

UNIVERSIDAD DEL VALLE DE GUATEMALA

Facultad de Ciencias y Humanidades



LA DESCENTRALIZACIÓN DEL ESPACIO Y EL EXTRAÑAMIENTO EN LA OBRA
DE CÉSAR AIRA

Trabajo de graduación en modalidad de ensayo presentado por

Madelein Alejandra Monterroso Reyes

para optar al grado académico de Licenciada en Ciencias de la Comunicación y Letras

Guatemala,

2023

LA DESCENTRALIZACIÓN DEL ESPACIO Y EL EXTRAÑAMIENTO EN LA
OBRA DE CÉSAR AIRA

UNIVERSIDAD DEL VALLE DE GUATEMALA

Facultad de Ciencias y Humanidades



LA DESCENTRALIZACIÓN DEL ESPACIO Y EL EXTRAÑAMIENTO EN LA OBRA
DE CÉSAR AIRA

Trabajo de graduación en modalidad de ensayo presentado por

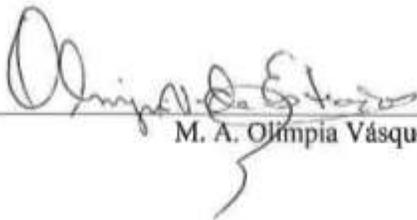
Madelein Alejandra Monterroso Reyes

para optar al grado académico de Licenciada en Ciencias de la Comunicación y Letras

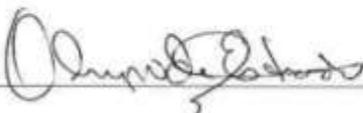
Guatemala,

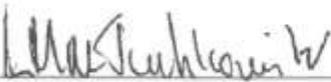
2023

Vo. Bo. :

(f) 
M. A. Olimpia Vásquez

Tribunal Examinador:

(f) 
M. A. Olimpia Vásquez

(f) 
M. A. Luna Mishaan

(f) 
M. A. César Yumán

Fecha de aprobación: Guatemala, 25 de mayo de 2023.

Prefacio

Redactar el presente ensayo fue un gran desafío, experimenté a profundidad la perseverancia, dedicación, paciencia y el amor por el conocimiento y aprendizaje. Quiero agradecerle a mi asesora, Olimpia Vásquez, por acompañarme y guiarme durante todo el proceso. A Luna Mishaan, directora del departamento, por su disponibilidad y recomendaciones. Además, estoy agradecida con mi familia por su apoyo incondicional y por expresar la satisfacción que les causa mi esfuerzo. Asimismo, con mis amistades por sus consejos.

Este ensayo está completamente dedicado al único rey, dueño y señor de mi corazón. Al gran Yo Soy sea toda la gloria y honra. Ante Dios rindo cada uno de mis logros, pues para mí solo Él es digno. Por sobre todas las cosas, le doy gracias porque me dio la fuerza, el valor y la inspiración para llevar a cabo este trabajo de graduación. Estaré eternamente agradecida por cuanto ha estado conmigo cada día de mi vida, en todo momento y lugar, mostrándome el poder de su perfecto amor.

Índice

Prefacio	vi
Resumen.....	x
Abstract.....	xi
I. Introducción.....	1
A. Argumento de las obras analizadas	2
II. Marco teórico	5
A. Globalización.....	5
B. Glocalización	6
C. Metaliteratura.....	7
D. El metadiscurso	9
E. El tiempo y espacio.....	10
1. <i>El tiempo</i>	10
2. <i>El espacio</i>	12
3. <i>El cronotopo</i>	16
F. El extrañamiento	20
1. <i>Extrañamiento a nivel de fábula</i>	20
2. <i>Extrañamiento a nivel de la actuación</i>	21
3. <i>Los personajes extraños</i>	21
G. Novela experimento.....	24
H. Escritura en continuo.....	25
III. La descentralización del espacio.....	27
A. El viaje virtual	27
B. Los diferentes tiempos narrativos.....	28
C. El mundo ontológico y óptico	30
D. Los continuos avatares de los actantes.....	31
E. El tiempo de la aventura y la aceleración cronotópica	38

