

MARINA GONZÁLEZ MARTÍNEZ*

El poder heurístico de la imaginación y su aplicación en algunos cronotopos de Oscar de la Borbolla

The Heuristic Power of the Imagination and Its Application in Some Cronotopos of Oscar de la Borbolla

Resumen

La imaginación es un proceso del pensamiento en el que, por medio de la reestructuración de campos semánticos, es posible acceder a nuevas percepciones de la realidad. Generar y desarrollar la capacidad de la imaginación se logra por medio de la lectura de textos de ficción, y los cuentos de la colección Dios sí juega a los dados de Oscar de la Borbolla se presentan como el escenario idóneo para proponer un tipo de interpretación que vea al texto literario como un juego de la imaginación plétórico de sentido.

Palabras clave: Imaginación, Paul Ricoeur, Cronotopo, Oscar de la Borbolla

Abstract

Imagination is a process of the mind that makes the access to new reality perceptions possible by restructuring semantic fields. Generating and developing the capacity of imagination is obtained by reading both the fiction and stories in the collection Dios sí juega a los dados by Oscar de la Borbolla, which are an ideal scenario for proposing any kind of interpretation that consider the literary text as a game of imagination, full of meaning.

Key words: Imagination, Paul Ricoeur, Cronotopo, Oscar de la Borbolla

Fuentes Humanísticas > Año 30 > Número 57 > II Semestre > julio-diciembre 2018 > pp. 73-90.
 Fecha de recepción 26/08/16 > Fecha de aceptación 01/11/16
 cgonzale@itesm.mx

* Investigadora Independiente.

En los últimos años se ha escuchado en numerosos foros en México, la necesidad de fomentar la lectura. El reclamo por la generación de mejores lectores es en realidad viejo, como lo es la pregunta por el fracaso de las campañas que buscan fomentarle. No obstante con o sin campañas, lo que se observa es que hay gente a la que sí le gusta leer, específicamente textos de ficción. ¿Qué es lo que hace que esto suceda?

Gracias al uso de su imaginación, cuando un lector recorre con su mirada los caracteres negros del texto de ficción, éste se deja penetrar, como si fuera una ventana, y permite el acceso hacia otros espacios, quizá imposibles de alcanzar. Cuando el lector está absorto en esos mundos lejanos, si gira un poco el libro, éste se puede convertir simultáneamente en un espejo que le refleje. Conociendo, se conoce; leyendo, se lee. Al leer, descubre sus emociones, sus pensamientos, sus miedos, sus deseos. Y al conocer y conocerse, encuentra que el texto también es un tablero mágico. Un juego enigmático que posee sus propias leyes, con personajes complejos que incitan a unirse en la contienda, en un proceso imaginativo que requiere un rito de inicio, un objetivo y una estrategia. Página tras página, palabra tras palabra, el lector descubre que puede ser más que la persona que es, mira su vida con otra mirada, juega el juego de mil formas distintas y experimenta el poder heurístico de la imaginación literaria.

Para desarrollar la habilidad de saber leer el texto de ficción es necesario aprender a jugar con él, a hacer cosas con la lectura. El presente trabajo pretende mostrar cómo el texto literario propicia y genera la imaginación y ofrece una in-

terpretación de lectura lúdica aplicada a algunos textos narrativos del escritor mexicano Oscar de la Borbolla.

La imaginación es un proceso mental que se realiza en todos los momentos de nuestra vida, desde la percepción, en la que la mente relaciona y complementa sensaciones diversas, hasta los procesos más complejos de abstracción científica.

A lo largo de la historia filósofos, científicos, psicólogos y pedagogos se han acercado al fenómeno de la imaginación con posturas muy opuestas, que le ven desde una forma menor de conocimiento, incluso, llegando a denostarla por considerarla peligrosa para la razón, hasta otras que le rinden culto sin necesariamente llegar a explicarle. Estos acercamientos podrían clasificarse en dos ejes fundamentales: aquellos que hacen hincapié en el objeto imaginado, tenga éste su origen en la realidad o no; y los que hacen referencia al agente que imagina y su proceso de imaginación.

Se propone que no hay que ver las diferentes teorías como opuestas y antagónicas, sino como complementarias. Para ello, la propuesta sintetizadora de Paul Ricoeur (2004) en su Teoría de la metáfora es de gran ayuda.

La Teoría de la metáfora de Ricoeur ofrece un planteamiento conveniente pues en lugar de preocuparse por la realidad o no del contenido de la imaginación, como tradicionalmente lo hizo la teoría del conocimiento:

[...] la teoría de la metáfora ofrece la posibilidad de vincular la imaginación con cierto uso del lenguaje, más precisamente, a ver allí un aspecto de la innovación semántica, característica del uso metafórico del lenguaje. Este cambio de pers-

pectiva es precisamente la clave pues si se considera sólo el aspecto del contenido de los objetos de la imaginación, no observamos el aspecto formal de la imaginación como creadora de nuevas relaciones. (Ricoeur, 2004, p. 200).

Observar el aspecto formal de la metáfora permite descubrir que la imaginación es un proceso y no sólo un contenido, así como permite conocer su funcionamiento y utilizarlo como método para generar y desarrollar la capacidad imaginativa.

Se puede definir la imaginación como el proceso mental (aspecto formal), por medio del cual, el sujeto crea imágenes (aspecto material). En palabras de Ricoeur, la imaginación es la reestructuración de campos semánticos. Una consideración importante es que este proceso mental de reestructuración de campos semánticos implica la suspensión del tiempo de la percepción y de la acción al decir “¿qué pasaría si?” La imaginación es, entonces, un libre juego con las posibilidades, es un estado de no compromiso respecto del mundo de la percepción o de la acción. En este estado de no compromiso es posible ensayar ideas nuevas, valores nuevos, nuevas maneras de estar en el mundo. (Ricoeur, 2004, p. 204)

La imaginación es un juego combinatorio de datos que provee el mundo de la vida, manipulados en procesos mentales, lo que significa que nunca se imagina desde la nada. Por tanto, la definición sustancial de imaginación es la relación que el sujeto hace entre objetos percibidos, esta relación puede ser de diferentes formas que se expondrán a continuación:

La imaginación metafórica. La metáfora es una forma de imaginación que permite ver tanto el plano material como

el plano formal de ésta. Por lo regular se ha estudiado el aspecto semántico de la metáfora, pero considerar su aspecto formal permite encontrar un método que fomente la imaginación como creadora de nuevas relaciones.

