Fernández en Fernández Moreno, 1997: 566-567)

Y con la certeza del mundo interior, “el mundo exterior y sus contingencias pasan a ser meras abstracciones, con lo cual la muerte pierde también su significación para transformarse en un sueño, ‘grave y gracioso artificio’ que sólo puede impedir la relación corporal, no la psíquica” (Salvador, 2003: 66). La existencia cierta de lo psíquico permite que los seres alegóricos de la novela venzan a la muerte.

Macedonio crea a sus personajes como alegorías, pero no como existencias —en este punto podría explicarse la doble condición de sujeción e independencia—. Lo psíquico no tiene espacialidad “ni admite ningún tipo de anulación temporal, por tanto, es eternamente existente” (Ibid.). El autor-Presidente lo explica a su amada-Eterna:

Si dentro de mi mente no hay extensión y en cualquier imagen mía puedo representarme todo lo que he visto, es sencillamente porque no hay la Extensión, todo el Universo no es más que un punto y, menos aún, no es más que una idea, una imagen en mi alma.

(...)

Aquí me detengo; creo que estas palabras puedan asomar tu sensibilidad al abismo del ser y al reconocimiento de que todo es psique, y por tanto inmortal. (1997: 86)

El ser es un abismo, un vértigo, una caída en la que no conocemos el fondo, y los personajes son la prueba, son seres inmortales y eternos. Gracias a estos “[v]ivientes que no se dibujan ni describen (...) [l]a muerte no es la policialidad que conocemos, sino una mesa *eternamente* concurrida y de la que se levanta uno y dice: yo me voy a dormir; eso es la muerte” (Fernández,

1997: 225 la cursiva es mía). Gracias a los personajes, la muerte es Elena, en el estado psíquico de la amante, decidiendo levantarse para irse a dormir, prometiendo volver pronto. El *Museo* clama contra la muerte desde la eternidad.

Para desterrar la creencia en la muerte, Macedonio no racionaliza, provoca un acaecer concienical, deja que Federico golpee. Este acaecer se acerca al sentido de la fe en los autos sacramentales de Calderón: “En tales piezas, la fe no es irracional, sino sobrenatural y, por tanto, tan sólo representable por medio de símbolos, metáforas y alegorías (y no lógicas ni racionios) que desvelan y dan a conocer el misterio divino e inefable” (Martin, 2002: 48). Macedonio elige jugar con la alegoría porque sólo así puede transmitir el misterio de la eternidad a la conciencia del lector, sin la necesidad de racionalizar. Como dice Lewis, el uso de la alegoría

es apropiado sólo para lo que no se puede decir, o por lo menos no se puede decir tan bien en lenguaje literal. Por eso es que la vida interior, y especialmente la vida amorosa, la de la religión y la de la aventura espiritual, han sido siempre campo fértil para la alegoría. Porque hay allí elementos intangibles que sólo la alegoría es capaz de fijar, hay reticencias que únicamente la alegoría puede vencer. (1969: 143)

Finalmente, Macedonio hace lo que Calderón: “En vez de racionalizar la fe [digamos eternidad o creencia en que la muerte no tiene poder], el escritor retrata el entendimiento como una pasión mística, transformando la fe en intelección simbólica y sensorial...” (Martin, 2002: 49). O en palabras de Macedonio: “Opuestamente a la busca de una razón suficiente del ser (en el folleto ‘Cuádruple Raíz del Principio de Razón Suficiente’ de Schopenhauer), contesto el Misterio con la adecuación de la Intelección al ser que llamo Increación, Auto-existencia” (2007: 354). La eternidad no se explica ni se demuestra a la conciencia. Es la conciencia la que debe aceptar la eternidad como un hecho.

### **La eternidad: el juego de la metafísica**

“[L]a violación del amor por la muerte” es la única Tragedia y debe ser el único asunto del arte (Fernández, 1987: 145). La temática de esta Tragedia “[e]s la lucha con el Cosmos por la persistencia individual de ambos amantes”, por lo que, asegura Macedonio, la inspiración de la Tragedia debe ser metafísica. Así, los amantes se deshacen del prejuicio de la muerte y, más bien, hacen su crítica (Ibid.). La idea del arte y el amor como espacios desde los que se puede discutir el poder de la muerte proviene de una serie de especulaciones metafísicas que, como dice Jo

Anne Engelbert, trasciende los límites de “una experiencia estrictamente intelectual” (1997: 374). Junto a las lecturas de Schopenhauer, comienza para Macedonio “una larga odisea espiritual” (Fernández en Engelbert, *ibid.*) en la que descubre el modo en que el amor rige a la muerte. Y quizás esta experiencia espiritual sea la que marque la diferencia en las alegorías del *Museo*. Raúl Cadús afirma que Macedonio se mantiene alejado de “un ideal de literatura didáctica como el que postulan poéticas de lo *dulce et utile* como la de Horacio” (2007: 114). De hecho, Macedonio expulsa a la alegoría y al didactismo de su teoría del arte. Y es que “lo que expresamente se busca con el Belarte ya no es el despliegue de una idea o de un drama de ideas, sino un efecto metafísico...” (Ibid.). Macedonio expulsa a la alegoría como parte de un aprendizaje moral pero la incluye como una vía de conocimiento, como parte del camino de una larga odisea espiritual. Bueno lo confirma: “La experiencia de la muerte del otro adquiere un estatuto metafísico, en el marco de la novela y se define como conocimiento y alegoría” (2008: 112). La alegoría responde a un doloroso estado del mundo interior del que habla Lewis y que Macedonio transcribe para mostrar su descubrimiento metafísico en su odisea espiritual.

Hablando de la metafísica como una práctica epistémica, Cadús asegura que “las metafísicas y lo metafísico se reúnen en algo común (...) de un pathos de la profundidad y el fondo; o bien lo común de un desear ver qué hay detrás, vocación infantil que deja huella a lo largo de siglos de un preguntar incontinente e incontenible” (2007: 96). La metafísica también proviene de un espíritu infantil que no se conforma sólo con lo que ve. Una vez más, el niño-poeta con su búsqueda de respuestas y su crítica al mundo “real” constituye la esencia de la escritura de Macedonio. Su espíritu infantil y lúdico se encuentra en las alegorías que no representan nada porque *son* estados psíquicos y, por tanto, tienen vida propia; casi se puede decir de ellos lo que Alicia exclama al atravesar el espejo: “¡las piezas de ajedrez se estaban paseando por ahí de dos en dos!” (Carroll, 2004: 14). Los personajes del *Museo* se pasean por “La Novela” y conversan, y de dos en dos, como Quizagenio y Dulce-Persona.

El vivir personal de Quizagenio en “La Novela” gira alrededor de Dulce-Persona. Él la ama desde que la recibió en la estancia; ella se enamoró de él sólo ese día, después sintió amistad. Deunamor consuela a Quizagenio diciéndole: “Ten este día de amor de Dulce-Persona, por *tu eternidad...*”, “...un consuelo que Quizagenio acepta *para siempre...*” (1997: 155 las cursivas son mías). Tiene el consuelo *de un amor* que basta con que existiera por un momento en la

conciencia de Dulce-Persona para que no desaparezca jamás. Y este amor le da un nuevo sentido al vivir personal de Quizagenio:

Siento amor y por eso quisiera vida ahora que es cuando en los cines se borra maquinalmente a los personajes, y cuando en las novelas debiera dárseles vida. En esto serían sublimemente superiores al cine. Siento amor y quisiera una vida ahora que ese amor la haría feliz; y entonces pienso con miedo que quizá en el mismo instante el novelista alza su pluma del papel y ceso. (1997: 168)

Otra vez se constata la fragilidad de la existencia de los personajes, pero a la vez se afirma la certeza de que existen. En la novela genuina artística el personaje no cree ser una persona, *es* un personaje que *sueña* con ser persona. El autor explica: "...están contraídos al *soñar ser* que es su propiedad, inasequible a los vivientes, único material genuino de Arte. Ser personaje es soñar ser real..." (1997: 40). El mismo deseo insatisfecho conforma la realidad de sus vidas y existencias como personajes. A partir de esta característica la metafísica se manifiesta en los personajes. Ser personaje de ficción y existir no son opuestos en el *Museo*.

**Espacio que ocupa aquí un diálogo sin autor, una prosa no autorística, en que se concede a Quizagenio y Dulce-Persona intenten un merger [sic] vivencial**

–Quizagenio: No me preguntes, Dulce–Persona, qué hay hoy en “La Novela”. Esta vez no estamos en personaje, vamos a hablar nosotros y para nosotros. Esta vez *somos*, no somos personajes; para entenderlo, mira arriba, Dulce-Persona, el rótulo de esta escena. (1997: 152)<sup>30</sup>

Las anteriores líneas parecen estar llenas de contradicciones. Quizagenio asevera que no son personajes y para confirmarlo se vale de la didascalia escrita por el mismo autor que lo hace un personaje. Además se encuentran en una página escrita, una página del autor. Cada una de las apreciaciones de Quizagenio confirma su existencia y simultáneamente marca con fuego la presencia invariable del autor. Y en medio de este juego metateatral la invocación contra la muerte se hace de forma metafísica: el ser del personaje *es*, ellos *son* o no *son* personajes, pero en cualquier caso *son*. Los personajes del *Museo* son seres metafísicos, entendiendo “metafísico” como todo concepto debe entenderse dentro del juego macedoniano con el lenguaje: literalmente. Son seres que viven *más allá de lo físico*, más allá de la realidad.

---

<sup>30</sup> En la edición de Corregidor se añade: “Esta vez somos, no *somos* personajes; para entenderlo, mira arriba, *en la página en la que estamos*, Dulce-Persona, el rótulo de esta escena” (2010: 159 las cursivas son mías).

Su condición de personajes es lo que les confiere vida metafísica, metarreal, vida y amor eterno, aunque éste haya sido un instante.<sup>31</sup> Y así, junto a estos seres que existen más allá de la vida de autor y lector reales, el juego metateatral se enfrenta a la muerte.

Más adelante en la novela, Quizagenio y Dulce-Persona desean respirar y no lo consiguen, prueba de que no viven. Sin embargo, pueden suspirar, es decir, pueden desear vivir, aunque vivan efectivamente de otra manera. Por otro lado, un personaje genuino de novela tiene el poder de dejarla en lugar de morir encerrado en ella cuando el lector acabe de leerla. Por eso el personaje antes de estrenarse le pide al autor del *Museo* que su novela no tenga “cierre hermético” (1997: 65), porque quiere poder irse a otra después. Esta libertad y poder de movimiento confiere eternidad al personaje y lo sustrae de la muerte. La muerte no puede alcanzar a seres que suspiran pero no respiran, a seres metafísicos que no se sabe dónde están más, si en la realidad o en la ficción, o mejor aún, que sobrepasan realidad y ficción porque en ambos plano existen. La novela contiene, entonces, a seres que existen y existirán eternamente.

Como personaje alegórico, Lector también es metafísico:

–Autor: Tú, lector, que podrías ahora entrarte en mis páginas, perderte del ser y librarte de la realidad y de estos problemas, pues que tienes tanto valor para quedarte real o creerte real, tú, si eres como yo y como la mitad de la humanidad (...) tú, lector, deseas para cuanta figura humana los mejores sucesos y tiemblas de sus posibles dolores. Por eso ansías que cada uno resuelva esta noche sus problemas y mañana amanezca con su mente tan fácil como su corazón. (1997: 176)

El autor no sólo compara a los personajes con figuras humanas, sino que, en última instancia, cuestiona la realidad de las figuras humanas cuando cuestiona la existencia del lector. A través de su estado psíquico de empatía, Lector puede entrever su ser más allá de lo físico y su existencia más allá de la realidad. Tal como desea hacer con la Eterna, el autor lleva a Lector –y al lector– al abismo del ser, y el vértigo es tal que Lector replica: “Me apenan los personajes. Pero yo existo” (1997: 208). La realidad y la ficción se han hecho, simultáneamente, tan palpables que la afirmación no puede negarse, Lector existe. Y nadie mejor que el personaje Metafísico para explicar el “existir”:

---

<sup>31</sup> Wittgenstein estaría de acuerdo con Deunamor: “Si por eternidad se entiende no una duración infinita y sí una intemporalidad, vive eternamente quien vive en el presente” (1973: 201). Como dice la Reina Blanca, siempre es hoy, y el hoy para Quizagenio es el día de amor de Dulce-Persona.

–El metafísico: Es mucha enredada fantasmagoría de personajes, lector, autor. Y no es que finjan enredarse; no saben qué son. Esto se resuelve todo así: son todos reales; cualquier imagen en una mente es realidad, vive; el mundo, la realidad es toda mera imagen en una mente. (...) El existir no es pre-deseable; en el pre-deseo de ser ya hay ser; lo que no hay es el comenzar, el no haber sido, en el cual situaríamos el deseo de ser. (Ibid.)

