



**FELISBERTO HERNÁNDEZ: EL JUEGO EN LOS MÁRGENES DE LA
REALIDAD**

SEBASTIÁN MIRAS

(sebastianmiras@gmail.com)

UNIVERSIDAD DE ALICANTE

Recibido: 27/11/15. Aceptado: 21/01/16.

1.- Introducción

El sujeto no pertenece al mundo, sino que es un límite del mundo.

(Ludwig Wittgenstein, *Tractatus logico-philosophicus*)

Nacido entre los siglos XVIII y XIX como barrio de chacras que, abonadas por el arroyo Miguelete, recompensaban a los agricultores con abundantes cultivos, el Prado manifestó desde su inicio ese carácter apacible que lo define. Este rasgo se desarrollará aun más con la apertura al público de la quinta del «Buen Retiro» a fines del XIX, la inauguración en 1902 —año en que nace Felisberto Hernández— del Jardín Botánico, y en 1912 de «La Rosaleda» del Prado. En las tardes de verano «largas hileras de carruajes y automóviles llevan a través de las magníficas avenidas del parque a las beldades de la ciudad, escoltadas a caballo o en ligeros coches de guiar, por sus admiradores del sexo opuesto» (Barrios Pintos, 1968: 28).

Felisberto no nació en el Prado, barrio que viera transcurrir su infancia, sino en un margen: «en Atahualpa. Allí nací y tengo recuerdos desde un poco antes de los tres años» (Hernández, 2009: 127). Y así como heredará del Prado la costumbre de poseer los instantes del día y «depositarlos sobre sí mismo», otro tanto hará con el haber surgido en



un límite, que se reflejará en la «conciencia aislada del loco que “juega” o “se entretiene” en problemas metafísicos» (Larre Borges, 1983: 16); frase que si no explica su obra, sí explica este trabajo.

Esa «conciencia aislada» no solo se manifestó en su obra literaria, invadiendo el presente o la realidad con el recuerdo, sino que Felisberto padeció, desde ciertos sectores de la crítica montevideana, un rechazo hacia su obra que mantuvo reducida su estatura literaria durante muchos años¹. En un artículo aparecido con motivo de la muerte del escritor, el crítico Ángel Rama se expresa molesto por el hecho de tener que afirmar el valor de su obra, y no revelarse como algo evidente:

Resulta casi increíble que sobre su cadáver todavía deba pelearse esta afirmación: ha muerto uno de los grandes narradores del Uruguay, de los más originales, auténticos y talentosos. Tener que decirlo así, en tono polémico, o, como Ibáñez, tener que remitirse al reconocimiento futuro, es comprobar la inercia del país para percibir el arte cuando no nace en el mundillo agitado y frívolo de los que se creen dueños de la cultura, cuando nace fuera del trillo convencional que esos mismos han decretado para la literatura, sin que nadie sepa con qué autoridad o conocimiento (1964: 30).

La renovación que Felisberto proponía, desde un parcial desconocimiento de aquellas que estaban ocurriendo en otras latitudes, tiene que ver principalmente con la inserción del escritor en la obra. Ya en sus «primeras invenciones» se hace evidente que el autor-narrador se instala en el cuento: «desde la “Historia de un cigarrillo” o “La casa de Irene”, el autor queda incorporado directamente al relato, es el señor Felisberto Hernández enfrentado a experiencias de su vida quien se expone al lector explanando para sí y para él» (Rama, 1968: 453).

Lo que permite certificar esta inclusión del escritor en sus textos ficcionales es la mutua influencia que arte y vida tuvieron en Felisberto. Esta influencia a su vez nos ubica en otra transgresión, y es la que tiene lugar entre el ámbito cotidiano que rodea al autor uruguayo y la creación de uno irreal, donde instala los mecanismos con que dará forma a sus relatos: el recuerdo primero, la ceremonia y los rituales después.

Uno de los guías de Felisberto, sino su maestro más importante, fue el filósofo Carlos Vaz Ferreira, quien regía su pensamiento mediante una concepción dualista que enfrentaba categorías como mundo espiritual y físico, sujeto y objeto, etc.; estas categorías se alojan en Felisberto y su narrativa de modo tal que, según Ana Inés Larre

¹ Un análisis de la recepción crítica de la obra felisbertiana puede encontrarse en González (2011).

Borges, «[su obra] se construye frecuentemente sobre esta concepción dualista de la realidad» (1983: 20), si bien transgrediendo las categorías que se enfrentan². Larre Borges extrae del manejo de la transgresión entre dualidades la creación de lo fantástico en Felisberto Hernández. En nuestro trabajo no nos ocuparemos del estatuto de lo fantástico en este autor. De un modo más general, atenderemos a la posible fluctuación entre dos ámbitos —el real e irreal, de la vigilia y el sueño, o del tiempo presente y pasado—, con el propósito de situar los ambientes en que este personaje aislado, marginal, desarrolla sus actividades lúdicas, o las contempla.

La actitud contemplativa del narrador-personaje hernandiano es un aspecto señalado por muchos estudiosos de su obra³: un personaje sin voluntad, que se desplaza en un espacio sin tiempo, en el que no hay decurso y todo transcurre a un ritmo más cercano al onírico que al de la vigilia. Esta actitud contemplativa está íntimamente vinculada a otro tema característico de Felisberto, el tema del espectáculo. El narrador-personaje asiste a las representaciones del recuerdo en los relatos del «ciclo de la memoria»⁴, para más tarde, en las obras de su tercera etapa⁵, presentar ceremonias que otros personajes elaboran y el narrador contempla. Díaz estudia el tema del espectáculo en Felisberto, presente desde sus «primeras invenciones», y dice: «el mismo tema reaparece en otras obras, y si bien no en todas se organizan tan claramente como *un espectáculo*, sí se comprueba en ellas la actitud del *espectador*» (2000: 226). Asimismo, Rocca da cuenta de esta actitud contemplativa que asoma en los primeros escritos para consolidarse más tarde en las obras de madurez: «más que la narración directa de un acontecimiento, en sus páginas de iniciación actúa la mirada minuciosa de los objetos, su “comportamiento” como si fueran entidades autónomas» (2004: 424).