Retomando la definición de Paul Ricoeur, una metáfora es una figura retórica que consiste en la reestructuración material y formal de campos semánticos. Consiste en la operación misma de captar lo semejante en el aparente conflicto semántico inicial cuando dos campos semánticos distantes son relacionados. En vez de acostumbrar a la mente a reproducir lo convencionalmente relacionado dentro del mismo campo semántico, exige encontrar el común denominador entre dos o más campos semánticos distintos, es decir, relacional hacia afuera del campo semántico, no sólo hacia adentro: pensar de manera lateral. Este cambio en la relación otorga un gran poder heurístico a la percepción. Para Ricoeur, la imaginación metafórica consiste en la apercepción o visión súbita de una nueva pertinencia predicativa, a la que le llama *aumento icónico*, al hacer ver las cosas “como si fueran otras”.

1. La imaginación metafórica no sólo la podemos encontrar en el lenguaje, en los ámbitos de la ciencia pura y aplicada podemos constatar numerosos ejemplos de imágenes metafóricas como: La vía láctea, los hoyos negros, el Big Bang; así mismo, la arquitectura ha tenido desde siempre una fuerte inspiración semejando a la naturaleza, sólo por mencionar algunos ámbitos.
2. La imaginación del relato de ficción. En el texto de ficción encontramos

—además de la imaginación metafórica— imaginación como contenido (objetos de la imaginación) en el cuerpo de la historia, al visualizar la caracterización de los personajes, reproducir sus emociones, sentimientos, etc. Asimismo, es posible tener imágenes mentales de los lugares, la época y los objetos descritos en el relato.

Pero el texto de ficción no es solamente la historia y los lugares que se describen. Es importante también la forma como es contada la historia. Este proceso de discurso es una forma de la imaginación que en el texto narrativo es posible visualizar como un cronotopo; el cual es la conjunción de dos términos griegos: *cronos* que significa tiempo, y *topos* que significa lugar (Bajtín, 1991).

Cuando se proyecta una gráfica para representar el movimiento de una variable en el tiempo, por ejemplo cuando se grafica el crecimiento demográfico, lo que se hace es un diseño espacial que representa una forma de tiempo, esto es un cronotopo. Según Mijail Bajtín, el texto literario es un cronotopo, es decir, el espacio o modelo por medio del cual se hace visible el tiempo (Bajtín, 1991). En otras palabras, un cronotopo es la forma gráfica que el texto propone sobre diversas concepciones temporales. Es posible observar esto cuando es imaginado visualmente el proceso de discurso, de tal manera que se pueden descubrir diversos cronotopos simultáneos.

En este orden de ideas, en los distintos relatos de ficción se encuentran yuxtapuestos cronotopos diver-

sos que pueden ser líneas progresivas, circulares, paralelas, contrapuntísticas, analepsis, prolepsis, etcétera. Un sinfín de posibles modelos de concepción temporal que los creadores artísticos han imaginado y que muestran que la visión progresista y lineal de la historia es sólo una forma entre muchas percepciones de la misma.

El relato de ficción es un magnífico instrumento para desarrollar la imaginación como contenido y como proceso, debido a su potencial interpretativo. Ricoeur identifica a la ficción con el modelo y con las teorías de los modelos pues:

El rasgo común al modelo y a la ficción es su fuerza heurística, es decir, su capacidad de abrir y desplegar nuevas dimensiones de la realidad, gracias a la suspensión de nuestra creencia en una descripción anterior (Ricoeur, 2004, p. 204).

La imaginación despertada por el relato de ficción permite imprimir un orden donde hay caos, como pasa con el modelo (Castoriadis, 1998, p. 307). El orden presentado por el relato de ficción también produce el aumento icónico que nos permite trascender el paradigma y ver más de la realidad ahí donde aparentemente sólo había un modo de ver los hechos.

El tipo de imaginación propiciado por el relato de ficción puede encontrar su aplicación en numerosos campos de la vida cotidiana. Sólo por mencionar algunos ejemplos, el ingeniero o el administrador requieren tanto de la imaginación de con-

tenido para detectar todos los elementos que componen un sistema y áreas de mejora posible, como requieren de imaginación de procesos para visualizar árboles de decisión, diagramas de flujo, procesos de resolución de conflictos, etcétera. En la vida personal, también debe usarse la imaginación del relato de ficción, siendo la vida una verdadera novela en la que el personaje principal es la persona que cuenta y recuenta su historia, rescatándola del pasado, proyectándola hacia el futuro y reconfigurando en cada narración su sentido.

3. La imaginación como ideología. Si bien se pueden encontrar diversas acepciones del concepto de ideología, se refiere aquí al imaginario social que es el conjunto de creencias, valores, instituciones, costumbres, etcétera, que un grupo social ha creado para sí y que al ser creencias comunes permiten identificación, unión y continuidad del mismo. Es decir, las funciones que cumple la imaginación ideológica son la cohesión y la permanencia de la sociedad en el tiempo, necesarias para su subsistencia. La imaginación como ideología es el paradigma establecido. Esta creación y creencia en un ideario común se puede encontrar tanto en la ficción literaria como en la vida cotidiana: en las iglesias, los partidos políticos, los símbolos e identidades nacionales, la visión y misión de una empresa, los estatutos de una institución, etc.
4. La imaginación como utopía. El término utopía tiene su origen en el griego *ou-no*, *topos*-lugar (DRAE). Utopía

es el no lugar creado por la mente. La imaginación como utopía se refiere a imaginar el no lugar que permite la distancia para el cuestionamiento de lo establecido. De tal manera que la utopía tiene como función social romper y cuestionar a la imaginación como ideología. La utopía nace en el seno de la ideología, la cuestiona y la modifica, permitiendo el dinamismo social. Es un nuevo modelo de percepción y ordenamiento del mundo que abre el paradigma establecido, lo cual permite el movimiento. Pero, paradójicamente, al establecerse como nuevo paradigma, la imaginación utópica se convierte en una nueva forma de imaginación ideológica. El texto de ficción se refiere a otro mundo, incluso a ningún mundo, pero precisamente porque es un no lugar en relación con el mundo vivido, puede dirigirse indirectamente al mundo de la vida con una mirada crítica (Ricoeur, 2004, p. 204).