Si no hemos comenzado no sólo no acabamos, no morimos, sino que, por ende, siempre hemos existido, somos eternos por naturaleza. La realidad, por otra parte, funciona como el lenguaje. No podemos decir lo que no podemos pensar, dice Wittgenstein, “[l]os límites de mi lenguaje significan los límites de mi mundo” (1973: 163). Entonces, mi mundo es lo que puedo pensar, y todo lo que puedo pensar, dado que constituye mi mundo, existe y es real; por ejemplo, una imagen como la de Quizagenio contemplando a Dulce-Persona.

Pero ya que el ser es un abismo y el yo una continua transformación, el autor es consecuente con el juego que oscila entre la incredulidad y la fe y así prosigue el diálogo:

–El autor: No lo dudo [que toda imagen en una mente es real]: tente por apagado!; ahora cesas tú en mi mente, en la novela, y ésta siga. ¡Fenece, profesor de ser! ¡No existas más!

–El metafísico: Espera *no me extingas*, oye esto: más que una imagen en una mente no podemos ser, en forma y cuerpo; aparecernos en una mente es nacer.

–El autor: Huye, Metafísico, corrido también como todo aquí por la frustración.

–El metafísico: Llámame a ilusionarte en tus últimos momentos.

–El autor: Veamos cómo son los tuyos; no te escribo más, ¡Cesa! (Ibid.: 208-209 la cursiva es mía)

La ironía es que Metafísico sea el único personaje que deja de ser porque deja de ser escrito. Al fin, ¿son eternos o no? Pueden burlar a la muerte porque son metafísicos, pero igualmente pueden cesar si su creador deja de imaginarlos, si dejan de aparecer en ese más allá de la psique. O quizás, ni nacer ni cesar signifiquen nada para la existencia. El sentido de este juego es mostrar que “[t]odo en la creación es posible, nada hay que no pueda ser soñado, que no pueda acaecer. El ser no conoce un no. El Presidente se lo había dicho en su fórmula predilecta: la todoposibilidad del acontecer, la libertad de la Realidad” (1997: 211).

Para continuar con el juego metateatral y para comprobar que todo en el ser es posible, en el *Museo Lector* no es el único estado de empatía. En el “Capítulo XI (Paréntesis en la novela para un fragmento de ensayo de: la novela leída por personajes de otra novela)”, se lleva a cabo lo equivalente a una representación dentro de otra representación en el teatro. Quizagenio decide



leerle a Dulce-Persona una novela que ha comenzado a leer la noche anterior que no pudo dormir. Así, los personajes, conscientes de serlo, se convierten en lectores. De este modo ganan realidad y extienden las posibilidades de su ser: ahora son lectores. El punto en que el juego metateatral es llevado más allá está en el hecho de que Quizagenio lee otra novela de Macedonio, *Adriana Buenos Aires*.<sup>32</sup> Ahora bien, en el metateatro, según el *Teatro de las palabras*, la segunda representación que se desarrolla dentro de la primera asume todos los elementos ficticios y libera todas las condiciones de fingimiento (10). *Adriana...*, más precisamente, mantiene libre a la novela del realismo que amenaza al arte, ya que en el *Museo* nada se representa ni se finge. De hecho, es curioso que asuma los elementos ficticios dado que, dentro de la separación entre realidad y ficción, *Adriana...*, como libro, sí es real y los personajes del *Museo* no. Del otro lado, si seguimos la teoría del *Teatro de las palabras*, la inclusión de *Adriana...* sugiere que, efectivamente, *Adriana...* es una ficción –novela realista– y los personajes del *Museo* –novela de la imaginación– son reales. Con el añadido de que el autor, esta vez Macedonio, también puede no ser real. El ser de Macedonio también puede estar más allá de lo físico ya que es el autor de la novela que se lee en la novela. Y así los personajes ganan indiscutible realidad. Finalmente ellos, como nosotros, también leen a Macedonio.

Al escuchar la escena que lee Quizagenio, Dulce-Persona siente pena por el personaje que aparece en ésta, por lo que Quizagenio le pregunta: “¿Acaso te parece o sientes que estás en una situación semejante a la de este personaje, o, aunque no haya semejanza, te encuentras en un padecer tan intenso?” (1997: 216). Puede que Quizagenio se refiera a que el personaje de la novela de Macedonio está enamorado de Adriana pero ella sólo siente amistad, al igual que Dulce-Persona por él. El dilema del personaje en ese momento es si besar o no a Adriana, que se encuentra dormida, lo que parece provocar un suspiro en Dulce-Persona: “Pasiones de los vivientes, quién las sintiera” (Ibid.: 217). Pero se supone que los personajes de *Adriana...* no son vivientes, fingen vivir. Aquí se formula la cuestión metafísica del *Museo*:

–[Quizagenio] No es mejor ser como nosotros, suave Dulce-Pasión, digo Dulce-Persona? ¿Qué piensas de lo que acaece a esos seres?

---

<sup>32</sup> En su proyecto de escritura, esta novela debía acompañar al *Museo* y debían publicarse y venderse juntas, ya que *Adriana...* era la última novela mala (narración realista) y el *Museo*, la primera buena (narración de inventiva). Ambas novelas, sin embargo, se publicaron por separado, póstumamente.

–[Dulce-Persona] ¿Son como nosotros? ¿Más felices que nosotros? ¿Son como el lector y el autor? (Ibid.)

Siendo partícipe, como lector, de la intensidad de los sentimientos del personaje de *Adriana...*, Dulce-Persona se pregunta lo que Lector debe preguntarse al leer a Dulce-Persona: ¿qué clase de ser es cuando sé que no es como yo pero me siento tan cercano a él? Al leer a los personajes del *Museo* uno debe quedarse tan consternado como el león de Carroll cuando ve a Alicia, y podría preguntarse de ellos lo mismo que el león pregunta de ella: “¿Eres animal..., vegetal..., o mineral...?” (2004: 107). Y la respuesta es que son estados psíquicos y, por eso, metafísicos; y lo son gracias al amor.

Mientras los personajes del *Museo* experimentan las posibilidades de su ser metafísico con la lectura, los personajes de *Adriana...* parecen estar molestos y deciden intervenir, literalmente, en la novela: “–Adriana Buenos Aires: Por favor van a dejar en paz nuestra vida privada?” (1997: 218). Palabras que recuerdan a las de Dulce-Persona cuando pide al lector que no mire mientras se viste. Y es que los personajes del *Museo* han sido testigos del beso que Eduardo le da a Adriana, con lo que han invadido su privacidad. Al contrario, Quizagenio y Dulce-Persona se sienten contentos de haber presenciado el beso ya que gracias a ello han experimentado el estado psíquico del lector, la empatía, y más que eso, el estado psíquico del amor. El amor de Eduardo por Adriana ha permitido que Dulce-Persona y Quizagenio vivan por un instante. Por eso Quizagenio les asegura: “Guardaremos vuestro secreto, Adriana y Eduardo de Alto. Y ofrecemos el nuestro: Dulce-Persona y yo somos dos personajes de la ‘Novela de la Eterna’, dos buenísimos amigos”. A lo que Eduardo contesta: “Nuestro amor no tiene por qué callarse. Aprended vosotros, por si alguna vez la vida os hace personas como a nosotros, y os amáis” (1997: 218). Quizás Eduardo y Adriana no fingen ser personas. Quizás han conseguido lo que Dulce-Persona y Quizagenio anhelan, ser personas, tener vida, porque se aman. Quizás ese beso los ha llevado a la misma condición de personaje de Dulce-Persona y Quizagenio y por eso pueden intervenir en la novela al igual que personajes, autor y lector. Quizás el amor, como estado psíquico, también sea metafísico.

En el metateatro macedoniano, la segunda representación provoca lo que Francine Masiello apunta con respecto a la lectura del *Museo* en general: “Leer, entonces, es romper la certidumbre del propio ser y cuestionar la estabilidad ontológica...” (1997: 534). La realidad y la ficción oscilan entre incredulidad y fe de tal modo que “[s]ólo en Macedonio sentimos esa suerte de

embriaguez metafísica característica de Nietzsche, de Kierkegaard, de Unamuno, que hace comprensible un acercamiento a las esencias” (Pagés, 1963: 137). Macedonio descubre la esencia de todo lo existente; del lector, sí, pero también del arte, del personaje, del amor. Y demuestra así las posibilidades de la existencia que no tienen que ver con la realidad que creemos comprender todos los días.

### **El poder de la escritura: el personaje que juega**

En su prólogo al libro de Vincent Martin, Fernando R. de la Flor asegura que los artistas actuales repiten el antiguo rasgo alegórico de convocar una ausencia. “Ello para mostrar que el arte, en su más alta expresión, siempre habla de aquello de lo que en verdad el lenguaje no está autorizado a hablar. Es decir, de sus anhelados fundamentos metafísicos” (2002: 15). Macedonio no convoca ausencias. Más cercano al análisis de Lewis, sus alegorías son transcripciones de su mundo psíquico. Y estas alegorías son puro lenguaje. Recuérdese que los personajes no tienen descripciones físicas porque sólo son estados de conciencia que al ser transcritos se hacen lenguaje. Entonces, si el arte de la novela es el arte de escribir, es decir, del lenguaje, el lenguaje en la escritura de Macedonio sí puede hablar de los fundamentos metafísicos del arte, por ejemplo, los personajes. De hecho, al decir que los personajes del *Museo* son seres más allá de lo físico, podría decirse que son seres de lenguaje.

Si Calderón salta el abismo entre realidad y ficción, Macedonio une las orillas. El juego metateatral en el *Museo* no sólo es el artificio y la autoalusión como arte, sino que también habla de sí mismo como juego:

–Quizagenio: Es cuento de “personajes de novela”, no de personas que vivieron, y lo ideé así porque he hallado en ello un método mágico para que tú y yo tengamos vida, seamos personas: pues me parece que en el momento en que un personaje aparece en una página de novela contando otra novela, él y todos los personajes que aparecen escuchándolo asumen realidad, y sólo se les sienten personajes a los de la novela narrada: quiéralo o no el lector. (181-182)

Es el concepto de metateatro expuesto en las palabras de un personaje de novela. El arte mostrándose como arte puede ser metateatro, metanovela o metaficción. El metateatro anunciándose como metateatro es el *Museo*. El *Museo* es el personaje mostrando el artificio dentro del artificio que muestra el autor. La conciencia ficcional es tan absoluta que no sólo puede burlar la muerte, sino que puede dar otra vida. Por otro lado, es sintomático que el inventor

de este “método mágico” sea uno de los tantos autores en la novela. Y es que al ser autor, creador, Quizagenio hace una apuesta más por la ficción para lograr lo imposible. La fe de Quizagenio está en la escritura:

Hay otro resorte que da “vida” a “personajes” y pediré al novelista que nos está escribiendo que lo emplee con nosotros si éste que voy a practicar no nos da, querida Dulce-Persona, no nos procura la vida, que amándonos tanto hoy, sería feliz para los dos. Ese otro método (ojalá nuestro autor nos esté escuchando ahora, lo aprenda y use apiadado con nosotros) consiste en que los autores de novelas (no han de ser indiferentes a las ansias de sus personajes) presenten a alguno prorrumpiendo en esta vehemente exclamación... (182)

Quizagenio, así como está consciente de ser personaje y sabe del juego metateatral, sabe del poder de la palabra. Una exclamación, una enunciación, les dará vida.

La exclamación es:

“Oh, desdichado de mí (tú dirías Desdichada) con este Horror que soportamos todo contra nosotros, un dolor y un nuevo dolor siempre, oh cuánto ansiáramos no tener vida, ser sólo un ‘personaje’ de cualquier novela que antes leíamos embebidos, creídos de que sólo en las novelas había infortunio, desesperación”. (183)

Decir en voz alta su deseo como si ya fuera un hecho y decir que desean lo que ya es parece tal cual una receta mágica.<sup>33</sup> Que, además, para que funcione debe ser bien dicha: Dulce-Persona debe usar el femenino. Si las palabras no son las correctas, la magia no hace efecto. Por otro lado, continúa siendo una magia metateatral. La exclamación elaborada por Quizagenio es la misma que páginas antes está en palabras de la Eterna:

...hace unos meses no más leíamos a la Bovary, destrozada su alma a cada paso de su existir, nos mirábamos al hacérsenos intolerable la lectura de un triste destino, pero siempre con esa envidia o emulación infantil por el ser de personaje de novela. Y ahora somos nosotros atropellados por la vida, que es furia enigmática, y ahora quizá la vida le hace a él, y a mí, pobrecillos, ansiar ser sólo personajes leídos, nada sentir (...). Enloqueceremos soportando esto y ansiáramos escapar de la

---

<sup>33</sup> Podría compararse la “vehemente exclamación” de Quizagenio con el culto religioso, en el sentido de “la esencia del culto, del rito y del misterio”: “Todo el viejo culto sacrificatorio de los *Vedas* descansa en la idea de que el arte cultural (...), por el hecho de que representa, copia o figura un determinado acontecimiento cósmico deseado, fuerza a los dioses a que produzcan efectivamente este acontecimiento” (Huizinga, 2012: 35). La exclamación de Quizagenio descubre lo que el lenguaje tiene de misterio y de rito para la creación.