² Más adelante Larre Borges explica la manera en que entiende esta transgresión: «La transgresión opera de dos maneras paralelas y opuestas: por el animismo que cobran los objetos al entrar en relación con el yo, y por el proceso inverso de cosificación, en el que el mundo de las cosas se impone al sujeto». A continuación afirma que «es en la creación de lo fantástico donde advertimos la aplicación más eficaz de esta técnica de la transgresión [...] Si las categorías dualistas de materia y espíritu se conciben como formas de ordenamiento de la realidad y maneras de entender el mundo, la supresión del límite que se establece entre ambas va a provocar la confusión y el caos en un universo que se torna ininteligible. El yo se confunde y se pierde en esta atmósfera irreal; surge la conmovición de lo fantástico» (Larre Borges, 1983: 20, 21).

³ Yurkievich, 1977; Díaz, 2000.

⁴ Componen el «ciclo de la memoria» las obras que escribió a comienzos de 1940: *Por los tiempos de Clemente Colling*, *El caballo perdido* y *Tierras de la memoria*.

⁵ Nos referimos a los cuentos pertenecientes a *Nadie encendía las lámparas*, *Las Hortensias* y *La casa inundada*.

Si bien el autor no ha dedicado muchas páginas a elaborar una poética de su obra literaria —exceptuando «Explicación falsa de mis cuentos», a pedido de Roger Caillois—, en sus relatos se hallan, desperdigados, pasajes que perfilan cuál es su concepción acerca de la tarea de escribir. El cuento «Buenos días [Viaje a Farmi]» revela la actitud del autor en este sentido contemplativo: «Soy un espectador ávido, extrañado —y otros calificativos o matices que ahora no tengo ganas de buscar— aun en los momentos en que la acción es furiosa, complicada, etc.» (Hernández, 2008: 213). En «Explicación falsa de mis cuentos», Hernández compara el desarrollo del cuento con el nacimiento de una planta a la que debe prestar cuidados. Pero sucede que el narrador ignora los procedimientos que puedan favorecer su crecimiento:

En un momento dado pienso que en un rincón de mí nacerá una planta. La empiezo a acechar creyendo que en ese rincón se ha producido algo raro, pero que podría tener porvenir artístico. Sería feliz si esta idea no fracasara del todo. Sin embargo, debo esperar un tiempo ignorado: no sé cómo hacer germinar la planta, ni cómo favorecer, ni cuidar su crecimiento; solo presiento o deseo que tenga hojas de poesía; o algo que se transforme en poesía si la miran ciertos ojos (2010: 175).

El recorrido de Felisberto es el de quien se apropia de los objetos que lo rodean. Más tarde, una vez agotados, debe introducirse en ambientes ajenos y allí capturar lo que nuevos objetos tengan para ofrecerle. Comportándose de modo similar a Mnemosine, «la musa de la memoria, la musa de la apropiación por el recuerdo», lo que intenta Felisberto en «su relación con el mundo y en su esfuerzo creativo es retener lo fugitivo» (Gadamer, 1991: 44).

En su estudio dedicado al arte como juego y fiesta, Hans-Georg Gadamer describe el funcionamiento de la *tessera hospitalis*, la «tablilla de recuerdo» que encierra el significado original de la palabra «símbolo» en griego:

El anfitrión le regalaba a su huésped la llamada *tessera hospitalis*; rompía una tablilla en dos, conservando una mitad para sí y regalándole la otra al huésped para que, si al cabo de treinta o cincuenta años vuelve a la casa un descendiente de ese huésped, puedan reconocerse mutuamente juntando los dos pedazos (Gadamer, 1991: 85).

Parece que Felisberto actuara de modo similar, solo que con el consentimiento parcial del anfitrión. Su entrada en historias ajenas supone siempre la apropiación de parte de lo que ellas contienen, permaneciendo siempre la sospecha de que una conexión perdura entre anfitrión y huésped. Si se observan las narraciones del «ciclo de la memoria», parece que el autor hubiera capturado secretos ajenos para reelaborarlos en un futuro. O mejor aun,

que el autor visitara su pasado para descubrir cuáles eran los secretos ajenos que en su corta edad fue incapaz de comprender.

El modo de articular la relación entre su persona y el entorno, personificando los objetos, cosificando a las personas, o haciendo que partes del cuerpo funcionen de manera independiente, constituyen su manera de evitar la realidad. Esto lo llevará a aplicar ciertos mecanismos de defensa que ofrecen un cuadro interesante para el desarrollo de este estudio: «Ponía en funcionamiento su mecanismo de defensa frente a los otros que tuvo infinitas *máscaras*, infinitos *perfiles*, como Proteo. Felisberto se manifestaba ante los demás como representando una obra teatral: su propia vida» (Giraldi, 1975: 27). Nos encontramos entonces con una duplicación en la manera de enfrentarse con el espectáculo de la realidad. Si antes perfilábamos un Felisberto sin voluntad, contemplativo, ahora Giraldi nos presenta otro más activo, participante del espectáculo que él mismo orquesta como protección ante la realidad.

2.- El margen en la obra de Felisberto Hernández

2.1.- Lo extraño

En su estudio sobre Macedonio Fernández y Felisberto Hernández como exponentes de la vanguardia ex-céntrica rioplatense, Julio Prieto reflexiona acerca de las propiedades de la narrativa de la extrañeza y su ubicación dentro de la literatura de comienzos del siglo XX:

Las narrativas de la extrañeza ocuparían más bien un lugar excéntrico *dentro* de la modernidad —en una suerte de para- o meta-modernidad. A la extrañeza de lo nuevo —lo nunca visto, lo chocante, lo asombroso— se opondría la extrañeza post-vanguardista de lo cotidiano, lo familiar —lo visto de cerca, lo insignificante de todos los días (2002: 279).