F. El viaje psicológico	40
G. El viaje circular.....	42
H. Entrecruzamiento entre literatura y televisión.....	43
1. <i>Heterogeneidad de percepciones</i>	45
I. El crecimiento formativo	46
J. La dicotomía civilización y barbarie	47
K. La conformación única de los clones	48
L. Modificación del orden cronológico.....	49
IV. Los personajes extraños	52
A. La inadaptabilidad del protagonista.....	52
B. El doppelgänger	54
C. Rugendas como un sujeto irreplicable.....	56
D. Rechazo al éxito profesional	59
E. La creatura y el creador.....	60
F. Personajes en contra de la tradición	62
G. El científico loco	64
V. El proceso de creación	67
A. La metaliteratura en <i>El juego de los mundos</i>	67
B. La subjetividad del ser humano	69
C. La superposición de historias	70
1. <i>El viaje en el tiempo</i>	71
D. La mimetización de la anécdota	73
1. <i>El opio como metáfora de la producción literaria</i>	74
2. <i>Imposibilidad de dejar de narrar</i>	78
E. Convergencia entre la realidad y la ficción.....	80
F. Deconstrucción de textos fundacionales	81
G. Los clones y la obra literaria	83
1. <i>Las experiencias</i>	84
2. <i>Prolepsis implícita</i>	85

VI. Conclusiones88
VII. Referencias91
VIII. Anexos95

Resumen

En este ensayo se analizará la descentralización del espacio y el extrañamiento en la obra de César Aira desde la perspectiva de la glocalización, ya que su producción refleja la fluidez de la sociedad contemporánea, tanto por su ritmo acelerado de publicación como por los temas heterogéneos que aborda. En algunos de sus libros, las acciones trascienden las fronteras nacionales, lo cual establece un diálogo entre el espacio propio y ajeno debido al entrecruzamiento de culturas. Además, los personajes se definen en gran medida por su desplazamiento y generan desconcierto por sus características.

El trabajo está conformado por tres partes. En la primera, que se titula «la descentralización del espacio» se analizan los viajes, los espacios reales y ficticios, en los cuales lo insólito convive con lo cotidiano a través de transformaciones temporales. En la segunda parte se estudia a los personajes que producen extrañeza debido a que llegan del extranjero o desarman el sistema de normas existentes. Finalmente, se investiga la metaliteratura a través de la denominación de novela experimento. El análisis se centra en seis obras de César Aira: *El juego de los mundos*, *Un episodio en la vida del pintor viajero*, *Prins*, *La cena*, *Ema, la cautiva* y *El congreso de literatura*.

Palabras clave: descentralización, espacio, viaje, tiempo, extrañamiento, glocalización, globalización, metaliteratura.

Abstract

In this essay will be analyzed the decentralization of the space and the astonishment created by the characters in the work of César Aira from the perspective of glocalization, because his fast rhythm of publication and the diversity of topics reflects the actual society. In some of his books, the actions are developed in several nations. This presents a dialogue between different spaces and is a sign of the interconnection of cultures. Also, the characters are defined by their journey because they improve, grow and have an uncommon personality.

This study consists in three parts. In the first, entitled «The decentralization of the space», it is analyzed the journeys and the real and fictional spaces. In this topics the unusual coexists with the routine through the transformations of the perceptions of time. In the second part it is described the characters that cause astonishment because they are of another country or generate a unique event. Finally, the metatex is investigated through the term of *novela experimento*. The investigation focuses on six books of César Aira: *El juego de los mundos*, *Un episodio en la vida del pintor viajero*, *Prins*, *La cena*, *Ema*, *la cautiva* y *El congreso de literatura*.

Keywords: decentralization, spaces, journeys, time, astonishment, glocalization, globalization, metatex.

I. Introducción

La descentralización del espacio y el extrañamiento en la obra de César Aira se abordará desde la perspectiva de la **glocalización**, la cual permite comprender la forma en que la literatura es abordada desde un marco **globalizado**. Es decir, que es la interconexión que se da entre los elementos locales con los mundiales. Las acciones en varios relatos de César Aira suceden en distintas regiones, lo cual fomenta el diálogo entre el espacio propio y el ajeno, con personajes que se definen en gran medida por su desplazamiento debido a las relaciones con otros personajes.

César Aira nació en 1949 en Coronel Pringles, Argentina. En 1967 se trasladó a Buenos Aires, donde estudió Derecho y Letras. Es escritor y traductor, ha traducido en Francia, Inglaterra, Italia, Brasil, España, México y Venezuela. Desde 1981 publica obras de teatro, ensayos y mayormente novelas cortas que han sido traducidas a más de veinte idiomas. En 2018 superó los cien títulos y a lo largo de su carrera ha recibido diversos premios y galardones como el Premio Konex, Roger Caillois y Formentor de las Letras.