A partir de la Teoría de la imaginación de Ricoeur propuesta en su obra *Del texto a la acción* (2004), en el presente trabajo se propone a la literatura, y en específico, al relato de ficción como instrumento para desarrollar la imaginación; para ello, es necesario considerar el texto literario como un objeto o modelo que deberá ser no sólo leído, sino manipulado. Precisamente, el texto como imaginación utópica es un modelo de percepción del mundo que coincide con otro modelo de percepción y socialización: el juego.

Según Johan Huizinga (2005), el juego se sitúa en un horizonte que conjunta tanto lo racional como lo emotivo,

lo objetivo con lo subjetivo, y las tres dimensiones temporales: pasado, presente y futuro. El juego se da en un espacio temporal que suspende el mundo de la vida y que posee una temporalidad propia; sin embargo, se tiene conciencia de ello, al jugar *sabemos* que estamos haciendo "como si" (Huizinga, 2005, p. 21).

El juego es un cronotopo cerrado en sí mismo, pues se juega dentro de determinados límites de tiempo y espacio, es estructura. Agota su curso y su sentido dentro de sí mismo: tiene inicio, desarrollo y fin, y mientras se juega hay movimiento. Asimismo, es yuxtaposición de temporalidades, pues conjunta la tradición y experiencia del pasado, con la visualización de la estrategia para lograr el éxito futuro, y con la jugada que sólo se hace en el presente. Jugar funda la capacidad de jugar el juego y su repetición propicia la maestría (Huizinga, 2005, p. 23).

Proponer una interpretación de lectura que propicie la imaginación requiere fundamentalmente que se tome al texto literario más allá de sólo una representación estética y fija de la realidad, y que se le vea como un tablero de juego en el que es indispensable jugar –tomar parte–. Esto implica que es un modelo de representación del mundo, y por ello de comprensión como lo son otros modelos científicos o filosóficos. Implica que se debe asumir sus reglas de juego, que es un espacio limitado y estructurado pero desbordante de sentido metafórico. Quien acepte el reto de adoptar esta forma de interpretación, deberá ir más allá de su valor literario intrínseco –que no se menosprecia– y ver el texto como un pretexto para hacer "cosas" con él, o a partir de él. Es decir, salir del registro lingüístico para, verdaderamente producir nuevos

modelos de percepción. De esta manera será posible que el lector descubra y utilice la competencia práctica que el texto despierta al desarrollar la imaginación.

Jugando el juego en algunos cronotopos de Oscar de la Borbolla

La colección de cuentos *Dios sí juega a los dados* (2007) de Oscar de la Borbolla se presenta como ejemplar para mostrar los juegos posibles de jugar a partir del texto literario. La colección está compuesta por un corpus de 14 cuentos breves. El título hace referencia a la famosa frase que Albert Einstein dijo a principios del siglo pasado en defensa de sus teorías: "Dios no juega a los dados con el universo"; forma de decir que la realidad tiene un orden que el conocimiento científico descubre racionalmente.

Haciendo uso de la imaginación como utopía, De la Borbolla se permite poner en tela de juicio esta aseveración del físico cuántico, ofreciendo una serie de historias en las que se podría concluir que si existe un Dios, parece ser que no sólo juega a los dados, sino que a veces le sale mal la jugada o incluso, hace trampa. El género propicio para la creación de sus utopías es el relato maravilloso puro y el fantástico maravilloso, según la Teoría de la literatura fantástica de Tzvetan Todorov (1981). El relato maravilloso puro es aquel en el que el narrador ubica la diégesis en un mundo en el que se dan sucesos que no pueden ser explicados con la racionalidad científica y que poseen sus propias reglas, sin embargo, no son cuestionados pues se aceptan como tales. Se trata de los cuentos de hadas, los mitos, etcétera. "En el ca-

so de lo maravilloso, los elementos sobrenaturales no provocan ninguna reacción particular ni en los personajes, ni en el lector implícito" (Todorov, 1981, p. 45). Por otro lado, el relato fantástico maravilloso es aquel en el que se presenta la duda sobre la realidad o no de los fenómenos observados –elemento fantástico–, pero al final se acepta que se trata de un mundo con sus propias leyes, distintas a las del mundo de lo conocido racionalmente.

Nos encontramos en el campo de lo fantástico-maravilloso, o, dicho de otra manera, dentro de la clase de relatos que se presentan como fantásticos y que terminan con la aceptación de lo sobrenatural (Todorov, 1981, p. 44).

La diferencia, de acuerdo con Todorov, entre el relato maravilloso puro y el fantástico maravilloso, es que en el primero no hay vacilación, se acepta el mundo maravilloso tal cual es; en cambio en el fantástico maravilloso se provoca la vacilación a lo largo de la diégesis, pero al final se da una explicación maravillosa.

Por medio de estos mundos maravillosos, De la Borbolla ofrece metáforas altamente simbólicas del mundo de la vida. Pero cabe resaltar que la riqueza del texto no se da sólo en el aspecto material del mismo; como se advirtió en la Teoría de la imaginación metafórica de Ricoeur, el símbolo también está en el cronotopo, es decir, en el proceso del discurso y en la conciencia que lo produce: el narrador.

El cuerpo temático de la colección gira en torno a los aspectos de la existencia, el azar, la percepción, la coincidencia y disidencia de las personas, la soledad; todos enmarcados en el gran tema que es la temporalidad. Pero lo que vale la pena

enfatar es que estos temas se aprecian más cabalmente en la forma del texto y no sólo en el contenido, actualizando la afirmación de Marshall McLuhan: el medio es el mensaje. En los cronotopos de estos textos se percibe la tesis o la antítesis de varios preceptos de la física, como, por ejemplo, que dos cuerpos no pueden ocupar el mismo espacio al mismo tiempo –ley de la impenetrabilidad de los cuerpos–, o que nada puede ser y no ser simultáneamente –principio de no contradicción de la ontología y de la lógica–.

En *Dios sí juega a los dados* todos los cuentos poseen como estructura alguna teoría científica: no son únicamente las historias, sino las historias contadas de acuerdo con la entropía ("Las esquinas del azar"), o de acuerdo con la física cuántica ("Dios sí juega a los dados"), o según el triángulo de Roger Penrose ("El telescopio de Escher"), etcétera. (De la Borbolla, 2006, p. 61).