Vemos entonces que las narrativas de *lo extraño* cotidiano, se ubican según Prieto en el período post-vanguardista. Esto se manifiesta también en una distinta acepción de la modernidad y el espacio urbano. De acuerdo a Prieto (2002: 28), la «conexión entre ciudad moderna y la noción de extrañeza» se produce en dos direcciones: por un lugar tendríamos en la urbe moderna un espacio «privilegiado para la percepción de lo extraño» y por otro lado «una extrañeza de la percepción» en tanto esta se torna fragmentaria, se distorsiona. Dentro de estas dos direcciones en que se relacionan extrañeza y modernidad,

predominaría en Felisberto la segunda. La literatura del montevideano no presenta *lo extraño* en la relación del hombre moderno con su entorno, al menos no con el entorno al que adjudicaríamos las características de moderno. Lo que sí ocurre es que la percepción del narrador se nos presenta *extraña*. El atributo esencial que caracteriza estos nuevos ambientes es, entonces, el de ex-centricidad, *extrañeza*. Porque estos juegos sacros o espectáculos ceremoniales a los que se enfrentará Felisberto, exigen un espacio que se encuentra en el límite del mundo real y *lo otro*, el ambiente irreal.

Al parecer de Ángel Rama, las situaciones extravagantes que aparecen a partir del cuento «Menos Julia» —publicado originalmente en la revista *Sur* en el año 1946—, no suponen un engaño de Felisberto. En contraposición al «espíritu chato» montevideano, Rama advierte la revelación de un Montevideo cuyas excentricidades son superiores a las normalmente aceptadas:

Quando oigo hablar del Uruguay gris, con uniforme tónica funcionarial, pienso siempre que quienes tal dicen se han quedado en la estadística y no han tocado la realidad viviente de un país y una sociedad mucho más estafalarios de lo que se quiere reconocer. Felisberto Hernández da fe, con toda su vida, y con los personajes que pueblan sus cuentos —la mayoría auténticamente reales— de esa concepción extravagante de la existencia que alienta el corazoncito de los uruguayos (1964: 30)⁶.

Esta extravagancia —en verdad presente desde sus obras más tempranas—, se revela con singular riqueza en muchos de los relatos de *Nadie encendía las lámparas*, *Las Hortensias* y *La casa inundada*. Allí se verifica el paso desde la evocación de sus recuerdos hacia la exploración de recuerdos que no son los propios, sino que provienen del contacto con otros ex-céntricos, de la intromisión en dominios extraños. Ahora el narrador asistirá a la constitución de ceremonias ajenas donde permanece intacto el examen de su relación con los objetos, pero ya no será protagonista el narrador, sino que

⁶ El pasaje que citamos corresponde al publicado en *Marcha* el 17 de enero de 1964 con motivo del fallecimiento del escritor. Algunos años antes, en 1960, y también en el semanario *Marcha*, expresaba una reflexión similar: «Pero la autenticidad de Hernández tiene otras raíces: no solo se expresa él sino también un medio humano verdadero que la literatura uruguaya no había reconocido: un mundo poblado de seres arbitrarios y extravagantes, —el dueño del bazar, el compinche a quien se reencuentra después de años, el fabricante de muñecas, la profesora de piano, los parientes— todos seres vulgares, buenos comedores y bebedores, amigos de chistes malos y de algunas buenas groserías. o plenamente cursis, ridículos en el amaneramiento con que pretenden decorar sus verdaderos deseos» (1960: 22).

También en el número de la serie *Capítulo Oriental* dedicado a Felisberto, Rama analiza las posibilidades que le brindó este nuevo modo de intervenir en la realidad: «Tal modo particular de operar no lo alejó de la realidad; en cierta medida puede decirse que lo aproximó íntimamente a ella, permitiéndole prescindir de las formas consabidas para acechar su manifestación auténtica. Aun tratando de integrantes de una baja clase media que otros definieron como gris, burocrática y monocorde, Hernández supo verles su chispa de locura individual, acechar las zonas mórbidas de su sensualidad, trabajar desde sus expresiones groseras y hasta chocarrerías para desentrañar sus rarezas» (1968: 461).

pasará a convertirse en espectador de unos rituales que comparten muchas características con lo lúdico.

Las ceremonias, y también el juego, necesitan para su cumplimiento de un espacio separado del ambiente cotidiano donde cumplir con las reglas que la ceremonia exige (Huizinga, 2007: 35). Son estos espacios los que Felisberto recorre participando de sus reglas, cumpliendo los requerimientos necesarios para que la actividad lúdica tenga lugar. Rama discurre acerca de la intromisión en ambientes ajenos que se produce en esta etapa de la obra hernandiana:

Esos viajes y esas ciudades son ricos proveedores de encuentros insólitos, permiten el acceso a las casas, centro de toda cacería para Hernández, así como de toda felicidad [...]. Tal felicidad se confunde con el conocimiento de las vidas extrañas que se hallan custodiadas, defendidas por muros y puertas, y ese conocimiento es un modo de reinstalarse en un clima familiar si tal palabra conlleva un pensamiento mórbido. En el comedor oscuro es perceptible esta pasión que estrictamente lo es del conocimiento; insertarse en otras vidas, participar de su existencia, anidar en el receptáculo casa donde la espontaneidad está asegurada para todos, reubicarse en el acorde armónico que hacen los seres y los objetos que contiene una casa (2004: 457).

Se expone en esta cita un punto importante y es que las «vidas extrañas se hallan custodiadas». Debemos pensar si esa custodia de *lo extraño* se ejecuta o no de manera artificial. De acuerdo a Huizinga «casi todos los ritos de consagración e iniciación suponen para los ejecutantes y para los iniciados, situaciones artificialmente aisladoras» (2007: 35). Del mismo modo, las actividades a las que concurre el narrador dejan también la sensación de ser simuladas. Esto sucede debido a que participan en partes iguales de la realidad y de aquello que la niega y nos introduce definitivamente en *lo extraño*.