El ritmo de publicación del autor es acelerado, los temas de sus libros y las editoriales con las que publica son heterogéneos, por lo que, hay varias obras que todavía no han sido analizadas. En sus historias cortas reflexiona acerca del proceso de elaboración de una obra, la cual es una manifestación de la evaluación de la contemporaneidad, en tanto que la redacta como si de un experimento se tratase: breve y siempre hacia adelante.

A través de este método refleja el tiempo *massmediático* en el que se trascienden las fronteras internacionales, debido a las innovaciones tecnológicas. De esta forma, su producción trae consigo la pluralidad de la mundialización de la cultura y la fluidez de la sociedad contemporánea. El enfoque posmoderno, a partir de teorías actuales, como la globalización, lo llevan a ser universal por publicar sus trabajos de manera glocal y a la vez descentralizada.

El objetivo del presente trabajo es analizar la descentralización del espacio y el extrañamiento en la obra de César Aira, a través de la denominación «novela experimento», la cual tiene como características principales la escritura en continuo, cuyo mecanismo implica la ubicación espacio-temporal de los acontecimientos y, la creación de algo irrepetible mediante la extrañeza que producen los personajes. Para esto se utilizará la teoría de Ronald Robertson (2000) y Giovanni E. Reyes (2001). Por otra parte, se consultará a Veres Cortés (2010) y su artículo «Fragmentarismo y escritura: de la vanguardia a la metaliteratura» para sustentar la metaliteratura y el metadiscurso en la obra del autor. Asimismo, se citarán autores complementarios como Saavedra (2013), Mbaye (2011), Zorro (2015), entre otros.

A. Argumento de las obras analizadas

El juego de los mundos se ubica en un futuro remoto en el que los libros se consideran material muerto. Lo que reina es un juego llamado Realidad Total. Este consiste en trasladarse virtualmente a un mundo habitado por una especie inteligente y declararle la guerra con el objetivo de aniquilarla. Un grupo de hermanos se aficiona a este juego y el padre y narrador censura la práctica, ya que la considera bárbara y peligrosa. A la vez piensa que el objetivo del juego es abrir el camino para que se instaure

nuevamente la idea de Dios, debido a que en el juego se manejan solo conceptos absolutos como la vida y la muerte.

Un episodio en la vida del pintor viajero se centra en el viaje del pintor Johan Moritz Rugendas a Buenos Aires para retratar la naturaleza. Él junto al pintor Robert Krause atraviesa diferentes espacios de Argentina hasta que llega a un desierto que parece haber sido consumido por las langostas. Al divisar unas montañas, Rugendas decide ir a investigar para encontrar agua, pero cuando llega se topa con una tormenta eléctrica, en la que le caen varios rayos. El caballo corre para alejarse, pero Rugendas se cae en el camino y queda colgando de un estribo. Cuando Krause lo encuentra está deformado del rostro, lo cual, posteriormente, afecta su juventud y su arte.

Prins, de acuerdo a su temática, es una novela corta que trata sobre un autor dedicado exclusivamente a escribir novelas góticas que decide abandonar el oficio porque se frustra de que sus aspiraciones se vieron sepultadas por las exigencias del mercado editorial, ya que todas sus novelas se parecen. Por ello, decide dejarlo todo y volverse adicto al opio. Atraviesa Buenos Aires en un autobús y llega a un submundo conocido como la Antigüedad donde encuentra lo que le permitirá acceder a la nueva Realidad: el opio. Dentro de él está escondida una llave que le dará acceso a la Antigüedad; una vez que termine el bloque de opio que compró.

La cena es una historia breve sobre un hombre fracasado que va a cenar a la casa de un amigo adinerado en Pringles. Durante la velada su madre y su amigo mencionan varios nombres de los habitantes del pueblo que el protagonista no reconoce, así que, le parece una conversación aburrida. Después de que el amigo les muestra su colección de juguetes dan por terminada la visita. Al volver a casa el protagonista decide ver la televisión y se entera de que la ciudad está siendo invadida por zombies. Las autoridades

intentan detenerlos, pero sus esfuerzos resultan inútiles. Finalmente, los habitantes los obligan a volver a sus tumbas al llamarlos por su nombre.

Ema, la cautiva es una obra que aborda desde otra perspectiva el tema de la mujer blanca capturada por indios. Al principio Ema es prisionera del ejército y es maltratada y violada en varias ocasiones. Sin embargo, luego de un ataque por parte de los indios, Ema convive con ellos. A lo largo de su viaje pasa de una condición marginal a convertirse en una mujer con poder al dedicarse a criar y vender faisanes.