Vida a un capítulo de Relato. ¡Quién me mostrará que él nunca existió, que sólo lo leí, que yo misma no soy sino una sombra, una silueta en páginas! (147)

Primero, se trata de la escritura citándose a sí misma. Lo que dice la Eterna en un momento de tristeza por lo imposible de su amor, lo repite Quizagenio como una posibilidad para la escritura del autor y para que su amor por Dulce-Persona pueda realizarse. En ambos casos, es la escritura, la ficción, la que da Vida. Segundo, cuando el discurso está en boca de la Eterna su realidad se hace palpable, cómo decir que su sufrimiento no es real. Sin embargo, compara su “vida” con las novelas realistas que el autor del *Museo* desprecia, por lo que la realidad que afirma es la de la novela genuina artística frente a las novelas supuestamente realistas. Cuando el discurso es dicho por Quizagenio, lo que se hace palpable es la ficción, la realidad de *ser* un personaje que pide Vida y que no es diferente a la realidad que tiene la Eterna. Ambos son reales en la escritura de la novela genuina artística, en el lenguaje de Macedonio. El amor es el sentimiento que hace la diferencia. Mientras la Eterna, porque sufre al saber que el Presidente tiene un pasado en el que no la amó, no quiere sentir y sólo quiere emular sentir como Madame Bovary, Quizagenio quiere sentir porque quiere *sentirse* feliz ya que ama. En cualquiera de los casos, la realidad artística de la Eterna y Quizagenio es innegable.

Para el autor, la mejor vida es la de la novela, por eso le desagrada que sus personajes quieran Vida; al contrario, desea que el Lector elija la vida de la novela. El encuentro entre realidad y ficción en la escritura macedoniana confunde porque las presenta igualmente posibles para cualquier existencia, y así tienta al ser. Los seres “reales” quieren ser ficticios y viceversa:

–Lector: Es cierto. ¡Oh si yo pudiera colarme de noche a vuestras conversaciones y tener siquiera por una hora el ser de personaje! Vida de “La Novela” ¿quién no la suspira?

–Dulce-Persona, que parece escuchar este eco de la Vida: Respirar; ese alzarse de los pechos; los nuestros no se alzan, y ese palidecer y teñirse de las mejillas de los que se aman. Siquiera al pensar en la nada de lo que tú y yo somos, Presidente, palideciéramos.

Unos quieren la vida, otros quieren el arte. Sólo Deunamor está feliz en su ser. (Tirones entre autor y lector para arrastrar a éste al desvanecimiento de sí en personaje. El lector lo desea, pero no se atreve a renunciar por siempre a la vida, teme quedar encantado por la novela. No sabe que el que entra a la novela no torna). (1997: 176-177)

La escritura de Macedonio es más que una tensión entre arte y vida, es un tironeo. La ficción se acerca tanto al Lector que no puede sustraerse al deseo de entrar en ésta, y no por identificación con los personajes, creer ser un personaje, sino por querer ser personaje, escritura, arte.

“Dentro de esa relación entre literaria y extraliteraria que entabla el autor con el lector, la participación de éste está prevista por el autor como un ‘lector de trabajo’, que eventualmente gustaría participar de una experiencia catártica y tanática” (Cadús, 2007: 122). Esta es la razón por la que la mejor vida es la de la novela. Sólo en su todoposibilidad el lector puede descubrir y experimentar el potencial de su existencia: puede ser personaje, puede no morir, puede ser eterno. Así, la catarsis a la que se refiere Cadús tiene que ver con “experiencias de la muerte, o sea de la ilusoriedad y valor de lo real, de la existencia...” (Ibid.). El tironeo entre realidad y ficción “...se ordena a una utilidad hedónica con el objeto de una liberación, de un aligeramiento del peso del mundo y de los hábitos instaurados como realidad” (Ibid.: 123). O en palabras del autor: “No debo decirle al lector: ‘Éntrese a mi novela’, sino indirectamente salvarlo de la vida” (1997: 177), es decir, de creer en la muerte, en el nacimiento, en que el amor no correspondido existe. Las palabras de Macedonio hacen efecto y la magia se produce: la realidad se desvanece.

Para que la magia funcione, sin embargo, es necesaria la fe de Quizagenio. Él cree en el autor porque cree en el poder de su escritura, que se demuestra en el tironeo con el lector. El único modo en que el arte puede encontrarse en la vida y aligerar el peso de lo real es si el lector cree en la vida de la novela, en ese más allá del lenguaje. El encuentro entre Vida y vida debiera ser así:

...iba a continuar hablando cuando su vista se topó con Alicia; se volvió en el acto y se quedó ahí pasmado durante algún rato, mirándola con un aire de profunda repugnancia.

—¿Qué es... esto? —dijo al fin.

—Esto es una niña —explicó Haigha de muy buena gana, poniéndose entre ambos para presentarla (...). Acabamos de encontrarla hoy. Es de tamaño natural y ¡el doble de espontánea!

—¡Siempre creí que se trataba de un monstruo fabuloso! —exclamó el unicornio—. ¿Está viva?

—Al menos puede hablar —declaró solemnemente Haigha.

El unicornio contempló a Alicia con una mirada soñadora y le dijo: —Habla, niña.

Alicia no pudo impedir que los labios se le curvaran en una sonrisa mientras rompía a hablar, diciendo: —¿Sabe una cosa?, yo también creí siempre que los unicornios eran unos monstruos fabulosos. ¡Nunca había visto uno de verdad!

–Bueno, pues ahora que los dos nos hemos visto el uno al otro –repuso el unicornio– si tú crees en mí, yo creeré en ti, ¿trato hecho? (Carroll, 2004: 106)

Volvemos a la pregunta de Dulce-Persona: ¿quién es el monstruo fabuloso?, ¿quién es de verdad? En el *Museo* se plantea la duda para desarmarla con la fe.<sup>34</sup> Ambos pueden ser ambas cosas, lo importante es creer en lo fabuloso y en lo monstruoso, en lo que existe más allá.<sup>35</sup> La catarsis es una experiencia de fe en el arte:

En Macedonio la multiplicidad del mundo adquiere unidad a través del Verbo; gustoso, se desentiende del mecanismo y del causalismo y afirma un conocer por la creencia, un crear poético que nace del creer y que proyecta (...) un sacudimiento ontológico antes no conocido por nuestra poesía. (Pagés, 1963: 137)

El principal conocimiento por la creencia es saber que la vida en el lenguaje existe y es eterna.

### **Migración ficcional: el juego eterno**

Podría asegurarse que toda la obra macedoniana está destinada a promover la creencia en la eternidad. Para Macedonio, la eternidad es intrínseca a todos. Sobre esta certeza trata el cuento “Donde Solano Reyes era un vencido y sufría derrotas cada día”:

Para Solano Reyes hubo siempre interpuesto entre él y su pan del día: un Rinoceronte. (...). Tan cierto fue todo que hay media docena de testigos de esto que digo ahora: que estaba muriendo un día en su edad de 65 años y dejó de hacerlo cuando su sobrina, a la que quería mucho, tuvo la inventiva inspiración de decirle fuerte y al oído: “Tío Solanito, no quedó pan de ayer porque el resto me lo pidió la vecina Francisca y se lo comió delante de mí: no desperdició ni una miga. Aquí está el de hoy, oloroso y caliente todavía”. Se lo puso en la mano y llevóle ésta a la cara para que lo oliera. Se despejó Solano; mordió con ansia el pan. (2004: 90)

Así, “[u]na vez que contó con que la sobrina tendría siempre ganas de pan a la hora en que lo visitaba, se dio a sí mismo por eterno” (Ibid.: 92). La razón por la que don Solano logra la eternidad es porque puede comer el pan del día sin remordimientos por el pan de ayer, es decir, se

---

<sup>34</sup> En 1934, Macedonio regala a Ilka Krupkin un manuscrito de su ensayo “Codear fuera a Kant es lo primero en metafísica”. En 1969, Krupkin publica 100 ejemplares del manuscrito como homenaje póstumo. En el prólogo, Krupkin explica el espontáneo regalo de Macedonio así: “Él conocía mi antikantismo, sobre todo en cuanto mi estimación sobre la falta de valor de Kant para afrontar la luz de la Verdad, por su procedimiento de partir de la duda, en vez de la fe”.

<sup>35</sup> “No es fácil decir cuál era su religión, pero podría decirse que era la del Ser, la del respeto total a cada criatura, la de la amistad a todos los seres sin excluir las cosas. Un místico del ser” (Obieta, 1997: XXIV).

encuentra bajo la misma lógica de Wittgenstein y la Reina Blanca: come el pan de hoy, siempre está en el hoy. El único peligro, avisa el narrador, es que sea la sobrina quien muera, ya que ella se come el pan de ayer. Por lo tanto, lo que quiere don Solano "...es saber cómo están hechos el alma y el cuerpo de su sobrina, de qué depende su eternidad o su morir. Y cuál es, en caso eventual, el modo resucitante que habría que descubrirle en la triste hipótesis de caer en estado agónico y muerte comenzada" (2004: 92). Y las dos curiosas condiciones para su eternidad son las siguientes:

...1) que ningún cuentista la nombre (...) y 2) (...): que las pinchaduras de aguja tenían que hacer con la no eternidad de la sobrina, en tanto que dedicarse todas las mañanas a coser era esencial a su eternidad. Moriría si dejaba de coser, pero también moriría si cosiendo padecía más de un pinchazo de aguja por semana. (Ibid.: 93)

Mientras ser nombrados como alegorías hace eternos a los personajes de la novela, la sobrina de don Solano no debe ser nombrada por ningún autor para ser eterna. La forma de eternidad difiere para cada texto, el común denominador es la palabra: nombrar o no nombrar. La eternidad del ser está en el lenguaje.

Nosotros, autores efímeros, colaboramos gratuitamente en la eternidad de ajenas personas, sin que nos asalte la mala gana de deseternizar, siquiera por un impulso de resquemor, de inferioridad, a otras personas cuya eternidad depende de nosotros y las que probablemente no han pensado, ni les pesará nunca, dejar atrás por siglos al cuentista muerto. (Ibid.: 98-99)

La eternidad depende del autor, pero le pertenece a los personajes. Por esto el autor del *Museo* quiere trocar el yo del lector y hacerlo personaje. Si el lector es nombrado en la novela y, por ende, su ser se transforma en lenguaje, su eternidad se hace posible.

En la novela, el deseo de Quizagenio y Dulce-Persona de tener Vida es casi un señuelo para el estado psíquico de empatía de Lector:

–El lector: ¡Qué trastorno, dónde los leeré si salen a la vida? Que dejen su dirección. Además, ¿qué más quieren ser que ser agradables a la vida? ¿Y, en fin, el título del capítulo no avisaba: “Aquí se tratará de la más espantosa desesperación que nadie imaginó”?

–El autor: Mucho me lisonjea usted; si no fuera por los personajes con antojos sería tan feliz por los lectores como usted. Qué bonita desesperación tan completa que he ideado, ¿no es verdad?

–El lector: Me apenan los personajes. Pero yo existo. ¿Hay algún otro capítulo de ganas de vivir? Si es así no leo más; no hay otro espectáculo tan incómodo. (1997: 207-208)



Lector está incómodo y conmovido, Federico lo golpeó con el deseo que no puede ser satisfecho, y el autor está encantado con ello; que Lector esté conmovido significa que ha caído en la vida de la novela. El juego metateatral se acerca tanto al lector que su ser se va al teatro y migra a personaje. Darío González lo explica desde la humorística: “La humorística tiende a mostrarnos un sujeto desprovisto de toda yoidad, sujeto que es mero efecto del juego especular de una conciencia impersonal” (2007: 212). El sujeto ya no es alguien concreto, es, más bien, una apertura. Y entrando la novela en él se hace inmortal. Finalmente, la cuestión entre autor y lector, arte y vida, ya no es ni tensión ni tironeo, es una migración de seres. Cabe recordar que la trocación del yo de Macedonio permite al ser de Poe migrar, reaparecer y ser inmortal. Y, de hecho, de esta migración se desprende la eternidad de la Eterna.