Dado que el propósito de este trabajo es mostrar la fuerza heurística de la imaginación producida por el texto literario, y a manera de invitación, jugar el juego que proponen los relatos de De la Borbolla, se expondrán algunos ejemplos significativos que se clasifican en 3 subtemas: Aquellos cuyo cronotopo es un *diagrama de flujo*, aquellos que tratan sobre la *aceleración o suspensión* del tiempo, y los que se refieren a la *recursividad infinita*.

Diagramas de flujo

Las esquinas del azar

Con este cuento se inaugura la colección. En él, el narrador en tercera persona,

omnisciente, extradieгético y panorámico, inicia el relato con la descripción simultánea de dos vidas diametralmente opuestas, la de Inés, una abogada frustrada por una vida monótona, predecible y solitaria; y la de Juan, pintor igualmente frustrado que ha tenido que ceder su arte a la pintura por encargo. Vidas aparentemente opuestas, sin embargo, a medida que avanza el relato, el lector puede darse cuenta de que ambos personajes tiene en común su soledad.

Inés:

Ella también estaba sola [...], escarmen-tada por las delicias del matrimonio, se había prometido no volver a compartir su futuro ni su presente con nadie [...] prefirió sobreponerse a su necesidad de compañía: los asuntos del despacho se multiplicaban sin cesar, y, a fuerza de escribir demandas, ir y venir a los juzgados, comparecer en las audiencias, retacar su agenda de citas, [...] logró desenvolverse en un mundo de conceptos jurídicos, actuarios, peritos, testigos, jueces, demandantes y partes, en donde no había ni hacía ninguna falta una persona real que pudiera ofrecerle un poco de ternura. (De la Borbolla, 2007, p. 15-16).

Juan:

Hacia tiempo que vivía solo [...] no encontraba compañía, no digamos una mujer que le restituyera el entusiasmo para pintar esos fragmentos del mundo que alguna vez deseó, sino siquiera una por quien tomarse la molestia de abdicar a la mitad de su cama. Estaba hastiado [...] (De la Borbolla, 2007, p. 14).

Desde un inicio, el azar aparece como el leitmotiv que une a los personajes. Se tra-

ta de un relato fantástico-maravilloso en el que una conexión inexplicable hace que los teléfonos de ambos suenen, se crucen las líneas y se conozcan; y una necesidad intrínseca de llenar sus soledades es el ámbito adecuado y disponible para que esa casualidad se convierta en causalidad. A lo largo del cuento, los personajes vacilan –elemento fantástico– al querer dar una explicación racional al cruce insistente de las líneas, hasta que ese orden maravilloso es aceptado como tal.

En términos de cronotopos, las líneas distantes y paralelas de las vidas de los personajes, mudan a líneas convergentes o contrapuntísticas que diariamente se ponen en contacto para compartir mucho más que lo que se esperaría, y con ello, dar sentido a sus vidas. Lo que antes era la situación excepcional –imaginación como utopía–, se convierte poco a poco en el encuentro esperado –imaginación como ideología–. Ya no aparece el día vacío, sino que éste resurge con la espera del cruce de las líneas:

–Oiga, ¿no es usted el mismo que llamó en la mañana?

–Ah, es usted: de modo que se han vuelto a conectar nuestros teléfonos.

–Así parece, por lo visto las líneas están enloquecidas...

–Sí, así parece... Oiga, de todas formas, me da gusto escucharla. [...]

A partir de esa noche las llamadas se hicieron frecuentes: por lo menos una vez al día los teléfonos sonaban. (De la Borbolla, 2007, p. 16).

Asimismo, el autor hace uso de la imagen metafórica de las líneas telefónicas cruzadas como símbolo de la vida, "Trataron de evitarlo", pero "Tuvieron que desistir",

“Y aunque algo como la amistad empezó a germinar entre ellos, ninguno de los dos quiso nunca enterarse ni del número ni del nombre del otro. [...] [Aquello era] “un regalo de la fortuna que se echaría a perder en caso de que dependiera de un acto voluntario” (De la Borbolla, 2007, p. 17).

El azar también los unió en otros cruces: el de las equinas, el de compartir un asiento contiguo en el cine, el de los cafés. Inés fue la primera en darse cuenta y más tarde él también empezó a reconocer su rostro. Hasta que una noche él la soñó. En este fragmento del cuento, el narrador utiliza una técnica descrita por Todorov llamada “El ser y el parecer” (Barthes, 1986, p.172). Ésta consiste en hacer ver lo que “parece” como lo que “es”, es decir, el narrador describe la dimensión onírica como si verdaderamente se llevara a cabo en la vigilia de los personajes: Un sueño como acto erótico real en el que Juan posee a Inés:

Soñó con ella, y soñó tanto, que ambos se despertaron a medianoche, cada uno en su casa, por completo excitados y deseando que sonara el teléfono porque, para ese momento, ya habían adivinado que la mujer que estaba en todas partes era la misma que llamaba, y que el hombre que la seguía como su sombra era el mismo que hablaba a cada rato. (De la Borbolla, 2007, p. 21).

Y entonces, la metáfora de la coincidencia del cruce de las líneas como la vida misma se renueva pues no pueden evitar seguir cruzándose en la ciudad. Cada quien interpreta el sentido del azar de acuerdo a sus expectativas: Juan piensa que es una estupidez, Inés piensa que es una

búsqueda intencionada para aprovecharse de ella:

En los días que siguieron, Inés procuró eludir las esquinas del azar y se rehusó a responder el teléfono. Con todo, a la menor oportunidad se topaba con Juan. (De la Borbolla, 2007, p. 24).

Al resultar inevitable escabullirse, Juan la invita a sentarse junto a él en un café. Por fin el contacto físico se da, pero nuevamente, cada uno desde su interpretación reacciona al encuentro con el otro, y cuando más cerca están surge la incomunicación que no se había dado en la distancia, e Inés se impone en su negativa de aceptar reconocer el dominio del azar.