Una de las características principales del juego es que la actividad lúdica es «sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador» (Huizinga, 2007: 27). Esto es lo que ocurre a los personajes excéntricos en cuya vida penetra el narrador: su extrañeza nos sitúa en un tiempo fuera del tiempo. Julio Prieto reflexiona sobre estos espacios que están reglados no por el tiempo de la «historia», sino por uno exclusivo del propio ambiente recreado:

Se diría que la escritura de Felisberto se nutre justamente de una desmedida focalización en la «extrañeza» de espacios al margen de las distintas velocidades de la Historia; espacios en reposo que albergan la huella inquietante, apenas legible de un tiempo interior (2002: 279).

Aun aceptando la presencia dominadora de los espacios limítrofes donde se desarrollan los juegos de Felisberto, la suya sigue siendo una literatura fundamentalmente apegada a la realidad. Aunque tengan lugar actividades lúdico-ceremoniales, su *extrañeza* reside en presentar *lo extraño* como cotidiano.

La discusión acerca de si corresponde o no colocar la etiqueta de «fantástica» a la literatura de Felisberto Hernández es abundante y compleja. Pero aquí quisiera sugerir *lo extraño*, y no lo fantástico, como elemento constitutivo de la obra hernandiana. Si bien la línea divisoria entre lo real y *lo otro* es muchas veces incierta, también lo es que «no hay una fuerza impulsiva, un motor fáctico-narrativo» (Yurkievich, 1977: 363) que posibilite la sorpresa en el lector. Es difícil considerar lo fantástico cuando reina de tal modo la ambigüedad, la falta de resolución. Felisberto, sobre todo en los textos del período que aquí consideramos, establece el azar como motor del desarrollo del relato. A este respecto Hugo Verani hace una consideración que sirve para sintetizar lo expuesto hasta el momento:

Felisberto funda un mundo supeditado a un pensamiento disociativo en el que todo aparece dislocado, una narrativa de límites imprecisos entre lo real, lo surreal y lo fantástico. Por consecuencia de una sutil alteración de la función perceptiva, lo familiar se vuelve extraño y lo insólito habitual con inquietante naturalidad; dos órdenes que se excluyen mutuamente tienden a una coexistencia deliberadamente ambigua, de extrañas resonancias. Esta actitud, la búsqueda de lo anómalo en lo habitual, es el aspecto más representativo de su narrativa (1987: 129).

Para avanzar en las relaciones que el narrador establece con *lo extraño*, consideraremos el vínculo que tienen el mundo real y ese otro mundo extraño, irreal.

2.2.- La relación entre mundo real e irreal

Un vez caracterizado *lo extraño* en Felisberto Hernández, veremos la manera en que se relaciona con *lo otro*, qué correspondencias se establecen entre los dos mundos que postula Felisberto, o mejor, de qué modo es que transita sobre el límite entre lo real y lo irreal. Citando a Rama, explicaremos la manera en que «intentaría ver el mundo para comprobar si efectivamente su “juego” resultaba corroborado fuera de sí mismo» (2004: 453).

Debemos realizar en primer lugar una distinción al respecto de *lo extraño* y lo irreal. Lo irreal no es equivalente a *lo extraño*. Diríamos que lo irreal se define siempre

en oposición al mundo real, de igual manera que *lo extraño* se define en oposición a las manifestaciones cotidianas que suceden en el mundo real; *lo extraño* queda entonces definido como las manifestaciones de *lo otro* cuando nos desplazamos hacia el mundo irreal. Puede suceder que en el ámbito de lo irreal nos encontremos con manifestaciones que no se establecen como *extrañas*; del mismo modo que en el ámbito real podemos encontrarnos con *lo extraño*. Las dos posibilidades tienen lugar en la obra de Felisberto.

Analizando el papel de las muñecas en el cuento «Las Hortensias», Rey Beckford considera la manera en que la ambigüedad permite la aparición de *lo extraño* y hace difusas las fronteras entre los dos mundos:

Su condición de muñecas —el hecho de que representen algo que no son—, el rozar la naturaleza humana, les otorga una peligrosa ambigüedad que introduce, en más de un sentido, un principio de contaminación entre dos órdenes esencialmente distintos (2005).

Ya que los juegos de Felisberto se desarrollan en el ámbito irreal —y esto supone un punto importante para este trabajo—, ejemplificaré la distinción entre estos ámbitos utilizando para ello el cuento «El acomodador». Allí un acomodador de cine advierte una noche que sus ojos proyectan una luz que le permite distinguir en la oscuridad los objetos donde su mirada se detiene. El relato se centra en la progresiva obsesión del narrador con algunos objetos ubicados en una sala, a la que accede como un intruso. En el comienzo del relato, el protagonista nos explica su trabajo de acomodador, sus visitas al comedor gratuito donde se ubica la sala de las vitrinas, y la primera manifestación de esa luz que se proyecta desde sus ojos:

Una noche me desperté en el silencio oscuro de mi pieza y vi, en la pared empapelada de flores violetas, una luz. Desde el primer instante tuve la idea de que me ocurría algo extraordinario, y no me asusté (Hernández, 2010: 79).

Aquí nos encontramos todavía dentro de lo real, si bien con la aparición de un elemento *extraño*. Pero no es este el ámbito donde tienen lugar las actividades propiamente lúdicas de Felisberto. El progreso del relato supondrá un acercamiento hacia ese ámbito irreal donde *lo extraño* adquiere el tono ceremonial que Felisberto necesita para realizar la actividad lúdica. Una vez instalado en la sala contigua al comedor ya nos ubicamos en el mundo irreal, donde aparece plenamente *lo extraño*:

Al principio yo tenía miedo de verme reflejado en los grandes espejos o en los cristales de las vitrinas. Pero tirado en el suelo no me alcanzaría ninguno de ellos. ¿Porqué el mayordomo estaría tan tranquilo? Mi luz anduvo vagando por aquel universo; pero yo no podía alegrarme. Después de tanta audacia para llegar hasta allí, me faltaba coraje para

estar tranquilo. Yo podía mirar una cosa y hacerla mía teniéndola en mi luz un buen rato; pero era necesario estar despreocupado y saber que tenía derecho a mirarla (Hernández, 2010: 83).