En el prólogo “Un personaje, antes de estrenarse”, el personaje-actor pregunta al autor-director entre qué gente se encontrará en la novela, y él contesta: “–Pero si tenemos aquí a la Eterna que se llamó Leonora en Poe; y a la que se llamó Rebecca en *Ivanhoe*, y también nuestra Eterna figuró en Lady Rowena” (1997: 65). La Eterna no es una invención neta del autor del *Museo*, ella viene de personajes de novelas anteriores, tal como un actor viene de una obra ya realizada para participar en otra. El pasado de la Eterna se encuentra en las amadas ficcionalizadas a lo largo de la literatura, del arte. La Eterna se encuentra en los estados psíquicos de Poe y en los de Macedonio. Y si fue Rebecca, Lady Rowena, Leonora y Elena, la Eterna también puede prefigurar a las futuras amadas bellas, supuestamente muertas, y a los estados psíquicos que generan. Y ahí está la certeza de su eternidad. Mientras suceda la tragedia del amor interrumpido por la muerte, la amada bella y muerta existirá, eterna. Nótese, sin embargo, que la Eterna es tanto Lady Rowena como Leonora; en otras palabras, es tanto la amada viva como la amada muerta. Y si la Eterna es también la amada que muere, es porque Macedonio no niega la existencia de la muerte. Lo que Macedonio dice y repite en su clamor es que “[l]a muerte no es fatal...” (2004: 95). Un cuento de Poe podría ser ilustrativo para explicar esta certeza en la escritura de Macedonio.

Lady Rowena, además de ser el nombre de la amada del héroe de Walter Scott, es también el nombre de la segunda esposa del narrador de *Ligeia*, cuento de Poe publicado en 1838. Rowena Trevanion de Tremaine es el nombre de la esposa del narrador de Poe; ella, a diferencia de la Lady Rowena de Scott, no se casa enamorada y muere a los pocos meses de su matrimonio. Una de las razones de su desamor puede encontrarse en que el narrador aún ama a su primera esposa:

“...Ligeia, la amada, la augusta, la bella, la sepultada” (Poe, 2011: 273). Y esta amada también parece ser la razón de la muerte de Rowena. Sin explicación y sin cura posible, Rowena cae enferma, muere y es amortajada en su lecho. Durante la noche en que el narrador vela su cadáver, el cuerpo de Rowena da intermitentes y perturbadoras señales de vida. Finalmente, al amanecer, su cuerpo se levanta y descubre al narrador que los rubios cabellos y ojos azules de Rowena han desaparecido. En su lugar se encuentran “...los grandes, los negros, los ardientes ojos, de mi amor perdido, los de lady... los de *Lady Ligeia!*” (Ibid.: 279). La muerte de Ligeia sucede, pero no la mata; ella resucita, reaparece. Si por un momento se abstrae el horror, sentimiento recurrente en la escritura de Poe, puede decirse que Ligeia reaparece como la voz poética de Macedonio desea que Elena reaparezca. Además, y nuevamente a pesar del espanto, la reaparición de Ligeia se hace posible por el amor absoluto que tanto el narrador como ella sienten el uno por el otro. La muerte es un hecho, pero no es fatal. Si bien el tipo de escritura es marcadamente diferente, Poe y Macedonio parten de la misma certeza: el amor hace de la muerte un hecho relativo.

Ligeia y Leonora mueren, pero la Eterna figura en ambas, y bajo su forma reaparecen. Del otro lado, la amada, llámese Ligeia, Leonora, Rebecca o Rowena, siempre será Eterna, el estado psíquico del amor, de lo inmortal.

La migración ficcional es la eternidad para todos los personajes, incluso para aquellos que desean morir. “Ya se supondrá que sé que en las tablas de mortalidad figura un 10% de muertes por suicidio, sin contar un 50% de tentativas fracasadas de suicidio que son, miradas inteligentemente, auténticas expresiones del deseo de no ser” (1997: 187), y este es el estado de conciencia que alegoriza Suicidia, el personaje protagonista del cuento que Quizagenio narra a Dulce-Persona. Más que un cuento, la historia de Suicidia es una disquisición teórica sobre las razones y posibilidades de la muerte en circunstancias en que el dolor toma toda la conciencia, contra lo que Quizagenio llama el Automatismo Longevístico, es decir, la tendencia a conservar la vida a cualquier costo. No obstante, aunque Suicidia alegorice el deseo de no ser podrá seguir existiendo:

Una vez que ya la tenemos a Dulce-Persona condolida y puesta de parte de Suicidia, ésta no quedará sin quien la busque, consuele y le concluya su cuento, pues Dulce-Persona se identifica con todo dolor y un “personaje dejado de contar” es lo que más teme para sí y para otros como desdicha. (1997: 193)

Mientras puedan migrar de las palabras de un autor a otro, aunque no iguales ni idénticos, los personajes seguirán “vivos”. Suicidia es otra prueba de que la muerte no es fatal. No hay que olvidar que el Presidente desiste de su novela y despide a los personajes de “La Novela” no sólo porque ya no pueda continuar, sino porque así los personajes pueden marcharse hacia otra novela. Nadie queda encerrado en la novela para que ningún personaje pueda morir ni siquiera cuando el lector cierre las tapas.

“Niego toda discursividad, niego el valor de toda formulación sin contenido experiencial” (Fernández en González, 1995: 45); por tanto, la única posibilidad para conocer la metafísica macedoniana es la experiencia (González, *Ibid.*). Quizás por este principio el autor del *Museo* no cree en el nacimiento; no recuerda la experiencia de haber nacido, sólo se lo han contado, por tanto, no tiene valor. Siendo así, después de todo los personajes sí logran experimentar la Vida: “–El lector: Vuelvo de mi mareo. La vida me recupera. ¿Dónde estuvo ese instante mi conciencia? –Dulce-Persona y Quizagenio: La tuvimos nosotros, y supimos qué es ser hombres. Gracias” (1997: 218). En un solo instante los personajes se transforman en lectores –hombres– y viceversa. La metafísica de Macedonio es más un “trabajo práctico” que un saber (Prieto, 1963: 113). Los personajes trabajan su condición metafísica y descubren su eternidad. Esta es la razón por la que, al final, Quizagenio y Dulce-Persona botan a la Vida y se quedan con el ser de personaje, saben que sólo en el arte ellos y su amor serán eternos. “Si aclaráramos (...) estos hondos problemas de la Posibilidad Psíquica Pura, conoceríamos que los Cuerpos no son más que intermediarios, no poseedores, de un Psiquismo Universal siempre existente...” (Fernández, 2008: 29-30), y así conoceríamos, por la práctica que nos hace creer, que al ser parte de esta psique en un estado u otro somos eternos. Si de novedades vanguardistas hablamos, habría que coincidir con Ramón Gómez de la Serna: “Lo que vi que Macedonio había encontrado desde que leí sus primeras líneas fue una nueva arquitectura del espíritu...” (2010: 5).

Después de todo este juego metateatral, una verdadera arma contra la muerte al demostrar la eternidad, el lector ya habrá atravesado el espejo y estará preocupado porque el autor levante su pluma y deje de escribir. Preocupación muy parecida a la de Alicia viendo dormir al Rey rojo:

–Ahora está soñando –señaló Tweedledee– ¿y a que no sabes lo que está soñando?

–¡Vaya uno a saber! –replicó Alicia– ¡Eso no podría adivinarlo nadie!

–¡Anda! ¡Pues si te está soñando a ti! –exclamó Tweedledee batiendo palmas en aplauso de su triunfo–. Y si dejara de soñar contigo, ¿qué crees que te pasaría?

–Pues que seguiría aquí tan tranquila, por supuesto –respondió Alicia.

–¡Ya! ¡Eso es lo que tú quisieras! –replicó Tweedledee con gran suficiencia–. ¡No estarías en ninguna parte! ¡Como que tú no eres más que un algo con lo que está soñando!

–Si este Rey aquí se nos despertara –añadió Tweedledum– tú te apagarías... ¡zas! ¡Como una vela!

–¡No es verdad! –exclamó Alicia indignada–. Además, si yo no fuera nada más que algo con lo que está soñando, ¿me gustaría saber qué sois vosotros?

–¡Eso, eso! –dijo Tweedledum.

–¡Tú lo has dicho! –exclamó Tweedledee.

Tantas voces daban que Alicia no pudo contenerse y les dijo: –¡Callad! Que lo vais a despertar como sigáis haciendo tanto ruido.

–Eso habría que verlo; lo que es a ti de nada te serviría hablar de despertarlo –dijo Tweedledum– cuando no eres más que un objeto de su sueño. Sabes perfectamente que no tienes ninguna realidad.

–¡Que sí soy real! –insistió Alicia y empezó a llorar.

–Por mucho que llores no te vas a hacer ni una pizca más real –observó Tweedledee– y además no hay nada de qué llorar.

–Si yo no fuera real –continuó Alicia, medio riéndose a través de sus lágrimas, pues todo le parecía tan ridículo– no podría llorar como lo estoy haciendo.

–¡Anda! Pues, ¿no supondrás que esas lágrimas son de verdad? –interrumpió Tweedledum con el mayor desprecio. (2004: 59-60)

Por supuesto, el lector también podría estar tan divertido como Tweedledee y Tweedledum. El lector podría jugar en serio y decidir que no hay por qué llorar si sólo se es el sueño de alguien más, ya que lo importante es *ser*, estado que a veces no está sujeto a la realidad.

## Lector novelesco, el creyente

...llega a mi memoria algo que me contó hace años Isabel Blancafort, hija del compositor catalán Jordi Blancafort. Una de ellas, cuando eran niñas, le confió a su hermanita: “La música de papá, no te la creas se la inventa”. (...) Cuando Alicia, por fin, atravesó el cristal del espejo y se encontró no sólo con su mundo de maravillas, sino consigo misma, no tuvo necesidad de ningún folleto explicativo. Se lo inventó, como la música de papá.

Discurso de Ana María Matute en la recepción del Premio Cervantes 2010

La novela ha dicho su clamor. La muerte ha sido rechazada y la eternidad propuesta. Ahora depende del lector que la escritura de Macedonio atraviese la muerte. En el Siglo de Oro era común que al final de cada pieza dramática se remitiera al espectador. El tradicional “perdón de las faltas” solía aludir a que el éxito o fracaso de la obra dependían del espectador y su benevolencia. El metateatro acentuaba esta dependencia ya que la revelación de la ficción producía una complicidad entre autor y público, lo que también implicaba una inteligencia recíproca para compartir maliciosos parlamentos o para que el público se integrara fácilmente a la acción (Pailler, 1980: 41). Además de la complicidad y la integración, para Macedonio, el “acto previo de Maniobra de los Personajes [el acto metateatral]: muestra de respeto y garantía al Público Lector que por primera vez se le tributa” (Fernández, 1997: 4). Desde la presentación de la novela, el juego metateatral garantiza al lector que está ante una obra de arte y no ante una representación de nada. Éste es el tributo de Macedonio. Ahora bien, la presencia del lector es fundamental: “...ningún autor que comprenda los límites precisos del decoro pretendería pensarlo todo: el respeto más profundo que se puede rendir al entendimiento del lector es repartir este asunto amistosamente con él y dejarle algo que imaginar por su parte” (Laurence Sterne en Iser, 1993: 176).