En *El congreso de literatura* el narrador y protagonista, César, intenta clonar a Carlos Fuentes con el propósito de dominar el mundo. La historia comienza en una playa de Venezuela. Ahí, César consiguió izar del fondo del mar un tesoro escondido por piratas al resolver el enigma del Hilo de Macuto y recibió una gran suma de dinero por tal hazaña. Después, lo invitaron a un congreso de literatura en Mérida y asistió, ya que vio la oportunidad de tomar una célula de Carlos Fuentes para clonarlo. Sin embargo, la abeja encargada de realizar esta acción tomó una célula de la corbata del escritor. A consecuencia de esto, gusanos de seda gigantes invadieron la ciudad.

II. Marco teórico

Como parte del marco teórico de este ensayo se definirá el concepto de globalización y glocalización. Posteriormente, se expondrá que la metaliteratura implica una reformulación discursiva que incluye distintos metalenguajes y relaciones intertextuales que dan paso al metadiscurso. El metadiscurso a nivel de historia tiene diversas características, en este trabajo se describirán dos: la descentralización del espacio y la extrañeza que producen los personajes. Finalmente, se explicará el término novela experimento y escritura en continuo.

A. Globalización

Reyes (2001) plantea que la globalización es una teoría cuya premisa fundamental es la integración que existe entre y dentro de las sociedades, lo cual afecta las condiciones sociales y económicas de los países. Esto se debe a los novedosos procesos tecnológicos que permiten una mayor interacción entre diversas entidades en todo el mundo. Por ello, las interrelaciones son elementos cruciales para analizar los cambios que ocurren a nivel social, político y de producción.

Cada vez más naciones dependen de las condiciones mundiales en términos de comercio, el sistema financiero y la comunicación. Los efectos derivados de estos aspectos pueden estudiarse desde dos perspectivas principales: las condiciones externas a los países y las internas de cada región. Por ello, Robertson (2000) considera que la globalización no debe definirse mediante la distinción de universalismo contra

particularismo. Palacios-Alvarado et al. (2017) mencionan que los procesos de integración generan interacción entre lo global y lo local.

B. Glocalización

El concepto se originó del japonés *dochakuka* que se refiere al principio agrario de aplicar las técnicas de la finca a las condiciones locales. A comienzos de los años noventa fue muy utilizado en referencia al *micromarketing*: la adaptación de publicidad de los productos y servicios con una base global hacia mercados particulares y diferenciados (Robertson, 2000).

Actualmente, el término de «glocalización» relaciona lo global con lo local y permite comprender la forma en que la globalización se localiza debido a que son escenarios en los que suceden diversas conexiones (Palacios-Alvarado et al., 2017). Robertson (2000) por su parte, afirma que una de las maneras de considerar la idea de cultura global es comprenderla como si estuviera conformada por la interconexión paulatina de diversas culturas locales. Esta concepción considera lo local como una pequeña manifestación de lo global.

En las últimas dos décadas del siglo XIX y los primeros años del siglo XX se dieron cambios significativos en cuanto al sentido del tiempo y el espacio, debido a las negociaciones internacionales y las innovaciones tecnológicas (Robertson, 2000). Esto ha generado redes virtuales que conectan distintos territorios. Dichas redes trascienden fronteras nacionales, creando un nuevo espacio-temporal. La virtualidad permite traspasar las distancias físicas, lo que favorece los contactos, permanentes u ocasionales, entre personas o entidades geográficamente separadas.

Cada persona es un punto de unión entre dos o más canales de las redes virtuales por las que transitan distintos factores: culturales, económicos, políticos y sociales. De esta forma, los niveles locales son generadores y receptores de procesos sociales y económicos globales. Por eso, entender el mundo de hoy implica comprender esta nueva forma de interacción global-local que modifica el alcance de las relaciones internacionales (Zorro, 2015).

C. Metaliteratura

Según Veres Cortés (2010), normalmente el término metaliteratura o metaliterario hace referencia a la reflexión de la obra literaria en la misma obra literaria. En los últimos años también se incluye una reflexión más amplia sobre la historia literaria: desde vidas de escritores hasta la presencia de autores en discursos ficticios como personajes. Esto implica la reformulación discursiva, propia de la posmodernidad.