El ámbito irreal queda definido como aquel donde se cumplen las características propias del juego: ser una actividad libre, que no es la vida corriente y por tanto disfruta de un espacio y un tiempo propios y, finalmente, estar sometido a unas reglas que pueden repetirse. En un principio, y siguiendo la clasificación de los juegos estipulada por Roger Caillois, nos situamos ante un juego que tiene una parte de simulacro (*mimicry*) y una de vértigo (*ilinx*). En estas clases de juegos no es necesario un adversario frente al que medir habilidades. Si bien el mayordomo podría percibirse como un adversario en el juego planteado, lo es tan solo como una amenaza exterior. El mayordomo tiene la función de hacer posible la disolución del juego. Hasta la aparición de la hija de casa en la sala de las vitrinas, el acomodador no tiene un contrapunto con el que «competir» en el juego:

En la segunda sesión miré miniaturas de jaspe; pero al pasar mi luz por encima de un pequeño puente sobre el que cruzaban elefantes me di cuenta de que en aquella habitación había otra luz que no era la mía. Di vuelta los ojos antes que la cabeza y vi avanzar una mujer blanca con un candelabro. Venía desde el principio de la ancha avenida bordeada de vitrinas (Hernández, 2010: 84).

Ahora el juego queda definido por la relación entre el acomodador y la mujer; es la competición entre los dos personajes lo que constituye el juego del ámbito irreal.

Ahora bien, si el ámbito irreal queda definido gracias a estas características lúdicas y también ceremoniales; me interesa especificar la manera en que la presencia de *lo extraño* funciona también como elemento capaz de fundar lo irreal. Para avanzar sobre este aspecto, utilizaré una reflexión de Albetto Giordano que explica la manera en que se constituye lo irreal en relación con *lo extraño*:

Lo irreal, ese «poco más de realidad» al que «los lectores sin ilusión» aspiran, no es simplemente lo opuesto de lo real. Lo irreal, que no presupone otras convenciones, otras certezas diferentes a las que estamos acostumbrados, que no se deja confundir ni con lo «maravilloso» ni con lo «mágico», no es otra realidad sino, más bien, *lo otro* de la realidad, lo que para constituirse la realidad niega, enmascara [...]. Efecto de irreal quiere decir: aparición de ese enmascaramiento, afirmación de esa negación. Lo que aparece es que *algo* se oculta, lo que se afirma es que *algo* se niega, y ese *algo* incierto la literatura lo revela en su incertidumbre: ese algo no es nada, ni siquiera la nada (1992: 17).

Ese «algo» que Giordano utiliza como sinónimo de la manifestación de *lo extraño*, define en gran parte si nos encontramos o no en el ámbito de lo irreal.

Lo irreal tiene dos concreciones en Felisberto. Una de ellas, la presente en el «ciclo de la memoria», se corresponde con el «allá», con lo sucedido mientras Felisberto transfigura las imágenes del recuerdo. La otra, que define las narraciones de su tercer etapa, donde el binomio real/irreal se corresponde con el de sueño/vigilia.

Claude Fell reflexiona lo siguiente acerca de la correspondencia de lo irreal con el pasado:

Digamos que si la metáfora reúne un *aquí* y un *allá* en Felisberto Hernández el *allá* no está subordinado en absoluto al *aquí*, pero, por el contrario, lo determina, y más aún, en un cierto sentido, lo permite, en la medida en que el *aquí* no es más que una reinterpretación del *allá*, que el presente no es más que una nueva memorización del pasado (1977: 107).

Fell, al reflexionar sobre la metáfora, está vinculando los mundos que presentamos aquí. Efectivamente, existe una correspondencia metafórica entre el principio de juego que Felisberto introduce en el ámbito real y su concreción en el irreal. Si bien aquí se subordina la metáfora a la pareja pasado/presente, otro tanto sucede en el real/irreal, donde también hay una correspondencia que permite el tránsito entre ámbitos.

Por su parte, resulta esclarecedora la interpretación de Chiara D'Argenio acerca del sueño y la vigilia:

La dualidad sueño/vigilia sufre un procedimiento análogo al de la categoría animado/inanimado. Las murallas entre el sueño y la vigilia se derrumban, pero no en el plano de los contenidos, sino en el narrativo. Mediante la escritura se produce una invasión de la realidad por parte del sueño. No se trata tanto de incursiones explícitas entre el mundo del sueño y el real, cuanto de una construcción de realidades oníricas, enteramente soñadas aun siendo reales y, sobre todo, una narración casi en sueños, un “narrar como se sueña” (2006: 403).

Si bien entiendo acertada la fórmula de «invasión de la realidad» a cargo de lo onírico, merece algunas puntualizaciones. De acuerdo a nuestra posición, las murallas entre el sueño y la vigilia no se derrumban, sino más bien hay un tránsito donde las «realidades» se nutren una de la otra. Si bien es cierto que la muralla entre los ámbitos en buena medida se traspasa, el narrador-protagonista realiza el tránsito inverso en el desenlace de sus relatos para dar por concluido el juego. Esto apunta a una cuestión más significativa: el narrador sabe que juega, y tiene la certeza de que el juego, el ámbito irreal, permiten un retorno, de manera que las murallas entre sueño y vigilia no pueden ser destruidas. Si bien es cierto que *lo extraño* —que tiene lugar en el ámbito irreal y algo menos en el real— se admite como habitual, el juego que propone Felisberto avanza hacia el desgaste de las

formas de *lo extraño*, instalándose así en el ámbito de lo real. Veamos, para recalcar esta idea, el pasaje final de «El acomodador»:

En los días que siguieron tuve mucha depresión y me volvieron a echar del empleo. Una noche intenté colgar mis objetos de vidrio en la pared; pero me parecieron ridículos. Además fui perdiendo la luz: apenas veía el dorso de mi mano cuando la pasaba por delante de los ojos (Hernández, 2010: 92).