El campo semántico de la vida cotidiana de cada uno de los personajes es completamente distante, sin embargo, como en la génesis de la metáfora, De la Borbolla acerca de tal forma estos campos semánticos existenciales tan distantes, que, al tocarlos o sobreponerlos, permite –lo que permite la metáfora– tener un aumento icónico en la visión del mundo de la vida:

Su vida aclimatada, su vida estable, su vida que reposaba en los conflictos de sus clientes, en las querellas de sus clientes, en laboriosas declaraciones fiscales y en un sistema en el que la mordida, el regalo y la sonrisa eran capaces de aplazar los tiempos o de adelantar los sellos en las oficialías de partes o de inclinar los fallos de la justicia: toda la insípida naturalidad de su vida se vino abajo como un árbol tronchado o como una alacena abarrotada de trastos de loza corriente. (De la Borbolla, 2007, p. 25-26).

Por su parte:

Juan tasajeó el cuadro de la *Maja*, bebió una botella de ron, y fue a dar a un tugurio donde confundió a una puta con una pitonisa: le preguntó por el significado de la vida, si creía en los designios, en el destino, en la providencia, en la buena y en la mala suerte [...] (De la Borbolla, 2007, p. 26).

Por fin Inés cede a la tenacidad del azar, pero éste renueva su autonomía: cuando ella entra, él sale, cuando ella se presenta en el bar, él está en su casa. De la Borbolla resalta un elemento que será recurrente en todos los cuentos de esta colección: "La ciudad de México era un maldito laberinto de cruceros a destiempo, de caminos que no coincidían..." (2007, p. 27). La ciudad no es sólo el espacio galimático propicio para las esquinas caprichosas del azar, es también un personaje con identidad múltiple que determina la vida de sus habitantes, caracterización que se da en la mayoría de los cuentos de la colección.

Y así como el azar los conectó por medio del entrecruce de sus líneas telefónicas, sin ninguna explicación racional, así también, entre más se incrementaba la necesidad de reencontrarse, el azar más lejos los situaba de ello. Lo que había sido una situación excepcional: el contacto, ahora es el orden que no quieren perder —la imaginación utópica convertida en lo establecido de la imaginación ideológica—:

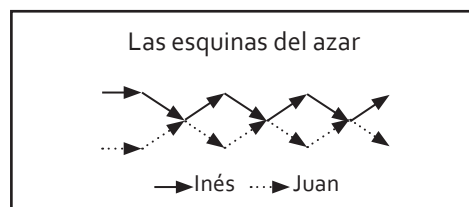
Cada día era más insoportable que el anterior: el deseo de verse, de hundirse en una cama juntos para llegar hasta el fondo del otro y saborearse el alma, se les

volvía más apremiante (De la Borbolla, 2007, p. 27).

Pero un nuevo orden inevitable se va gestando,

Los dos sintieron que la antigua rutina volvía a instalarse, que por más esfuerzos que hicieran para propiciar un encuentro o por más que esperaran el teléfono no sonaría, pues no existían ya ni un espacio ni un tiempo comunes para ellos. Y, sin embargo, no podían regresar a sus vidas de siempre. [...] ninguno de los dos hizo nada y, poco a poco, ceñidos por la curvatura del destino, dejaron de buscarse. (De la Borbolla, 2007, p. 28).

La retórica del narrador asienta su valor en la contraposición de los campos semánticos de las vidas de los personajes, y en las metáforas que utiliza para describirles, mismas que llegan a fondo de sus vidas vacías; así, por ejemplo, al describir la desolación de ella "[...] toda la insípida naturalidad de su vida se vino abajo como un árbol tronchado o como una alacena abarrotada de trastos de loza corriente [...]" (De la Borbolla, 2007, p. 26). Pero también la forma del proceso de discurso, el cronotopo, le otorga valor de metáfora a éste: como dos líneas distantes que el catalizador del entrecruce de llamadas hace que se contrapunteen, creando un nuevo orden que se rompe cuando se contactan físicamente.



De la experiencia de apreciar visualmente el cronotopo del proceso de desarrollo, el lector aprende a abstraer la percepción del sentido que puede tener el devenir de ciertos acontecimientos, como un diagrama de flujo, mismo que puede transpolar a cualquier otro devenir de acontecimientos, como se verá en el siguiente análisis.

La madre del Metro

Otro cuento de la colección en el que podemos apreciar el cronotopo del diagrama de flujo es "La madre del Metro" y en el que también encontramos un elemento característico de la ciudad de México: el Metro como metáfora de la vida.

En este caso, el narrador se presenta en primera persona, autodiegético, protagonista de la historia. "Yo fui el primer niño que nació en el Metro, un día como hoy, hace casi veinte años. Nací en la Línea 1 entre las estaciones Sevilla e Insurgentes" (De la Borbolla, 2007, p. 137).

Aunque se trata de una situación excepcional, es explicable racionalmente, por lo que se trata de un relato extraño, según la clasificación de Todorov (1984, p. 36). En el Metro el protagonista va viviendo todas sus experiencias en el marco del paso de estaciones y entrecruce de líneas; una de las más significativas es cuando conoce a su padre en la estación Tlatelolco. La descripción de la escena es altamente significativa: "un hombre con overol de mezclilla y gorro de fogonero que en el andén contrario gritaba el nombre de mi madre", al tiempo que ella le decía "Ése que está ahí es tu padre." Ajeno a él, en el andén contrario, imposibilita-

do para cruzar y alcanzarlo, el encuentro sólo dura unos segundos:

[...] pero en ese momento llegó un convoy anaranjado y se interpuso entre nosotros: mi padre entró al vagón que nos quedaba justo enfrente, sacó la cabeza por la ventanilla y sólo alcancé a oír la frase "mucho gusto", pues en ese instante arrancó el tren y se lo llevó para siempre. (De la Borbolla, 2007, p. 140).

Así como en "Las esquinas del azar" un acontecimiento fortuito une la vida de los protagonistas, y en "La madre del Metro" el protagonista es concebido, nace y conoce a su padre de manera casual; así también, en el primero un acontecimiento inesperado pero definitivo separa a Inés y a Juan, y en este último el fin se manifiesta de manera predecible pero inevitable:

Y sucedió lo previsible, lo vaticinado por mis tías, lo que yo mismo temí cuando las interconexiones de las líneas multiplicaron las alternativas del andar errático de mi madre: un día, precisamente el día en que muy ufano me presenté en el andén de Tlatelolco con mi certificado de secundaria, mi madre no llegó: [...] Regresé al otro día y al siguiente y durante un mes entero estuve ahí buscando a mi madre entre la multitud. (De la Borbolla, 2007, p. 141).