La idea de lo fragmentario en la escritura se intensificó en la segunda mitad del siglo XIX. Sin embargo, a finales de ese siglo numerosos descubrimientos científicos y tecnológicos reanudaron la confianza en la razón del hombre. Posteriormente, en el siglo XX se dio una crisis de este pensamiento debido a que diversas ciencias formulaban principios de incertidumbre y relatividad, como el psicoanálisis que planteaba que gran parte del ser del hombre se encuentra oculto en fragmentos de su inconsciente. Por ello, a partir de este periodo el mundo se distanció de la concepción de estabilidad y de captar las ideas en su totalidad.

Marías (2014) expone que los autores posmodernos prestan especial atención a las maneras de representar el mundo y su producción evidencia una reflexión sobre la naturaleza de la obra y los medios para formarla debido al reconocimiento de que la

realidad es un sistema de signos determinado por la subjetividad del sujeto y que, por eso, es un constructo cultural. Por tanto, la meditación metanarrativa es uno de los rasgos principales de la narrativa contemporánea, pues esta se enfoca en subrayar la condición de artificio verbal de los productos literarios. Por ejemplo, la autoficción se evidencia en varios casos en la creación de numerosos clones autoficticios del autor.

En relación con lo anterior, hay diversas obras de César Aira en las que los personajes, indistintamente de su edad, sexo o características, se llaman César Aira. Esto es parte del procedimiento autoficcional que el escritor ha empleado en distintos niveles para fusionar el yo autoral con el yo narrativo. De esta manera, existe una explícita conciencia del personaje y el autor como personaje dentro de su historia. Una de las formas más comunes para introducirse en sus novelas es mediante escritores o críticos, a través de los cuales se reúnen discusiones que son narración y argumentación al mismo tiempo (Saavedra, 2013).

Asimismo, la metaficción en César Aira se presenta como un rasgo que inscribe su escritura en la condición posmoderna y es un fundamento de su poética narrativa. La primera manifestación de la metaficción es la «generación» del argumento. Al inicio de varios relatos el narrador suele presentar las características, la fuente o las circunstancias que han dado paso a la historia que va a contar (Mbaye, 2011). El prólogo o las presentaciones se emplean para recordar al lector que existe un pacto de lectura. (Saavedra, 2013). La otra forma es la exploración de la construcción de la obra (Mbaye, 2011).

De esta manera, su postura evidencia una preocupación manifiesta del objeto estético. Desde el contenido de sus obras hasta la construcción, se instala en la autoconciencia, la cual plantea un sistema propio. Dentro de la ficción debate la esencia

del arte: su presencia en la sociedad ya sea como objeto prometeico; es decir, como salvación del hombre y justificación de su existencia, como objeto de consumo para el placer o como simple artefacto decorativo (Parra, 2005). La narrativa de este autor presenta una tendencia fuertemente autoconsciente que ofrece una exposición deliberada de la ficcionalidad de la creación literaria (Mbaye, 2011).

D. El metadiscurso

Alrededor de la mitad del siglo XX en el mundo occidental suceden cambios radicales en la ciencia y el arte, los cuales sientan las bases para el nacimiento de nueva forma de percibir y representar la realidad que da paso a la época posmoderna. La literatura posmodernista pretende reflejar la fluidez de la sociedad contemporánea. Por ello, una de sus particularidades reside en la fragmentación (Marías, 2014). Esta fragmentación del discurso plantea la fusión de textos cortos, lo que crea un collage metaliterario (Veres Cortes, 2010).

Diversas novelas de las últimas décadas del siglo XX y los primeros años del XXI tienen como característica principal la fragmentación (Marías, 2014). Por eso, en las obras se destaca la utilización de la historia de la literatura para ejemplificar las consecuencias de la historia en la realidad. La metaliteratura, entonces, se incluye dentro de un proceso semiótico más amplio: la metacultura, es decir, la reformulación discursiva propia de la posmodernidad, la cual incluye distintos metalenguajes debido a la creación de un discurso a partir de otros como resultado de la intensificación de las relaciones intertextuales que da paso a lo metatextual.

Lo anterior es reflejo de un mundo globalizado en donde las fronteras se desdibujan y los conceptos de tiempo y espacio se modifican. Esto supone un proceso de

reformulación discursiva en el que ocurren distintas hibridaciones debido a que las culturas se entrecruzan (Veres Cortés, 2010). Así pues, la fragmentación no solamente puede encontrarse en las estructuras formales de las obras narrativas, sino también, en la heterogeneidad del sujeto (Marías, 2014).