Cuando el acomodador debe dar explicaciones acerca de *lo extraño* al «director» es que el juego en el mundo irreal concluye. Los mecanismos que posibilitaron la creación de un mundo al margen del real quedan al descubierto y por tanto es imposible la continuación del juego.

Este relato revela un mecanismo que, bajo otras formas, se manifiesta en otros cuentos del autor, y es que el ámbito irreal donde tiene lugar la actividad lúdica se ve finalmente truncado por alguien: el *aguafiestas* o *trickster*. Díaz se expresa de manera similar al reflexionar sobre estos dos mundos:

A la vez que descuida este mundo y huye en busca del otro, remoto —e imposible— no puede dejar de medir la distancia que los separa y la fuerza operativa que aquel tiempo que sueña tiene sobre este otro que está viviendo aunque no quiera. Y tanto más se contamina de irrealidad éste, tanto más se hace inasible, poroso a lo intemporal —y propiamente invivible— cuanto menos se atreve a postularlo en su concreto devenir presente, en su soporte vital único, en el único campo de las decisiones (1991: 112).

Díaz se refiere a la contaminación de irrealidad que ocurre en el mundo real al no evadirse Felisberto de él, postulando un único tiempo en el que ambos se confunden. Tiene mucha razón Díaz al mencionar la imposibilidad por parte de Felisberto de contemplar la distancia que separa a ambos mundos. Aún así debemos definir si esa distancia —o muralla— se derriba o no. Si Felisberto no se atreve a «postular en su concreto devenir presente» el momento en que vive, entonces la distancia entre las dos realidades no representa un motivo de reflexión, porque finalmente se verían difuminadas por el tiempo eterno del recuerdo o sueño en que se instala el autor. A diferencia de esto, entiendo que sí tiene lugar una reflexión acerca de esa distancia, o al menos que los mecanismos internos del relato calculan los momentos en que la muralla se cruza.

Establecidas algunas coordenadas que nos guían en este tránsito, cabe preguntarse la manera en que los personajes lo reciben. Veamos cómo se relacionan los personajes y estas dos realidades de acuerdo a Chiara D'Argenio:

A pesar de que el conflicto entre ambos mundos no es elemento central y explícito en la mayor parte de sus textos (la única excepción podría ser el cuento *El acomodador*), las realidades descritas son siempre irreales, narradores y protagonistas comparten la noción de lo absurdo del mundo. Los personajes no se asombran de las extrañezas, que a menudo dependen de su propia percepción, de su mirada buscando el misterio tras la superficie. Las realidades revelan la propia otredad, las atmósferas cotidianas desembocan en lo absurdo (2006: 403).

Hay que mencionar también que a excepción del narrador, los personajes de los cuentos no participan de *lo extraño* en el mundo real. La conciencia de que algo anormal ocurre será abordada de manera consciente únicamente por el narrador, y aunque sospechamos la participación del resto en todas las fases de *lo extraño*, únicamente lo confirmamos cuando la actividad lúdica tiene lugar, y esto sucede en el ámbito irreal.

2.3.- El misterio

Solo cuando nosotros habíamos cruzado la mitad del salón ella salió de su balcón y nos vino a alcanzar. Desde lejos ya venía levantando la mano y diciendo palabras de agradecimiento por mi visita. Contra la pared que recibía menos luz había recostado un pequeño piano abierto, su gran sonrisa amarillenta parecía ingenua.

Ella se disculpó por el hecho de no poder salir y señalando al balcón vacío, dijo:

—Él es mi único amigo

Felisberto Hernández, «El balcón»

Felisberto consigue la presentación de *lo extraño* como cotidiano y el lento adentramiento en el territorio de lo irreal mediante el misterio. Este elemento le permite mantener difusa la frontera entre mundos hasta que definitivamente se introduzca en uno de ellos sin apenas nosotros haberlo notado. La cita que encabeza este apartado pertenece al cuento «El balcón». Allí el pianista, narrador del cuento, recibe una invitación por parte del padre de la muchacha para tocar el piano en la casa de estos. Nos enteraremos entonces de la relación que la muchacha mantiene con el balcón de su habitación. La muchacha crea, con su declaración de amistad hacia el balcón, una zona de misterio donde presentar *lo extraño* y que servirá a narrador para desplazarse entre los mundos. El significado del balcón, su personificación o no, permanece como un misterio para el lector al no decantarse por uno u otro ámbito. El misterio logra entonces mantener en suspenso el juicio del lector, que queda incapacitado para situarse a uno u otro lado de la muralla. Al respecto del misterio en Felisberto dice Claude Fell:

En cada ser, en cada cosa, hay una zona de misterio, de eventualidad que contamina el contexto y donde se acumulan «objetos, hechos, sentimientos, ideas» sin relación directa entre ellos [...] Es por esto que, más que de lo fantástico lo que supone un «orden», la metáfora de Felisberto Hernández procede de lo *insólito*, en la medida en que es a la vez impotente y reacia a coordinar los misterios (1977: 107).