Según la teoría de la recepción de Wolfgang Iser, el texto es un indicador de lo que hay que realizar y sólo acaba de producirse gracias al sentido que le da el lector (Ibid.: 175). Un texto adquiere finalidad cuando es capaz de producir actos de interpretación en la conciencia del lector (Ibid.). Pero Macedonio, para este punto, ha producido más que interpretaciones en la mente del lector. Ambos no sólo comparten el entendimiento y sentido de la novela; comparten creencias, identidades, formas de ser. A estas alturas, al lector ya no debe extrañarle que el último capítulo se subtitule “Prólogo final”, porque ya sabrá que comienzo y final no son hechos sino creencias falsas. La novela no acaba, no cesa, se traspa al lector:

La dejo libro abierto: será el primer “libro abierto” en la historia literaria, es decir que el autor, deseando que fuera mejor o siquiera bueno y convencido de que por su destrozada estructura es una temeraria torpeza con el lector, pero también de que es rico en sugerencias, deja autorizado a todo escritor futuro de buen gusto e impulso y circunstancias que favorezcan un intenso trabajo, para corregirlo lo más acertadamente que pueda y editarlo libremente, con o sin mención de mi obra y nombre. No será poco el trabajo. Suprima, corrija, pero en lo posible que quede algo. (1997: 253)

El clamor acaba con la voz del lector, pero nada concluye. El autor especifica “libro abierto” porque el lector no seguirá escribiendo el libro, sino que corregirá lo que ya está escrito. El trabajo que Macedonio le deja al lector no es de continuación, es de perfeccionamiento. El lector, volviendo a pensar el lenguaje y dejando que su ser exista en la realidad y la ficción, podrá saber qué de la teoría del arte o de los estados psíquicos o de los diálogos amorosos debe cambiar, o quitar, o ampliar, corregir, para que la muerte sea enfrentada y la eternidad se distinga clara. La eternidad continúa, es; la fe en ésta se perfecciona y sólo así se atraviesa la muerte cada vez que sucede. Por eso Macedonio no es una continuación de Poe o de su escritura, es su corrección:

“Como yo soy la refiguración humana de Poe (...) noto que si bien se ha dado conmigo esta repetición de figura, ser y lugar de Poe, hay este cambio entre lo que soy y lo que fui cuando era Poe: que niego la Muerte aun como ocultación de mi ser para otro, cuando para ellos hubo el todo-amor, y no la niego solamente como muerte para sí mismo. Y esta otra fundamental diferencia: que el Deseo puede llegar a obrar directamente sin mediación de nuestro cuerpo sobre el Cosmos, o sea que, como se ha dicho, la Fe puede mover montañas; creo yo, y Poe no creía”. (Notas explicativas, 1997: 256)

El autor del *Museo* también es lector; de ahí las continuas menciones a Poe, Cervantes, Gracián, Xul Solar o Ramón Gómez de la Serna, ya sea para reconocerlos o desestimarlos. Según Borinsky, la facilidad con que hace estas apreciaciones y realiza sus juicios muestra que para Macedonio “leer es un ejercicio de libertad que, realizado con la pasión que recomienda (...), puede conducir a la inmortalidad” (1997: 439). Leer el *Museo* es un ejercicio de pensamiento, sentimiento y empatía. Para corregir la novela el lector debe saber ejercer la libertad que el arte le ha dado. Esto es lo que Juan Carlos Foix llama “un don fragante y *piadoso* (...) de la cortesía”. Para Foix, Macedonio tiene “la magnánima vocación de no hacer falta; y todo ello para que el lector, ante tan poca materia, ante prosa tan abierta e ingravida y tan llena de intersticios pueda incorporarse fácilmente a ella (...) y acontecer que si ella sigue ya no sea la de Macedonio sino la

suya” (1997: 501). El autor del *Museo* es más cortés que los autores del Barroco. El lector no es su cómplice, es su compañero de juego; por lo tanto, tiene tanta potestad como él.

### **Lector-niño**

Macedonio juega con el lenguaje y con la construcción de la novela y sus personajes, pero no puede hacerlo solo.

Hay en muchos, quizás en todos, la certeza de un eterno existir personal, pero nadie creyó que la figura humana personal misma pudiera ser retenida eterna por el amor. Y sin esta permanencia corporal cada uno sólo conocería el eterno existir de sí mismo, existir que ni eterno ni pasajero vale nada, un minuto o mil siglos ningún sentido tienen. (Fernández, 2010: 39)

Ya que sólo experimentamos la muerte del otro, Macedonio nos da la eternidad de los otros. Si compone esta serie lúdica es porque quiere la eternidad del lector. Como dice Pagés: “El texto de Macedonio (...) es un desafío lírico a lo verosímil y se proyecta reveladoramente sobre el lector. Los personajes resultan agentes metafísicos, intemporales, ‘dadores de existencia al lector’” (1963: 136). Dadores de existencia eterna, habría que añadir.

Lo que el lector debe comprender con los personajes es lo siguiente:

Quien experimenta por un momento el estado de creencia de no existir y luego vuelve al estado de creencia de existir, comprenderá para siempre que todo el contenido de la verbalización o noción “no ser” es la creencia de no ser. (...) no se puede creer que no se existe, sin existir. En suma: el existir es igualmente frecuentado por la creencia del no existir como por la creencia de existir. *Quien cree, existe*, aunque su creer sea el de no existir... (Fernández, 1997: 37 las cursivas son mías)

Creer que sí o creer que no es irrelevante, creer implica ser. Ante este juego metafísico la teoría de Iser sobre el acto de leer es irrefutable: el lector frente a un texto vive una experiencia extraña (1993: 158). Según Iser, si la propuesta del texto concuerda con los planes del lector, la experiencia no causará tensión; si, en cambio, es distinta, la tensión se hará patente. En el segundo caso, el lector acaba eliminándose a sí mismo durante la lectura, y esto permite que el texto lo afecte. Cuando la afección sucede, continúa Iser, emergen espontáneamente del lector cosas de las que no era consciente hasta antes de la lectura (Ibid.: 159). O, en palabras de Jo Anne Engelbert con respecto a Macedonio: “La suya fue una influencia ‘mágicamente operada’ en la que cada persona se sentía tocada, pero cada una de manera diferente, experimentando no tanto el

deseo de imitar al maestro como un despertar intuitivo, el descubrimiento de insospechados recursos interiores” (1997: 385). Al leer el *Museo*, como toda la obra macedoniana, el lector descubre insospechadas posibilidades de existencia; de hecho, descubre que, aunque muere, no cesa. Para Iser, esto sería una liberación provisional del orden social que permitiría al lector tomar una actitud crítica. Pero en Macedonio es más. Es una liberación existencial que permite al lector conocerse: “...es error grande y entero el suponer que un libro se escribe para que se conozca su autor. Es al revés: un libro se escribe para que se conozca el lector” (Foix, 1997: 501). Con el *Museo* el lector descubre su capacidad para creer, es decir, para ser, para conmovirse, para saber jugar, y jugando experimentar la realidad como un niño.<sup>36</sup>

Huizinga afirma que el juego pertenece tanto a humanos como a animales, y por tanto no es un acto de tipo racional. De hecho, la existencia del juego, según Huizinga, corrobora una y otra vez “el carácter supralógico de nuestra situación en el cosmos. Los animales pueden jugar y son, por lo tanto, algo más que cosas mecánicas. Nosotros jugamos y sabemos que jugamos; somos, por tanto, algo más que meros seres de razón, puesto que el juego es irracional” (2012: 17-18). Si el lector acepta ser el compañero de juegos de Macedonio, ingresa a un espacio de contradicción en el que “todo es verdad y todo es mentira” (Pailler, 1980: 43). Al jugar y saber que juega, al leer, debe creer en lo que “sabe” que no existe. No puede, ni debe, racionalizar el hecho de que la muerte suceda y nunca mate. Por eso el autor invita “al lector a no detenerse a desenredar absurdos, cohonestar contradicciones, sino que siga el cauce de arrastre emocional que la lectura vaya promoviendo minúsculamente en él” (Fernández, 1997: 36). El lector debe dejarse ir, caer en las irracionalidades del juego y devenir personaje. Así, Macedonio juega con el lector preparándolo para lo que Borinsky llama “una aventura espiritual” (2009: 527). Camblong, aunque hablando de humor, señala la misma experiencia en la lectura: “El juego con el/la otro/a estará contenido en la garantía de que habrá felicidad y gozo para los involucrados” (2006: 151). Felicidad y gozo porque en primera y última instancia el *Museo* trata de un derrotero de esperanza. Y sólo con esto tiene que ver su clamor: “Sígueme, pues, lector: yo busco ‘una’ eternidad que aún no se buscó, aunque tan fuerte como en mí hubo el Deseo en otros faltó la esperanza y la noción de un camino” (2010: 39). Si el lector ha decidido acompañar a

---

<sup>36</sup> Y esto es también una cortesía de la escritura macedoniana: “...producir operaciones merced a las cuales nazca y surja al mundo la persona original y recóndita que es cada uno. (...) Cortesía es tener ojos para ver en cada persona la invención única e inédita que es cada persona” (Foix, 1997: 502-503).



Macedonio, no puede sustraerse a este pedido, debe responder. La respuesta del lector es parte de las reglas del juego macedoniano para vencer a la muerte. Y la única respuesta es creer. Después de dejar la mitad de su ser en la ficción y la otra en la realidad, al lector le toca creer en lo infinito de su existencia y en la mentira de la fatalidad de la muerte. Recuérdese que las reglas son obligatorias y no permiten duda alguna, como dijo Paul Valéry, “frente a las reglas de un juego no cabe ningún escepticismo” (en Huizinga, 2012: 29-30). El lector debe tener presente el trato entre Alicia y el unicornio.

Este creer en el texto es muy cercano a lo que Cristian Vera denomina lecto-locura; aquella que Alonso Quijano cultiva y en la que siente el texto de un modo casi corporal, instaurando así su fe literaria (2010: 189). *Mutatis mutandis*, Alicia y Quijano se parecen, ambos se dejan llevar por los sucesos y ninguno cuestiona jamás la lógica o realidad del mundo en el que de repente se encuentran. Y este es el lector macedoniano, el ficticio.

Según Vera, Quijano acaba por enloquecer al no saber qué hacer con la ubicuidad del sentido en los textos que lee. La intensa búsqueda de sentido complota, entonces, con la lecto-locura, y conduce a la orilla opuesta, el sin sentido. Al romper con el sentido, Quijano crea una paradoja: ejerce una lectura a partir de no leer (Ibid.: 194). Entre las lecturas de Quijano está Jerónimo Fernández, quien pide a su lector que encuentre unos manuscritos que acabarían su novela; a lo que Quijano respondería que no. Vera apunta, entonces, al lector que no lee junto a su cómplice el escritor que no se deja leer. Y así, el pacto entre autor y lector se rompe (Ibid.: 195). La no-lectura niega la idea de que el autor se comunique a través de su escritura, ya que “o es un imposible o es una trama que especula con lo inacabado...” (Ibid.). Siendo así, el encuentro entre lector que no lee y autor que no escribe es macedoniano, según Vera. Y es que, “¿[a] caso no es con Macedonio Fernández que este círculo excéntrico de la lectura de Alonso Quijano se avienta sobre su propio orificio?” (Ibid.: 197).

La respuesta es no. El mismo Vera lo dice: “Nos referimos al lector que no lee, acompañado de *su cómplice*: el escritor que no se deja leer” (Ibid.: 195 las cursivas son mías). Autor y lector siguen siendo cómplices. El pacto no se ha fracturado, ha cambiado. El lector no tiene que encontrar determinados sentidos en el *Museo*, de hecho, el autor quiere que no lo haga, que el lector no encuentre nada determinado y, aun así, crea, como Alicia y Quijano; eso es fe literaria. Por otro lado, no se trata aquí de la dificultad de que el autor pida la ayuda del lector para acabar su libro, como Jerónimo Fernández. El autor del *Museo* no pide que acaben su novela, sugiere

que la corrijan, que fortalezcan la esperanza. Macedonio propone un pacto de trabajo conjunto, como todo, literalmente entendido. Merced al juego metateatral, cada vez que el lector se pone a leer, el autor se sienta a escribir. En su *Introducción a Macedonio Fernández*, Fernández Moreno habla de Macedonio como de un “especimen precisamente intermedio entre la vida y el arte...” (1960: 14) porque escribe a la vista. Es un escritor que muestra el zurcido de su escritura y así confunde su arte con la realidad. Y “[c]omo el escribir le parece no escribir, sino tal vez vivir, está constantemente asombrado de que *a su no escribir pueda corresponder el leer de un lector*, y por eso llega a colocarse en una posición crítica, dubitativa, en la relación lector-escritor...” (Ibid. las cursivas son mías). Y por eso hace del *Museo* una novela metateatral: si el autor muestra en la novela su quehacer en la escritura, las bambalinas tras el escenario, entonces, en cada lectura, el autor se encontrará siempre escribiendo, ensayando su obra, eternamente. Cada vez que un lector abra la novela encontrará al autor escribiéndola, construyendo a sus personajes, conversando con ellos. Es un pacto absolutamente justo: mientras el lector lea, él escribirá. La escritura, literalmente, los comunica.

Iser, en su teoría, propone a un lector que, como componente fundamental de una obra literaria, ya estaría esbozado en el texto por el propio autor. Este “lector implícito” es una estructura más del texto y su función es ofrecer roles para el lector real, para que su comprensión tenga un sentido y no cualquiera. Para Macedonio, sin embargo, no hay diferencia alguna entre un lector implícito y un lector real. El lector es uno: el que imagina, al que se dirige y que además hace aparecer dentro del *Museo*. Su lector no es una marca en el texto, es texto: el autor lo escribe, lo hace lenguaje. Y su rol es ficticio. El lector entra en la novela porque su lectura deviene junto a la escritura, no hay un antes o un después, sólo el instante de cada palabra. Quizás por esta razón la carrera literaria más difícil, según Macedonio, es la del lector (1997: 44), ya que él recibe los palos.