La metáfora de las líneas entrecruzadas del metro es el cronotopo que permite ver la vida como esas líneas que se entrecruzan y se separan para siempre en las esquinas del azar. Éste diseño tempoespacial, metáfora de la vida, se presenta como leitmotiv en 6 de los 14 cuentos de la colección¹, si bien los contenidos son muy distintos, la imagen de líneas contrapuntísticas es reiterada.

Como se mencionó, "La madre del Metro" no comparte con "Las esquinas del azar" la creación de mundos maravillosos según la terminología de Todorov (1981), pues no se describe ninguna circunstancia

que obedezca a explicaciones fuera del mundo conocido; no obstante coincide con él y con el resto de los relatos de la colección, en el tono con el que el narrador emite su discurso. En este caso, el narrador hace que se perciban los sucesos que relata y el espacio "cotidiano y común", como un mundo de situaciones sorprendentes: hace ver lo cotidiano como maravilloso, invita a ver con una mirada originaria:

[...] la red subterránea que surca hacia todos los rumbos del subsuelo de México, los ríos de gente que contagia a mi madre con su ímpetu y decisión de llegar, [...] los tubos para detenerse, tibios y resbalosos, barnizados y rebarnizados con infinitas capas de sudor que los convierten en lo más liso de cuanto existe en el universo, [...] los espectáculos artísticos gratuitos a cargo de la legión de limosneros cantores eran [...] unos atractivos que hacían que mamá no fallara nunca, que se la pasara yendo y viniendo hipnotizada desde temprano... (De la Borbolla, 2007, p. 140-141).

Mirada que hereda el protagonista:

[...] cuando salgo de la boca del Metro entre los apretones y los empujones, siento que nazco a la intemperie de México, siento que me asomo al mundo por primera vez, y eso me la recuerda [...](De la Borbolla, 2007, p. 141).

Suspensión / Aceleración del tiempo

En una concepción espacio temporal completamente distinta, se puede ubicar otra serie de relatos cuyo común denominador

¹ Se presenta en "Las esquinas del azar", "La infancia interminable", "Carta de amor a quien corresponda", "Páginas de mi diario", "La madre de Metro", y "Radiografía del amor".

es la suspensión o aceleración del transcurrir del tiempo.

La infancia interminable

El cuento es el relato del narrador en primera persona, autodiegético, con visión “con” el personaje, y visión deficiente con respecto a la historia, que recuerda lo que vivió el año en que cursó por primera vez cuarto grado de primaria en compañía de su amigo inseparable Manolo. “...entramos en ese salón del que al parecer no habría de salir nunca” (De la Borbolla, 2007, p. 32). Y de entrada plantea la propuesta de cronotopo del relato: una temporalidad suspendida que adquiere su dramatismo al ser comparada con la temporalidad progresiva del resto de los personajes.

En un principio la temporalidad infantil, soñadora y rebelde del protagonista es compartida con la temporalidad de su mejor amigo: ambos conviven en el mismo campo semántico de intereses de la infancia: el nacimiento de la sexualidad precoz –que se da en la fantasía de los cómics y de las aventuras en la selva–, la violencia, la travesura:

[...] aquello se convirtió en el inicio de mi amistad con Manolo [...] éramos de esos escuincles tatuados, con mocostiesos [...] Así se me pasó aquel primer cuarto año de primaria, buscando esdrújulas y haciendo quebrados y divisiones. [...] Los más pequeños sucumbían tragándose sus lágrimas y los más grandes eran descalabrados por piedras arrojadas desde el anonimato de la venganza, en cuyas trincheras normalmente nos ocultábamos nosotros [...] (De la Borbolla, 2007, p. 32-35).

La temporalidad de los infantes se centra en el disfrute del presente y en la ilusión de un futuro pleno de expectativas:

Hablábamos de todo: [...] de cuando el futuro nos hiciera grandes, de treparnos a un vagón e irnos muy lejos, [...] Entonces hacíamos un pacto: Si me muero primero, vengo y te lo cuento todo. [...] Éramos muy amigos. No hubo un solo día [...] que no buscáramos un momento para planear y establecer lo que sería la vida [...] (De la Borbolla, 2007, p. 37-38).

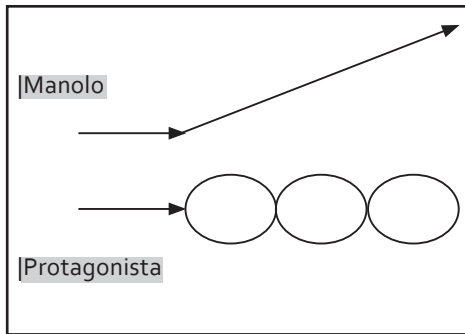
Se podría establecer un cronotopo con dos líneas paralelas –las vidas de cada uno– en sentido ascendente, como sería natural en un mundo escolar donde se distingue claramente de un grado a otro y en el que se presenta una jerarquía en la que los de quinto y sexto ostentan un poder intrínseco sobre los de cuarto y los de cuarto sobre los menores (De la Borbolla, 2007, p. 32). Sin embargo, se presenta el catalizador que cambiará la trayectoria del protagonista:

Éramos los hermanos inseparables [...] y, sin embargo, cuando reprobé por primera vez cuarto, las cosas comenzaron a desajustarse. [...] Nos seguimos viendo, pero ya no era igual. Yo quería volver a las majaderías en los excusados, [...] pero a Manolo le pareció una chiquillada. (De la Borbolla, 2007, p. 38).

La línea ascendente del protagonista entra en un bucle en la infinita recursividad del tiempo, e inexplicablemente queda atascada en una temporalidad suspendida.

Una de las estrategias discursivas empleadas por el narrador en este giro de

la historia, es la de contrarrestar los campos semánticos de los personajes: mientras al protagonista le siguen gustando los juegos infantiles, su amigo va prefiriendo otras actividades. Precisamente la tragedia se hace sentir cuando se compara la línea ascendente de Manolo con el círculo infinito del protagonista. "Todo era puntual, desesperante, cíclico, previsible: hasta en los sueños se repetía mi itinerario". (De la Borbolla, 2007, p. 41).