Lo insólito permanece suspendido en la zona de misterio, incapaz de instalarse en ninguno de los dos ámbitos. Felisberto logra tal punto de ambigüedad que el misterio mismo es muchas veces personificado. Según Chiara D'Argenio «es constante la presencia del término "misterio" también como entidad humanizada» (2006: 406). Sucede también que el misterio de la obra hernandiana necesita ser continuamente re-creado. Asistimos con tanta naturalidad a la sucesión de hechos que conforman el relato, que muchas veces la recreación del misterio aparece de forma violenta. Así, en «El balcón», después de haber desconfiado de la relación de la mujer con el balcón, sentimos durante páginas la interrupción de cualquier acto insólito para asistir bruscamente a la re-creación del misterio:

A medida que se iba la luz, ellos se acurrucaban en la sombra como si tuvieran plumas y se prepararan para dormir. Entonces ella dijo que los objetos adquirirían alma a medida que entraban en relación con las personas. Algunos de ellos antes habían sido otros y habían tenido otra alma (algunos que ahora tenían patas, antes habían tenido ramas, las teclas habían sido colmillos), pero su balcón había tenido alma por primera vez cuando ella empezó a vivir con él. Hernández (2010 : 64)

Una anécdota registrada por Norah Giraldi, quien recoge a su vez el testimonio del amigo de Felisberto, el Dr. Alfredo Cáceres, marca el carácter del misterio como algo que se impone al escritor uruguayo. Felisberto acompañaba con frecuencia a Cáceres durante las visitas que este hacía a sus pacientes en el hospital psiquiátrico Vilardebó. En una ocasión visita junto a Cáceres a una paciente que vivía en el barrio «Ciudad Vieja». La muchacha, con mucho sobrepeso, pasaba sus días en un cuarto ubicado al fondo del negocio de sus padres. Una vez terminada la visita, Felisberto queda impresionado por el encerramiento de la muchacha. Así lo cuenta Giraldi:

Allí no cabía más que la cama de enferma. Ella estaba acostada, sufría de hidropesía, y aparecía «violentamente» blanca, en un cuarto «totalmente pintado de verde». Al retirarse le expresa a Cáceres su perplejidad de que un ser pueda vivir sin luz natural y le comenta: "A esta mujer le hace falta una ventana. Voy a escribirle un cuento"; y en cuarenta y ocho horas, escribe el cuento magistral de la mujer que se enamora de *el balcón* (1975: 62).

Este testimonio nos aclara hasta qué punto lo *extraño* se presenta de modo natural para Felisberto. A medida que avanza el relato conoceremos que la mujer está realmente enamorada del balcón. La personificación de este objeto conducirá al desenlace de la

historia luego de que la caída-suicidio del balcón sea atribuida por la muchacha a los celos padecidos por aquel. Podríamos seguir a Julio Prieto en este punto:

El misterio en la narrativa hernandiana no se considera como algo íntimo, auténtico, sino, al contrario, como algo impudicamente artificial y (en la medida en que lo que debería estar dentro está afuera) el acto de «mirarlo» deviene una suerte de acto obsceno, un voyerismo a la vez que un exhibicionismo del misterio, donde se mira para ser mirado y se es mirado desde lo que se mira (2002: 319).

Continuando el pensamiento de Prieto, el misterio del balcón se magnifica ya que es al mismo tiempo objeto de nuestra mirada en tanto misterio, y misterio que observa la vida de los personajes. El padre de la muchacha es cómplice del juego entre la muchacha y el balcón, llegando no solo ser él mismo partícipe, sino haciendo partícipe al visitante.

De aquí se desprende otra noción, explicada al comienzo del apartado y analizada por Prieto, y es que es a partir de constante artificio de la re-creación del misterio en medio de acontecimientos ordinarios es que se nos presenta la extrañeza para dar paso luego al ámbito irreal:

De la noción de un misterio en cierto modo «superficial» no hay más que un paso a su manipulación como fuente de extrañeza —la inquietante extrañeza de la superficialidad: de la ausencia de un fondo allí donde debería haberlo (2002: 318).

Teniendo en cuenta que ni el misterio, ni lo *extraño*, ni lo irreal, se resuelven en los cuentos de Felisberto podríamos decir que «una paradoja parece sostener y explicar su obra: no hay nada más profundo que la piel» (Rama, 1950: 15).

3.- Conclusiones

En «He decidido leer un cuento mío», Felisberto se pregunta si al intentar quitar lo que de feo tenía su «lenguaje sencillo de improvisación», no estaría despojando a su literatura de aquello «rico de expresión». Teme un problema sin solución, como él mismo reconoce: «Hay obras que salieron a pura inspiración y enteritas: completamente buenas o completamente malas» (Hernández, 2008: 277). Su literatura se alimenta, valga la repetición, de poca literatura. Felisberto creó, primero mediante los espectáculos musicales, los cuentos en reuniones sociales y, finalmente, en su literatura, un espacio cotidiano que lentamente se transforma en irreal. Cotidiano, porque allí los movimientos de sus personajes siguen las mismas pautas que encontramos ordinariamente. Irreal

porque adivinamos *lo extraño* detrás de los movimientos. Cuando Felisberto plantea el misterio es difícil regresar de allí. A partir de ese momento el lector se complace en el misterio hasta perderse en esa zona irreal donde cualquier gesto esconde una anomalía justamente por mostrarse tan decididamente común.

Kierkegaard dijo que el movimiento repetitivo, mecánico, que duplica una acción una y otra vez, se nos presenta con un fondo diabólico. Yo creo que allí se encuentra el misterio de Hernández y por consiguiente su *extrañeza* y su situarse en lo irreal: en que su constante normalidad se presente una y otra vez duplicada. No creo que *lo extraño* o el misterio se desprendan de la personificación y cosificación, ni siquiera que la luz del acomodador se presente como fantástica. Más bien *lo extraño* proviene de sentirnos repitiendo escenas, profetizando movimientos de los personajes, y nos resulta imposible desligar esa repetición del ámbito irreal.

Existe un vaivén propio de Felisberto que tiene sus polos en la contemplación, la pereza, y por otro lado en la acción. Este vaivén puede rastrearse en los modos que Felisberto utiliza para desplazarse entre los ámbitos real e irreal. En primer lugar nos encontramos con la contemplación de un misterio donde actúan veladamente las fuerzas de *lo extraño*. Gradualmente, este misterio nos llevará al ambiente irreal donde la presencia de *lo extraño* es más evidente. Pero ocurre que la prolongación del misterio ocasiona el movimiento del narrador hernandiano hacia el polo de la acción. Entonces se reacciona contra el misterio causando la disolución de *lo extraño* y, parcialmente, del ámbito irreal.