Con respecto al “‘chichón de lectura’ en la frente del leer” que personajes y lectores no aprueban, el autor hace una mención de la actitud traviesa de los niños que los lleva a estar golpeándose todo el tiempo. A pie de página, se asegura que la ausencia de niños en los textos macedonianos es notable, “se los menciona muy circunstancialmente, pero no se encuentran personajes-niños” (1997: 100). Este prólogo finaliza con un comentario de paso: “...y no decaer en punto a golpes, pues descuidando renovarlos empieza la vejez” (Fernández, Ibid.). Recordemos que para el Presidente, la vejez, como la muerte, es una “hablilla”, sólo un estado

psicológico de juventud (1997: 213). Recordemos también que lo que hace Federico con su largo palo es conmover; cada personaje es un golpe a la conciencia del lector, una interpelación a su empatía:

Te hablo, lector; la Eterna soy (...) Leíste lo que aquí figuro haciendo y diciendo y pensarás qué levemente pasan las horas con el Presidente. Deja que de estos renglones se alce a ti mi acento, que de este escrito mi figura se alce, y te diga mirándote de cerca: “Dime, apiadándote, dime, ¿sientes mi hálito?, ¿tengo una voz que tú oyes?...” (Fernández, 1997: 233-234)

Recibir los golpes, renovar lo que nos conmueve, evita la creencia en una falacia como la vejez porque nos mantiene en una actitud infantil. Y esta actitud es vital para la novela, sólo con ella se puede sentir el hálito de la Eterna. Puede que en la obra de Macedonio no figuren personajes-niños, pero él es un poeta-niño con un espíritu lúdico, y a quién quisiera como compañero de juegos sino a un lector-niño.

El diálogo de Macedonio con el lector es más o menos el siguiente:

–(...) Empecemos por considerar tu edad..., ¿cuántos años tienes?

–Tengo siete años y medio, exactamente.

–No es necesario que digas “exactamente” –observó la Reina–, te creo sin que conste en acta. Y ahora te diré a ti algo en qué creer: acabo de cumplir ciento un años, cinco meses y un día.

–¡Eso sí que no lo puedo creer! –exclamó Alicia.

–¿Que no lo puedes creer? –repitió la Reina con mucha pena–; prueba otra vez: respira hondo y cierra los ojos.

Alicia rio de buena gana: –No vale la pena intentarlo –dijo–. Nadie puede creer cosas que son imposibles.

–Me parece evidente que no tienes mucha práctica –replicó la Reina–. Cuando yo tenía tu edad, siempre solía hacerlo durante media hora cada día. ¡Como que a veces llegué hasta creer en seis cosas imposibles antes del desayuno! (Carroll, 2004: 72)

En el arte, al otro lado del espejo, todo es posible, basta con creerlo. Todo lo que tiene que hacer el lector es lo que la Reina Blanca le sugiere a Alicia, practicar. Macedonio quiere a un lector como Alicia, que cuando no puede pasar por la pequeña puerta que lleva al jardín de la reina exclama:

“¡Cómo me gustaría poder plegarme como un telescopio! Creo que hasta podría hacerlo si tan sólo supiera por dónde empezar”. Y es que, como veréis, a Alicia le habían sucedido cosas tan

extraordinarias aquel día que había llegado a pensar que poco o nada era en realidad imposible.  
(1984: 37)

El lector-niño es un ser abierto, sin prejuicios. Y más, es exigente con el mundo:

Se quedó bien sorprendida cuando comprobó que no variaba ni en un sentido ni en el otro. Claro que esto es lo que generalmente sucede cuando se comen pasteles; pero es que Alicia estaba ya tan acostumbrada a que todo cuanto le sucediera fuera algo extraordinario, que le parecía francamente una sosada [*sic*] y una estupidez que la vida discurriera normalmente, como si nada. (Ibid.: 40)

A fin de cuentas, tanta sorpresa por el nacimiento, tanto amor, tantos pasteles comidos, ¿para morir y cesar?

Cuando acabe su lectura, el lector debe quedar con una duda y una certeza:

Ahora, veamos, gatito: pensemos bien quién fue el que ha soñado todo esto. Te estoy preguntando algo muy serio, querido mío, así que no debieras de seguir ahí lamiéndote una patita de esa manera... (...) Tuve que ser yo o tuvo que ser el Rey rojo, a la fuerza. ¡Pues claro que él fue parte de mi sueño!..., pero también es verdad que yo fui parte del suyo. (Carroll, 2004: 154)

El lector-niño ya no oscila, se establece entre la incredulidad y la fe; él sueña con los personajes, pero los personajes también lo sueñan a él: “¿De veras, lector, eres quien lee, o ahora eres leído por el autor, puesto que te dirige la palabra, habla a la representación que de ti tiene y te sabe como se sabe a un personaje?” (1997: 177). El lector, como Alicia, debe aceptar sus múltiples posibilidades de existencia con la tranquilidad y felicidad de un niño, o de un poeta. No obstante, el lector también puede suspirar de vez en cuando: “¿De *buena* me he escapado esta vez!”, dijo Alicia, bastante asustada de la transformación tan súbita que había sufrido, pero muy aliviada de ver que todavía existía” (Carroll, 1984: 48). Después de todas las transformaciones en el *Museo*, sólo existir ya es un alivio.

### **Lector de ensueño**

Quizagenio confronta al lector con una pregunta igual a la que Alicia le hace a su gato: “¿De veras, lector, eres quien lee, o ahora eres leído por el autor, puesto que te dirige la palabra, habla a la representación que de ti tiene y te sabe como se sabe a un personaje?” (1997: 177). Y la respuesta es que no interesa quién sea el soñado o el soñante, y es que “no se trata ya de una apreciación epistemológica sino que se inserta entre lo fantástico y lo místico, o al menos en un tipo de experiencia que señala hacia lo místico” (Cadús, 2007: 160). Las certezas que el Museo

plantea al lector surgen de un conocimiento alcanzado a través del arte. La voz poética puede creer en la vuelta de su amada porque *su* palabra la hace posible. La experiencia del lector se desarrolla en un saber poético que no explica el cómo del ser, sino que acepta su misterio y lo afirma. Por eso puede decirse que el enfrentamiento con la muerte apunta a lo místico, ese misterio que Wittgenstein afirma que no es “*cómo* sea el mundo, sino *que* el mundo sea” (1973: 201). Como novela genuinamente artística, el mundo del *Museo* existe, ya sea soñado por el lector o por el autor.

El *Museo* es una invención, un sueño, de ahí que sea indistinto quién lo sueñe:

Ensayo el siguiente prólogo. Y también una palabra alemana nueva en español que he consultado con Xul-Solar en su taller: “Idiomas en compostura”. Es un adjetivo compuesto, pero nuevo, no como los botines compuestos.

Al “por-todos-nosotros-artistas-servido-de-ensueños” Lector.

Al “tan-soñado” Lector; Al “que-el-autor-sueña-que-lee-sus-sueños” Lector.

Al “que-el-arte-escritor-quiere-real-mas sólo-real-lector-de-sueños” Lector.

A “lo-único-real-que-el-arte-quiere”, el lector de sueños.

A “lo-menos-real, el que sueña sueños de otro, y más fuerte en realidad, pues no la pierde aunque no lo dejan soñar sino sólo re-soñar”.

Creo haber individualizado a quien me dirijo: al lector, y haberle conseguido la adjetivación total de su ser... (Fernández, 1997: 45-46)

El ser del lector es un ensueño: o es un sueño del autor o sueña con la invención del autor, o sea que también sueña al autor. La existencia, en el arte, es soñada. Por eso Alicia presiente el peligro y prefiere que no despierten al Rey rojo. Entre los muchos ejemplos del pacto entre Macedonio y el lector, Camblong cita: “Y bien, lector, creo que vamos a entendernos ya aquí en todo. (...) *Querido soñado lector*. Es difícilísimo como inmensamente verdadero lo que te diré, lo que nadie adivinó, lo que nadie logró decidirse a creer si alguien entrevió” (2007: 164 las cursivas son mías). Macedonio no tiene un lector implícito, tiene un lector soñado. El autor imagina al lector, sueña cómo será y cómo lo comprenderá, sueña con su lector-niño, con el lector que no teme conmover su existencia. Y por eso le hace decir:

Lector: Soy tan interesado en vuestras vidas como discreto de ellas; estad seguros de que sólo me alejo cuando sospecho la fatalidad de un beso, y vuelvo cuando calculo que un espectador amistoso no es indiscreto. Ahora os atendía, cómo no, y aprobaba vuestro plan. (Fernández, 1997: 162)

Literalmente, el lector es una imagen en la mente del autor, y eso le basta a Macedonio para que exista. ¿Por qué no le bastaría al lector esa misma imagen para creer en la existencia de los personajes, para creer en la realidad de lo psíquico?

El autor trabaja la no-muerte de manera artística “por la trocación del yo, la derrota de la estabilidad de cada uno en su yo...” (Fernández, 1997: 32). Y luego explica: “...en ‘La Eterna’ trabajo contradictoriamente su descentración: no la menor, de ser un viviente en lugar de otro, sino la máxima de ser a imagen, de ser y parecer no ser real, y viceversa” (Ibid.). Esta es la última derrota del yo del lector, ser imagen en un sueño, pender entre ser y parecer, dependiendo tal vez de cuán adormiladas estén nuestras certezas (Fernández, 2010: 157). Según Iser, ya “en los primeros días de la novela del siglo XVII se consideraba su lectura como una forma de locura, porque en la lectura se convertía uno en otra persona” (1993: 158). Siglos más tarde, Henry James precisa: “El éxito de una obra de arte... puede ser medido por el grado en el que produce una cierta ilusión; esa ilusión nos da la impresión, a veces, de que hemos vivido otra vida, de que hemos tenido un enriquecimiento milagroso de nuestra experiencia” (en Iser, 1993: 159). La locura en la lectura del *Museo* consiste en algo más que transformarse en otro –la descentración menor–; consiste en desaparecer un poco y luego experimentar el alivio de Alicia cuando comprobamos que *todavía* existimos. Pero Macedonio no quiere que el lector enloquezca para que luego salga expulsado por el propio orificio de su lectura hacia la ficción. Quiere que su lector tenga un efectivo enriquecimiento milagroso de *su existencia*: soy nada más que una imagen en la mente de alguien, y no necesito más para existir.

Borinsky asegura que al querer “efectivamente cambiar a sus lectores. Sus ambiciones no se limitan al campo artístico o a la salvación personal. Es un artesano del lenguaje que pretende organizar un medio para que otros aprendan y se salven” (1997: 548), de la fatalidad de la muerte, cabe añadir. Y “[p]ara que esto fuera posible, el lector debía estar espiritualmente preparado para construir gran parte de ese camino” (Ibid.: 549). La salvación personal, la eternidad para uno mismo, no tiene sentido; por eso Macedonio interpela a su lector de ensueño, quien sabrá que es la imagen en un sueño que también es el suyo. Aceptado lo anterior, el lector se salvará, pero además será el “‘amigo de fierro’, como dice el dialecto argentino, un delirante y un raro que se embarca en esto de creer en la eternidad del instante...” (Camblong, 2007: 164). Un delirante no por loco, sino porque va en dirección a lo místico. Un raro no porque crea en lo

que nadie ni siquiera se plantea, sino porque, como a Quizagenio le pasa con Deunamor, “a veces creo estar soñando si lo miro” (Fernández, 2010: 157).

Después de la muerte de su amada, el autor observa que la sensibilidad de Deunamor queda reducida hasta el punto de ser un cuerpo sin conciencia. Su conciencia, dado el hecho doloroso, se apaga y sólo queda su cuerpo, viviendo insensiblemente, lo que, de hecho, le permite tener el puro ser de espera. Sin embargo,

[l]a novela espera que el tono visual, táctil, auditivo, de la amada revivida y retornada, operará el milagro de la recuperación concienical de Deunamor.

Y Deunamor, por su parte, mostrará su cariño a la novela enriqueciéndola con su amada. ¿Cómo la resucitará? Porque es el único hombre que no niega sus sueños. Deunamor revive a su amada porque cree en sus sueños y es feliz pues fía en la eternidad de los amantes. (Fernández, 1997: 64)

En el *Museo*, el sueño no es lo que no existe. Al contrario, es una posibilidad más del ser y, por tanto, es una posibilidad de eternidad. Para confiar en la eternidad de los que aman, y así ser feliz, el lector sólo debe creer que es un sueño. Como dice Piglia: “...Macedonio define la novela como una compleja trama de posiciones de lectura y de relaciones entre lector y creencia” (2001: 34). Y ¿qué es creer en una ficción? Aceptar con entusiasmo y/o con miedo que alguien que no nos conoce nos ha estado soñando y que, por tanto, podemos ser sólo una imagen en la mente de alguien. Así de tenue es nuestra existencia. Y así de fantástico el arte de la novela macedoniana: “producir el efecto ficcional (y no el efecto de realidad)” (Ibid.).

Si la eternidad de uno mismo no tiene sentido, Macedonio busca la eternidad de los otros, o mejor, del otro, de la amada. Deunamor cree y no niega sus sueños no porque él sea eterno, sino porque el sueño puede ser el camino de regreso para la amada:

Pero se me dirá que hay sueños que cesan, que se tornan tan rebeldes que nunca los recobramos: hay los que se ocultan, las ocultaciones de los que quizá existan pero que no veremos ni reconoceremos más.