El narrador aprovecha también la historia del protagonista para describir un mundo de soledad en el que, al parecer sin padres que se ocupen de él, vive con su abuela, antítesis de la abuela abnegada tradicional. Ella, por lo contrario, se dedica a la lectura del Tarot, a embaucar a sus clientas y a cuidar de él de mala gana, suspendida igualmente en un mundo de repeticiones, espejo del de su nieto:

Por las tardes mi abuela me lanzaba a la calle: era necesario que sus clientas pudieran asomarse en paz a las claves de sus destinos cifrados en las cartas; quemaba incienso para disimular el olor a guisado queapestaba la estancia. (De la Borbolla, 2007, p. 35).

Las características del relato fantástico maravilloso señaladas por Todorov (1981) son claras: mientras que el protagonista se pregunta por qué no crece, el resto de los personajes no muestra señales de admiración y aceptan la situación tal como es, al grado de que al final del relato, el mismo protagonista se acostumbra por fin. El uso de un narrador en primera persona deficiente resulta el adecuado para expresar la incertidumbre y falta de información necesarias para el relato fantástico maravilloso.

Ya casi no nos llevábamos, es cierto; pero yo le seguía la pista para saber cómo estaba desarrollándose mi vida, aunque no fuera la mía sino la suya, pues la mía se había quedado detenida sin que nadie aparte de mí se diera cuenta. (De la Borbolla, 2007, p. 40).

Con Manolo desapareció mi única referencia de cambio y desarrollo. [...]

Me acostumbré [...] (De la Borbolla, 2007, p. 43).

Mi nevermore

En sentido opuesto a la suspensión del tiempo, se encuentra el relato "Mi nevermore", que presenta una temporalidad que se acelera de forma exponencial. En sí no se trata del relato tradicional en el que la voz narrativa relata una historia, sino más bien de la descripción breve de las impresiones que causa al protagonista el encuentro con su expareja. El proceso del discurso es emitido por un narrador

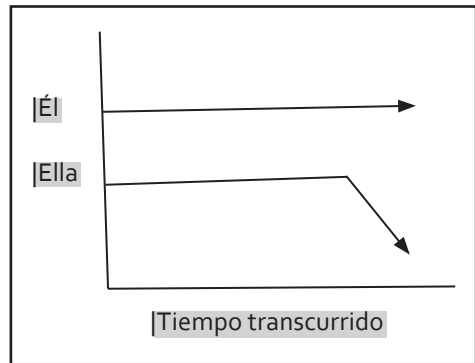
en primera persona,² intradieгético, con visión con el personaje y conocimiento deficiente que no encuentra explicación racional a lo que observa; características del relato fantástico maravilloso (Todorov, 1981), que resultan adecuadas para expresar la sorpresa que experimenta el protagonista al ver a su amada.

Había pasado cuando mucho un mes desde nuestra última entrevista, pero en su cara los surcos de la risa, como si los hubieran remarcado con una navaja, eran tan profundos que al beber el café, con el que celebramos nuestro reencuentro, se le salía por las comisuras de la boca. (De la Borbolla, 2007, p. 75).

Para mostrar el acelerado paso del tiempo sobre el rostro de la expareja, la estrategia discursiva empleada primordialmente se basa en el uso de la imaginación metafórica: “marchita como un fantasma”, “Se le había atenuado el color de los ojos como a un traje de baño demasiado expuesto a la erosión del mar”, “asomaba un olor a cadáver, a cansancio, a piel podrida”. Transformaciones que el narrador contrasta por el poco tiempo que estuvo sin verla, pero de las que ella no se dio cuenta porque había sido testigo día a día; el devenir temporal había transcurrido en él de manera normal pero en ella se había dado de manera extraordinariamente precipitada: “en un mes la gente no se hunde, no se troncha, no se cae a porrazos” (De la Borbolla, 2007,

p. 77). Él se había quedado anhelando la imagen congelada de la última vez que la miró y ahora, después de un mes no la encontraba en ese nuevo rostro.

Ahora, donde buscarla: detrás de quién, dentro de quién, si ya no estaba siquiera en ella misma, si yo conservaba más de ella en la memoria de lo que perduraba ahí [...] (De la Borbolla, 2007, p. 77).



Recursividad infinita

El telescopio de Escher

Es el octavo cuento de la colección, en él, aparentemente un narrador en primera persona, personaje autor de un relato, extradiegético, omnisciente y con perspectiva panorámica, relata la historia de un hombre y una mujer habitantes de la ciudad de México, a la que define como *espacio discontinuo*. Este personaje-autor asume la problemática creativa implícita en la autoría de un relato. En un primer momento sólo dice que se encuentra un hombre y una mujer en puntos distintos de la ciudad, pero que no se conocen y quizá nunca lo hagan. Pero más adelante, desde el plano de la omnisciencia del narrador del discurso dice que el personaje es un escritor que se encuentra en el proceso

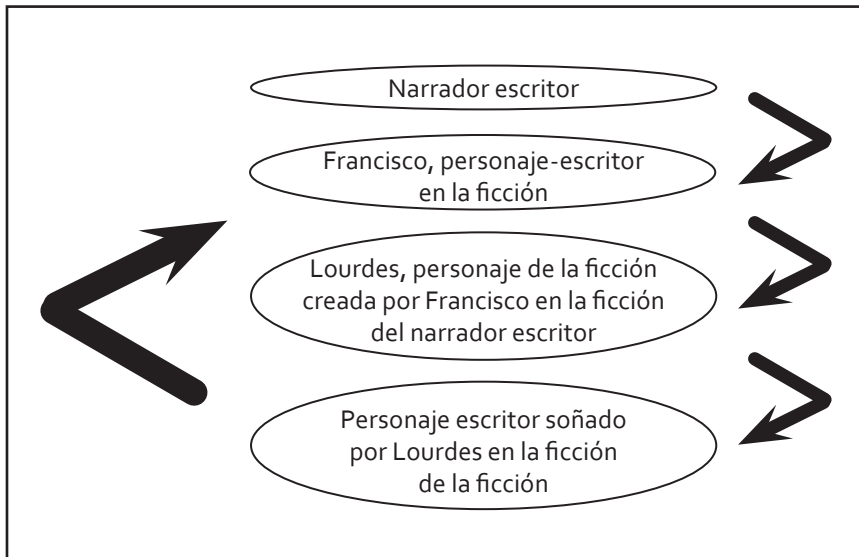
² Se puede observar que la elección de narradores en primera persona resulta altamente conveniente para la exposición de temporalidades, por ser estas percepciones subjetivas.