Ciertamente las actividades que realizan los personajes lindan con la ceremonia, con lo ritual; y esto requiere de normas estrictas que, no solo delimiten las acciones de los personajes, sino, más importante, permitan repetir el juego. De igual manera que necesita de estas reglas, el juego necesita de la posibilidad de ser, en alguna medida, transgredido. Y esto se logra con la figura del *aguafiestas*. Es, creo, la gran diferencia entre los títulos del «ciclo de la memoria», y muchas de sus obras posteriores: la posibilidad de la confrontación, la competición, a consecuencia de la adulteración del juego. En una progresiva transgresión de las normas del juego los personajes avanzan hacia la disolución del ámbito irreal. La última trampa del *aguafiestas* es la de enfrentar

a los jugadores con la realidad, con hechos que no pertenecen al ámbito aislado del juego —nuestro ámbito irreal— y así descubrirles la impostura.

Walter Benjamin (1989: 152) cuenta que Charles-Joseph de Ligne, el Príncipe de Ligne, asiduo visitante de los clubs parisinos a comienzos del siglo XIX, mantenía una postura invariable ante cualquier pérdida en el juego. Su figura se mantenía con la mano derecha colgando floja sobre la mesa y el brazo izquierdo horizontal, encajado en el chaleco. Por su asistente de cámara se supo más tarde que a la altura del pecho el príncipe tenía tres cicatrices, fruto de la acción de las uñas. Si bien esto ocurre en un juego con alta participación del azar, todo juego implica la posibilidad de perder, sea de la forma que sea. Felisberto expone y arruina los juegos y ceremonias en las que participa, es el *aguafiestas*, cuya misión más notable tal vez no sea la de terminar con los juegos sino la de posibilitar otros nuevos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AÍNSA, Fernando (2002): *Del canon a la periferia: encuentros y transgresiones en la literatura uruguaya*, Montevideo, Trilce.

BARRIOS PINTOS, Aníbal (1968): *Montevideo: Los barrios (I)*, Montevideo, Editorial Nuestra Tierra.

BENJAMIN, Walter (1989): *Discursos Interrumpidos I*, Buenos Aires, Taurus.

CAILLOIS, Roger (1958), *Teoría de los juegos*, Barcelona, Seix Barral.

DÍAZ, José Pedro (1991): *Felisberto Hernández. El espectáculo imaginario, I*, Montevideo, Arca.

DÍAZ, José Pedro (2000): *Felisberto Hernández, su vida y su obra*, Montevideo, Planeta.

FELL, Claude (1997): «La metáfora en la obra de Felisberto Hernández», en SICARD, Alain (ed.), *Felisberto Hernández ante la crítica actual*, Caracas, Monte Ávila, pp. 103-117.

GADAMER, Hans-Georg (1991): *La actualidad de lo bello*, Barcelona, Paidós.

Sebastián Miras (2016), «Felisberto Hernández: el juego en los márgenes de la realidad», *Cuadernos de Aleph*, 8, pp. 72-90.

GIORDANO, Alberto (1992): *La experiencia narrativa: Juan José Saer, Felisberto Hernández, Manuel Puig*, Rosario, Argentina, Beatriz Viterbo Editora.

GONZÁLEZ, María del Carmen (2011): *Felisberto Hernández. Si el agua hablara*, Montevideo, Rebeca Linke.

GIRALDI DE DEI CAS, Norah (1975): *Felisberto Hernández: Del creador al hombre*, Montevideo, Edición de la Banda Oriental.

HERNÁNDEZ, Felisberto (2009): *Obras completas vol. I. Primeras Invenciones. Por los tiempos de Clemente Colling*, México, Siglo XXI Editores.

HERNÁNDEZ, Felisberto (2010): *Obras completas vol. II. El caballo perdido. Nadie encendía las lámparas. Las Hortensias*, México, Siglo XXI Editores.

HERNÁNDEZ, Felisberto (2008): *Obras completas vol. III. Tierras de la memoria. Diario del sinvergüenza. Últimas invenciones*, México, Siglo XXI Editores.

HUIZINGA, Johan (2007): *Homo Ludens*, Madrid, Alianza.

LARRE BORGES, Ana Inés (1983): «Felisberto Hernández. Una conciencia filosófica», *Revista de la Biblioteca Nacional de Montevideo*, n.º 22, pp. 5-36.

RAMA, Ángel (1950): «Las Hortensias de Felisberto Hernández», *Marcha*, n.º 524, 28 de abril de 1950, p. 15.

RAMA, Ángel (1964): «Burlón poeta de la materia », *Marcha*, n.º 1190, 17 de enero de 1964, p. 30.

RAMA, Ángel, (1968): *Felisberto Hernández. Capítulo Oriental, N.º 29*, Montevideo, CEDAL.

RAMA, Ángel (2004): «Felisberto Hernández. Su manera original de enfrentar al mundo», en GARCÍA, Carlos y REICHARDT, Dieter (eds.), *Las vanguardias literarias en Argentina, Uruguay y Paraguay*, Madrid, Iberoamericana, pp. 449-460.

REY BECKFORD, Ricardo (2005): «Felisberto Hernández o la máscara de lo cotidiano», *Ciberletras. Revista de crítica literaria y de cultura*, n.º 13.

ROCCA, Pablo (2004): «Cruces y límites de la vanguardia uruguaya», en GARCÍA, Carlos y REICHARDT, Dieter (eds.), *Las vanguardias literarias en Argentina, Uruguay y Paraguay*, Madrid, Iberoamericana, pp. 415-426.

RODRÍGUEZ MONEGAL, Emir (1945): «Nota sobre Felisberto Hernández», *Marcha*, n.º 286, 15 de junio de 1945, p. 15.

VERANI, Hugo (1987): «Felisberto Hernández: la inquietante extrañeza de lo cotidiano», *Anales de literatura hispanoamericana*, n.º 16, pp. 127-144.

YURKIEVICH, Saúl (1977): «Mundo moroso y sentido errático en Felisberto Hernández», en SICARD, Alain (ed.), *Felisberto Hernández ante la crítica actual*, Caracas, Monte Ávila, pp. 361-383.