Esas ocultaciones sólo existen para un Soñar hesitante: hay sueños que reclaman para volver la plenitud de nuestra alma, un alma rebotante, una certidumbre sin sombra en nuestra decisión de soñarlos.

¡Quién sabe en esta debilidad de soñar cuántas veces hemos despedido el ensueño de los que vuelven, hemos descreído, negado la vista plena y entera que nos brindaba alguien que Volvía de la Ocultación! (Fernández, 1997: 24)

En el poema, Elena es la niña que juega a ocultarse de la mirada de su amante. Como Deunamor, la voz poética cree en la eternidad de los amantes, y por eso confía en que ella curará su susto “con pronta vuelta” (Fernández, 2004: 110), quizá en un sueño. Ella volverá en un sueño y ya no será la imagen de la niña que se oculta, será la amada-niña reaparecida.

Ahora bien, el sueño no es sólo el camino de vuelta. Según Foix, “[p]or Macedonio supo la gente (...) cuáles eran los movimientos y maniobras requeridas para entrar en relación con la ausencia” (1974: 48). El sueño es uno de esos movimientos. La amada retorna en el sueño, Deunamor y la voz poética esperan ahí, es la dimensión del reencuentro con lo que ya no está. Si es así, entonces el sueño es el *Museo*, la ficción, el arte. Y la ficción de la novela implica desaparecer, dejar de ser, o ser, como la amada muerta, imagen en un sueño. Al volver la amada, el amante toma el camino contrario, va hacia la muerte. El resultado de relacionarse con lo que ya no está es que “la gente se viera en el espejo de su propia ausencia, esto es, que ensayara estar muerta, como durante toda su vida lo ensayó él...” (Foix, *Ibid.*). Y así Macedonio hiende la sombra que cubre a los amantes, la Nada desde la que Dios habla. Descubre cómo se es en lo que no existe pero sucede, como la ficción y el sueño. Descubre cómo la Nada está llena de Todo y por eso todo comienza ahí. Si trocar nuestro yo en la lectura de la novela es ensayar la muerte, entonces nos enfrentamos con ella desde su propia posibilidad. Al leer el *Museo* hacemos como si muriéramos; así jugamos con la misma muerte. El clamor acaba con una contradicción: la nada existe y por eso la muerte no mata. Caer en esta contradicción es descubrir que aunque la muerte suceda siempre puede vencerse.

En la primera edición de *No toda es vigilia la de los ojos abiertos* (1928), Macedonio publica una carta de William James que responde a una suya. Al respecto, Camblong cuenta:

Quando él [Macedonio] le manda su trabajo a William James, y James le contesta (recuerden que él se decía “jefe de trabajos prácticos” de este filósofo), James en verdad lo trata como su jefe de trabajos prácticos: “Muy bien, muy bien, usted está encaminado muchacho, pero *usted desemboca en algo paradójico* y lo invito a pensar de nuevo”. (2001: 18 las cursivas son mías).

Es cierto que la forma de pensar de Macedonio parece desembocar en paradojas, como que existe la nada y además está llena de todo lo que existe. Sin embargo, esta no es una razón para pensar de nuevo. El pensamiento de Macedonio puede transitar por la paradoja pero no es el fin de su camino, es sólo una escala para llegar a la certidumbre de lo inconmensurable de la existencia y el mundo. Aunque apuntando otra lectura, al hablar sobre la paradoja en Macedonio Camblong



pregunta: “¿por qué no estar parado en ese punto en que el pensamiento entra en contradicción?” (Ibid.). Y es justo ahí donde Macedonio quiere al lector, parado en la contradicción. Julio Prieto explica este mismo deseo desde la paradoxografía. Esta forma de discurso, según Prieto, está orientada a poner de manifiesto la contrariedad del mundo, en oposición de la filosofía clásica, que se propone cancelar la contradictoriedad (2007: 109). Entonces, la paradoxografía, en Macedonio, “está al servicio de su crítico-mística: es una forma de acercamiento al Ser. Conocer la contradictoriedad es conocer al ser del mundo fenoménico, que para Macedonio tiene las cualidades de la fantasía: libre asociación, creatividad, ausencia de toda ley” (Ibid.: 110). El lector de Macedonio debe poder situarse en la contradicción para entender que su ser es fantástico, o, en palabras del autor, novelesco: “Novela cuya existencia fue novelesca por tanto anuncio promesa y desistimiento de ella, y será novelesco un lector que la entienda. Tal lector se hará célebre con la calificación de lector fantástico. Será muy leído, por todos los públicos de lectores, este lector mío” (1997: 15). El lector macedoniano es el perfecto, es decir, el novelesco, el propio de la novela. Entiéndase “propio” como perteneciente a la novela, el lector que también es genuinamente artístico, y también como el apropiado para ella. En cualquier caso, libre de convenciones, imaginativo, creyente, inocente, como Alicia, un lector de ficción.

En *El placer del texto*, Roland Barthes hace la diferencia entre un texto que produce goce y un texto de placer, aunque advirtiendo que los sentidos de goce y placer son precarios y reversibles: “*Placer/goce*: en realidad, tropiezo, me confundo; terminológicamente esto vacila todavía. De todas maneras habrá siempre un margen de indecisión, la distinción no podrá ser fuente de seguras clasificaciones...” (1993: 11). El texto de placer da euforia, proviene de la cultura y está ligado a la comodidad de la lectura, mientras que el texto de goce es el que desacomoda y desequilibra fundamentos culturales, hace vacilar los fundamentos históricos y psicológicos del lector, “pone en crisis su relación con el lenguaje” (Ibid.: 25). Quien puede manejar ambos textos, continúa Barthes, es un sujeto anacrónico, ya que “participa al mismo tiempo y contradictoriamente en el hedonismo profundo de toda cultura (...) y en la destrucción de esa cultura: goza simultáneamente de la consistencia de su *yo* (es su placer) y de la búsqueda de su pérdida (es su goce)” (Ibid.). A este lector anacrónico Barthes le llama “ficción de un individuo”; aquel

que aboliría en sí mismo las barreras, las clases, las exclusiones, no por sincretismo sino por simple desembarazo de ese viejo espectro: *la contradicción lógica*; que mezclaría todos los

lenguajes aunque fuesen considerados incompatibles; que soportaría mudo todas las acusaciones de ilogismo, de infidelidad; que permanecería impasible delante de la ironía socrática (obligar al otro al supremo oprobio: *contradecirse*)... (Ibid.: 10)

Parecería que Barthes describe a Macedonio, y también a su lector novelesco. Ambos se contradicen sin vergüenza, "...el lector puede decir en todo momento: *sé muy bien que no son más que palabras, pero de todas maneras...* (me conmuevo como si estas palabras enunciaran una realidad)" (Ibid.: 76). Sé que nada en el *Museo* es real, pero lo creo. Entro al juego y dejo que el Chico del largo palo me conmueva. Pero el *Museo* conmueve justamente por eso: no es nada más y *nada menos* que palabras, es el lenguaje en sí mismo, la existencia de la nada. Me conmuevo no precisamente como si estas palabras enunciaran una realidad; al contrario, me conmuevo porque no enuncian una realidad y, sin embargo, todo lo que enuncian existe. El lector novelesco comprende esto y así se instala en la contradicción, olvida desenredar absurdos y buscar lógicas, y deja a su alma jugar-soñar para creer. Es Alicia charlando con su gato.

En su *Teoría del complot*, Piglia afirma que las estrategias novelísticas de Macedonio funcionan como "una conjura destinada a producir efectos en la realidad y a construir un conjunto específico de lectores que actuarán como conjurados" (en Rodríguez Martín, 2010: 45).<sup>37</sup> Macedonio crea un lector, éste es su arte último. Y es la creación que transforma la realidad. Esta ficción de individuo que Macedonio devuelve a la realidad conjura contra la muerte y, así, contra la desesperanza, el dolor y la tristeza. Un comentario que Macedonio le hiciera a Ilka Krupkin podría ilustrar el juramento de los lectores entorno al *Museo*: "Usted tiene aspecto de hombre triste, pero yo sé que es muy alegre. Yo también soy muy alegre, y la gente cree que soy metafísico. Claro que la metafísica es propia de seres que tienen alergia a la tristeza" (1966).<sup>38</sup> El juego atravesará la muerte si el lector clama desde el sueño y da fe de su existencia en la novela y de su eternidad.

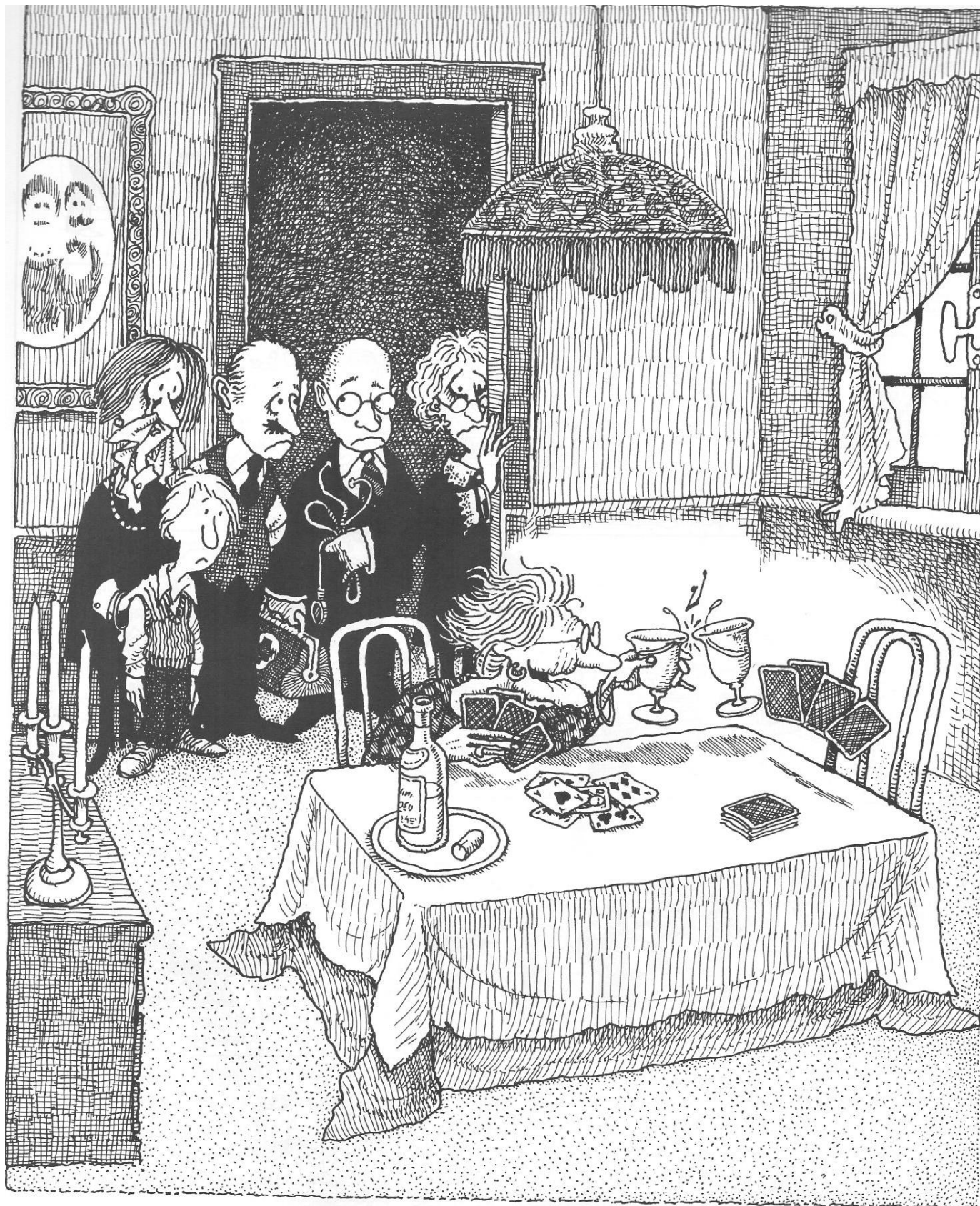
Atravesar la muerte es un acto reservado para aquellos que sufren la muerte del otro pero misteriosamente desarrollan la alegría de esperar el reencuentro. El *Museo de la novela de la*

---

<sup>37</sup> Quizás, *mutatis mutandis*, cabe referir a *Los conjurados*: "Se trata de hombres de diversas estirpes, que profesan diversas religiones y que hablan en diversos idiomas. / (...) / Han resuelto olvidar sus diferencias y acentuar sus afinidades. / (...) / En el centro de Europa, en las tierras altas de Europa, crece una torre de razón y de firme fe" (Borges, 2005: 99-100).

<sup>38</sup> De Macedonio y su obra se puede decir lo que C. S. Lewis afirma sobre Spenser y su poema *La reina de las hadas*: "Leerlo mejora nuestra salud espiritual" (1969: 314).