de crear un mundo de ficción en el que habita una mujer sola que busca a través de un telescopio un mundo lejos de su triste vida de casada. El cuento es una versión del escritor que crea a un escritor que crea a un personaje. Y como se trata del mundo de la ficción, se refiere a un mundo maravilloso con sus propias leyes. Por medio de índices cuidadosa y acertadamente seleccionados, el discurso va de un nivel de realidad a otro, a la manera de *Continuidad de los parques* de Julio Cortázar, y así también, sugerido por el título, a la manera del diseñador de la recursividad infinita: M.C. Escher. Los niveles son como círculos concéntricos, los cuales van del mundo de la vida, al mundo de la ficción, hasta el mundo de la ficción de la ficción, y viceversa. Viaje en el que estratégicamente se han borrado las fronteras más nítidas entre realidad y ficción:

Ella se la pasa escrutando desde su balcón los edificios, revisando ventana por ventana el vecindario: posiblemente lo busca a él; pero él se encuentra en una habitación con las cortinas cerradas, escribiendo una historia que ella no leerá porque prefiere las historias vivas que mira con su telescopio: [...]

Él se la imagina. Ha estado muy cerca de imaginarla puntualmente; pero no corre a la ventana para asomarse, porque no cree que ella exista más allá de sus palabras, ni que existan el balcón ni el telescopio: él ni siquiera está seguro de la posibilidad de un cuento en el que los protagonistas están condenados a no conocerse [...]. (De la Borbolla, 2007, p. 90).

El mismo narrador da la clave de su estrategia:



Porque también el texto es una ciudad galimática con avenidas que se interrumpen por la más ligera distracción, y en las que los personajes se pierden como él [...] (De la Borbolla, 2007, p. 91).

Y a la manera también del diseño "Impresión galería" de Maurits Cornelis Escher (1898-1972):



Litografía de *Impresión Galería*
por M.C Escher, 1956.

Como en el cuento de De la Borbolla, el diseño en sí ya es una representación realizada por Escher, un engaño a la visión que por medio de líneas y claro oscuros hace ver una escena donde sólo hay papel y color. En esa escena se simula a una persona viendo unos cuadros en una galería, cuadros que son una representación de la realidad dentro de la representación del diseño de Escher. En el diseño, el cuadro más cercano al personaje es distorsionado y de izquierda a derecha va abriendo su perspectiva para

mostrar un puerto donde hay diversos edificios, entre ellos hay uno que es una galería donde un hombre está viendo un cuadro que representa un puerto. Tal vez Escher y De la Borbolla no estaban lejos del universo curvo propuesto por Einstein, posible en la ficción ilusoria del diseño y del relato.

Volviendo al cuento, una de las estrategias discursivas presentes es la de utilizar preferentemente sólo pronombres personales en sustitución del nombre de los personajes, de tal forma que obliga al lector a que sea él quien adjudique según su criterio el nombre del personaje del que cree que habla el narrador y con ello pasar también de un nivel del "realidad" a otro sin que explícitamente lo defina el narrador. Este tipo de cronotopos hace referencia a temporalidades simultáneas yuxtapuestas, pero también al planteamiento de formas de percepción como las propuestas por la psicología Gestalt, pues propicia que el relato sea completado por parte del lector, dados los diversos vacíos en la narración.

En este orden de ideas, es posible confirmar lo dicho por Ricoeur:

El rasgo común al modelo y a la ficción es su fuerza heurística, es decir, su capacidad de abrir y desplegar nuevas dimensiones de la realidad, gracias a la suspensión de nuestra creencia en una descripción anterior (Ricoeur, 2004, p. 204).

Es precisamente lo que afirma Oscar de la Borbolla:

[...] escribo para no estar en el mundo, para hacer otro mundo, para poder encontrarme con los demás en mi mundo.

[...] Un mundo donde cada palabra escrita arroja una imagen a la conciencia y donde cada párrafo impone una secuencia de imágenes en movimiento [...] (De la Borbolla, 2006, p. 58).

El relato de ficción se le presenta como una forma de acceder a la verdad, que no le dan otras formas "cientificistas" o "realistas. De esta manera, encuentra en la literatura "la verdad que revela parcialmente la esencia, ese espejo en el que nos reconocemos" (De la Borbolla, 2006, p. 63).

Como se ha podido constatar en el análisis de estos cronotopos creados por De la Borbolla, la imaginación es un proceso del pensamiento en el que, por medio de la reestructuración de campos semánticos, es posible acceder a nuevas percepciones de la realidad. Si se permite ver el texto de ficción como un juego en el que es necesario participar, los cuentos de la colección *Dios sí juega a los dados* se presentan como el escenario idóneo para proponer un tipo de interpretación que contemple al texto literario como un juego de la imaginación plétórico de sentido, tipo de interpretación factible de ser aplicada a cualquier texto de ficción.

Bibliografía

- Bajtin, Mikhail. (1991). *Teoría y estética de la novela*. Madrid: Taurus.
- Barthes, Roland, Greimas, A.J. (1986). *Análisis Estructural del Relato*. México: Premia Editora.
- Castoriadis, Cornelius. (1998). *Hecho y por hacer: Pensar la imaginación. Encrucijadas del laberinto V*. Buenos Aires: Eudeba. Universidad de Buenos Aires.
- De la Borbolla, Oscar. (2007). *Dios sí juega a los dados*. México: Editorial Nueva Imagen.
- Huizinga, Johan. (2005). *Homo ludens*. Madrid: Alianza Editorial.
- Ricoeur Paul. (1995). *Tiempo y narración*. Volúmenes II y III. México: Siglo XXI Editores.
- (1999). *Teoría de la interpretación*. México: Siglo XXI Editores.
- (2001). *La metáfora viva*. Madrid: Editorial Trotta.
- (2004). *Del texto a la acción*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Tacca, Oscar. (1989). *Las voces de la novela*. Madrid: Editorial Gredos.
- Todorov, Tzvetan. (1981). *Introducción a la Literatura Fantástica*. México: Premia Editora.

Cibergrafía

- De la Borbolla, Oscar. (2006). Me he dedicado a la experimentación. *Revista de la Universidad*. http://www.revistadelauniversidad.unam.mx/ojs_rum/index.php/rum/article/view/2069/2669/3907 (Consulta 26 de abril de 2016)