*Eterna* propone al arte como el lugar donde se puede jugar para afinar el amor que siempre se enfrenta a la muerte. Y desde la fe que ha construido, Macedonio seguirá jugando: “Espero que el Hombre de Suprema Desventura se dé, solo, a la certeza de eterna existencia de la amada (...). Pero, también, *asumo el compromiso de seguir buscando esa certeza para otros*” (2010: 40 las cursivas son mías).



-;POR NOSOTROS!...METIDOS EN ESTA FAMILIA DE LOCOS QUE INSISTE EN CREER QUE HAS MUERTO, PORQUE, ¡POBRES!, NO HAN ENTENDIDO TODAVÍA PARA QUÉ SIRVE EL AMOR.

## **Bibliografía del autor**

Fernández, Macedonio

- 1997 *Museo de la novela de la Eterna*. Edición Crítica. Ana María Camblong y Adolfo de Obieta, coord. 1ª reimp. Madrid; París; México; Buenos Aires; Sao Paulo; Lima; Guatemala; San José de Costa Rica; Santiago de Chile: ALLCA XX.
- 2010 *Museo de la novela de la Eterna (Primera novela buena)*. *Obras completas. Volumen 6*. Buenos Aires: Ediciones Corregidor.
- 2004 “Elena Bellamuerte”. *Manera de una Psique sin Cuerpo. Relatos, poesía y metafísica*. Barcelona: Tusquets Editores. 109 – 114.
- 2008 *Poesías Completas*. Carmen de Mora. ed. Madrid: Visor Libros.
- 2004 “Donde Solano Reyes era un vencido y sufría derrotas cada día”. *Manera de una Psique sin Cuerpo. Relatos, poesía y metafísica*. Barcelona: Tusquets Editores. 90-99.
- 1987 “La Idiolo-Tragedia. (Mero ensayo)”. *Macedonio Fernández. Relatos, Cuentos, Poemas y misceláneas. Obras Completas. Volumen 7*. Buenos Aires: Ediciones Corregidor. 145-147.
- 1974 “Para una teoría de la humorística”. *Teorías. Obras Completas. Volumen 3*. Buenos Aires: Ediciones Corregidor. 259-308.
- 2007 “Yo sé la palabra en la boca del ser”. *No toda es vigilia la de los ojos abiertos. Obras Completas. Volumen 8*. Buenos Aires: Ediciones Corregidor. 351-359.

## **Bibliografía crítica**

Ábos, Álvaro

- 2002 *Macedonio Fernández. La biografía imposible*. 1ª ed. Buenos Aires: Plaza & Janés.

Borinsky, Alicia

- 2009 “Macedonio y el humor de Julio Cortázar”. *Revista Iberoamericana*. 521- 535.

Bueno, Mónica

- 2000 *Macedonio Fernández, un escritor de Fin de siglo. Genealogía de un vanguardista*. 1ª edición. Buenos Aires: Ediciones Corregidor.

Bueno, Mónica

2008 “Macedonio Fernández, la forma de la experiencia”. *Aletria: Revista de Estudios Literarios*. Junio. 110-116.

Cadús, Raúl

2007 *La obra de arte del pensar. Metafísica y Literatura en Macedonio Fernández*. Córdoba: Alición Editora.

Camblong, Ana María

1997 “Estudio preliminar”. *Museo de la novela de la Eterna*. Macedonio Fernández. Edición Crítica. Ana María Camblong y Adolfo de Obieta, coord. 1ª reimp. Madrid; París; México; Buenos Aires; Sao Paulo; Lima; Guatemala; San José de Costa Rica; Santiago de Chile: ALLCA XX. XXXI-LXXIX.

Camblong, Ana María

1997 “Otra lectura del texto”. *Museo de la novela de la Eterna*. Macedonio Fernández. Edición Crítica. Ana María Camblong y Adolfo de Obieta, coord. 1ª reimp. Madrid; París; México; Buenos Aires; Sao Paulo; Lima; Guatemala; San José de Costa Rica; Santiago de Chile: ALLCA XX. 445-460.

Camblong, Ana María

2006 *Ensayos macedonianos*. 1ª edición. Buenos Aires: Ediciones Corregidor.

Camblong, Ana María

2007 “Pensar-escribiendo a la criolla”. *Impensador mucho: ensayos sobre Macedonio Fernández*. Daniel Attala (et.al.ed). Buenos Aires: Ediciones Corregidor

Echavarren, Roberto

2009 “La estética en Macedonio Fernández”. *Revista Iberoamericana*. 93-100.

Engelbert, Jo Anne

1997 “El proyecto narrativo de Macedonio”. *Museo de la novela de la Eterna*. Macedonio Fernández. Edición Crítica. Ana María Camblong y Adolfo de Obieta, coord. 1ª reimp. Madrid; París; México; Buenos Aires; Sao Paulo; Lima; Guatemala; San José de Costa Rica; Santiago de Chile: ALLCA XX. 373-391.

Fernández Moreno, César

1960 *Introducción a Macedonio Fernández*. Buenos Aires: Editorial Talía.

Foix, Juan Carlos

1974 *Macedonio Fernández*. Buenos Aires: Editorial BONUM.

García, Germán

2000 *Macedonio Fernández. La escritura en objeto*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo editora.

Goloboff, Mario

2009 “El uso sabio de la ausencia en la aventura de Macedonio Fernández”. *Revista Iberoamericana*. 167-175.

Gómez de la Serna, Ramón

2010 “Retrato de Macedonio Fernández”. *Papeles de Recienvenido y Continuación de la Nada* de Macedonio Fernández. Madrid: Ediciones Barataria. 5-31.

González, Horacio

1995 *El filósofo cesante. Gracia y desdicha en Macedonio Fernández*. Buenos Aires: ATUEL.

González, Darío

2007 “Aspectos de la ‘humorística’ de Macedonio Fernández”. *Impensador mucho: ensayos sobre Macedonio Fernández*. Daniel Attala (et.al.ed). Buenos Aires: Ediciones Corregidor.

Isaacson, José

1981 *Macedonio Fernández, sus ideas políticas y estéticas*. Buenos Aires: Editorial Belgrano.

Jitrik, Noé

1975 *El no existente caballero. La idea de personaje y su evolución en la narrativa latinoamericana*. Buenos Aires: Ediciones Megápolis.

Krupkin, Ilka

1966 Presentación. *Codear fuera a Kant es lo primero en metafísica* de Macedonio Fernández. Buenos Aires.

Pagés Larraya, Arturo

1963 “Macedonio Fernández, un payador”. *Cuadernos Hispanos* 166. Octubre.

Prieto, Julio

2007 “El saber (no) ocupa lugar: Macedonio Fernández y el pensamiento del afuera”. *Impensador mucho: ensayos sobre Macedonio Fernández*. Daniel Attala (et.al.ed). Buenos Aires: Ediciones Corregidor.

Rodríguez Martín, María del Carmen

2010 “Macedonio Fernández: entre la fuga y el canon”. *Taller de letras. Volumen 46*. 31-50.

Salvador, Nélica

2003 *Macedonio Fernández: creador de lo insólito*. Buenos Aires: Ediciones Corregidor.

Salvador, Nélica

1986 *Macedonio Fernández. Precursor de la antinovela*. Buenos Aires: Plus Ultra.

Sylvester, Santiago

2014 “Escritor en la confluencia. Macedonio Fernández”. *La Gaceta*. Tucumán. Mayo.

VV. AA.

1997 “Dossier”. *Museo de la novela de la Eterna*. Macedonio Fernández. Edición Crítica. Ana María Camblong y Adolfo de Obieta, coord. 1ª reimp. Madrid; París; México; Buenos Aires; Sao Paulo; Lima; Guatemala; San José de Costa Rica; Santiago de Chile: ALLCA XX. 461-572.

VV. AA.

2001 *Conversaciones imposibles con Macedonio Fernández*. Buenos Aires: Ediciones Corregidor.

VV. AA.

2000 *Diccionario de la novela de Macedonio Fernández*. Ricardo Piglia. ed. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica de Argentina, S. A.

Vera, Cristian

2010 “Una lectura provisoria sobre el lector brumoso Alonso Quijote”. *Ciencia y Cultura* 25. Noviembre. La Paz. 185-197.

### **Bibliografía teórica**

Achugar, Hugo

1996 “El museo de la vanguardia: para una antología de la narrativa vanguardista hispanoamericana”. *Narrativa vanguardista hispanoamericana*. Hugo J. Verani (ed.). México D.F.: Universidad Autónoma de México. 7-40.

Arellano, Ignacio

1986 “La comicidad escénica en Calderón”. *Bulletin Hispanique*, 88 (1-2). 47-92.



Bataille, George

2001 “¿Estamos aquí para jugar o para ser serios?”. En *La felicidad, el erotismo y la literatura. Ensayos 1944 – 1961*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora.

Barthes, Roland

1993 *El placer del texto seguido por Lección inaugural de la cátedra de semiología del College de France*. Madrid: Siglo Veintiuno Editores.

Bosi, Alfredo

2002 “La parábola de las vanguardias latinoamericanas”. *Las vanguardias latinoamericanas* de Jorge Schwartz. México: Fondo de Cultura Económica. 19-31.

De la Flor, Fernando R.

2002 “Prólogo theatrum Mundi”. *El concepto de “representación” en los autos sacramentales de Calderón* de Vincent Martin. Teatro del Siglo de Oro. Estudios de Literatura 72. Pamplona: Universidad de Navarra.

Freud, Sigmund

1991 *Obras Completas. Volumen 8. El chiste y su relación con el inconsciente*. Buenos Aires: Amorrortu editores S.A.

Huizinga, Johan

2012 *Homo ludens*. Madrid: Alianza Editorial.

Iser, Wolfgang

1993 “El acto de leer. Teoría del efecto estético”. *En busca del texto. Teoría de la recepción literaria*. México D.F.: Universidad Nacional Autónoma de México.

Iser, Wolfgang

1993 “A la luz de la crítica”. *En busca del texto. Teoría de la recepción literaria*. México D.F.: Universidad Nacional Autónoma de México.

Larson, Catherine

1989 “El metateatro, la comedia y la crítica: hacia una nueva interpretación”. AIH. Actas X. 1013-1019.

Lewis, C. S.

1969 *La alegoría del amor. Estudio sobre la tradición medieval*. Buenos Aires: Editorial Universitaria de Buenos Aires.

Martin, Vincent

2002 *El concepto de “representación” en los autos sacramentales de Calderón*. Teatro del Siglo de Oro. Estudios de Literatura 72. Pamplona: Universidad de Navarra.

Pailler, Claire

1980 “El Gracioso y los ‘guiños’ de Calderón: apuntes sobre autoburla e ironía crítica”. *Risa y sociedad en el teatro español del Siglo de Oro*. París: CNRS. 33-48.

Pérez-Simón, Andrés

2011 “The Concept of Metatheatre: A Functional Approach”. *TRANS-* [En línea], 11. <http://trans.revues.org/443>

Reyes Anzaldo, Caledonio

“Metateatro y paradoja: dos marcas barrocas en *El gran teatro del mundo*”. *Revista destiempos*, 1(29). 3-13.

VV.AA.

“Más allá de la ficción teatral: el metateatro”. *Revista Teatro de las palabras*. 9-16.

Verani, Hugo J.

1996 “La narrativa hispanoamericana de vanguardia”. *Narrativa vanguardista hispanoamericana*. Hugo J. Verani (ed.). México D.F.: Universidad Autónoma de México. 7-40

Wardropper, Bruce W.

1970 “La imaginación en el metateatro calderoniano”. *Actas del Tercer Congreso Internacional de Hispanistas*. México. 923-930.

Wittgenstein, Ludwig

1973 *Tractatus Logico-Philosophicus*. Madrid: Alianza Universidad.

### **Bibliografía de migración ficcional**

Borges, Jorge Luis

2005 “La pesadilla”. *Siete noches*. 1ª ed. Buenos Aires: Emecé Editores. 36-59.

2005 “Los conjurados”. *Los conjurados*. 1ª ed. Buenos Aires: Emecé Editores. 99-100.

Carroll, Lewis

1984 *Alicia en el País de las Maravillas*. Madrid: Alianza Editorial S.A.

2004 *A través del espejo*. Córdoba: Ediciones del Sur.

2010 *A través del espejo y lo que Alicia encontró allí*. Madrid: Edimat Libros, S.A.

De la Cruz, Sor Juana Inés

1989 “Sainete Segundo”. *Los empeños de una casa*. Barcelona: Promociones y Publicaciones Universitarias, S.A. 211-221.

Poe, Edgar Allan

2011 “Ligeia”. *Cuentos*. 4ª ed. Buenos Aires: Debolsillo. 261-279.

Salvador Lavado, Joaquín (Quino)

2007 *Esto no es todo*. Buenos Aires: Ediciones de la Flor S.R.L. 509.