E. El tiempo y espacio

1. *El tiempo*

Las categorías de espacio y tiempo son frecuentes en la literatura, ambas se presentan continuamente de forma implícita o explícita en las narraciones, marcando una pauta para el contenido y desarrollo del discurso. En el caso de César Aira y su amplia producción de novelas cortas, los dos elementos son relevantes. Las transformaciones temporales deben darse para que exista un relato, estas encadenadas unas con otras de manera sucesiva construyen una secuencia.

Esta idea de la historia como una serie de acontecimientos interconectados implica la existencia de una doble organización temporal. Por una parte, están los acontecimientos ordenados con base en la cronología y, por otra, los acontecimientos que se orientan en función de una selección que busca determinada finalidad. Por ejemplo, el recurrir a recuerdos para contar la historia conlleva un encadenamiento lógico-cronológico que se da en función de una serie de memorias vívidas del narrador protagonista. Por consiguiente, son parte del pasado y el presente (Gámez, 2020).

a. Tiempos narrativos. Según González (2009) durante varios siglos, el tiempo de las acciones en varios relatos avanzaba cronológicamente. Sin embargo, el surgimiento de la novela transformó la manera de representar el tiempo. Esto se debió en gran medida a la evolución de la sociedad y a que la función principal de la novela fue reflejar las

costumbres de una época. Por su extensión, este tipo de narración es la que más se presta para visualizar el tiempo.

El tiempo de la ficción no es equiparable al tiempo de la vida real, ya que el primero es un tiempo de cuasi-ficción. En este sentido se pueden distinguir dos planos: el del relato y el de la historia. El primero es el artístico, aquel que el narrador crea desde el momento en el que decide dónde empezar a contar, qué acciones incluir, cómo tratarlas y cuándo terminar. El otro plano es el que trata de reproducir la historiografía. En cada uno existen tres relaciones: el orden, la frecuencia y la duración.

1) Orden. En la ficción se puede alterar el orden de las acciones que transcurren en el tiempo lineal. Por ejemplo, un evento que normalmente se esperaría al final puede presentarse a la mitad. Para esto existen diversas figuras literarias como la prolepsis, la cual puede utilizarse para narrar un acontecimiento que tiene lugar en el futuro, mediante sueños o premoniciones. También puede darse otra transformación del orden lógico-temporal: la analepsis, conocida también como *flash back*, la cual se da principalmente a través de los recuerdos de los personajes (González, 2009).

2) Frecuencia. La frecuencia, como su nombre lo indica, es la cantidad de veces que un hecho es narrado. Por ejemplo, aquello que ocurrió una vez en la historia puede mencionarse varias veces (González, 2009). Esto puede hacerse mediante el narrador que pasa de un personaje a otro, los cuales presencian un mismo acontecimiento y se brinda una visión estereoscópica. De esta forma, la pluralidad de percepciones da una visión más compleja del fenómeno descriptivo (Barthes et al., 1970).

3) Duración. La duración hace referencia a la velocidad del discurso en la que existen distintos casos posibles. Por ejemplo, al reproducirse una conversación realista en una narración duraría aproximadamente el mismo tiempo que si se llevara a cabo en una

escena de teatro o en la vida. Por otro lado, están las formas de aceleración o desaceleración. Por tanto, el tiempo en la ficción es seudoreal, un constructo imaginario en el que se utilizan diversas técnicas y herramientas para crearlo (González, 2009).

2. El espacio

El marco o lugar en el que suceden los acontecimientos es el espacio. Los espacios son el soporte de la acción y pueden ser ficticios, reales o de carácter alucinante (Gámez, 2020). Por su parte, de Juan (2004) señala que en la definición del espacio narrativo es indispensable incluir dos factores: un presentador y un medio. El espacio debe ser percibido por el narrador o los personajes que participen en la acción que se desarrolla. Por otro lado, la única forma que tiene un texto de conformar los lugares es la palabra, así que estos necesitan el sistema de la lengua.

a. El espacio y el narrador. El narrador, como voz que cuenta una historia, adopta una postura determinada respecto al material que compone su discurso. Como productor de dicho discurso su función, en cuanto al espacio, consiste en presentar los lugares y establecer las reglas por las cuales se rigen para construir un sistema coherente en sí mismo y en el significado total de la novela. Sin embargo, su competencia está determinada por la clase de narrador. Es decir, su capacidad de presentación de los espacios puede ser detallada, circunstancial o escueta. Además, puede describirlo tal como lo percibe o en referencia a un personaje (de Juan, 2004).

1) Narrador en tercera y primera persona. El tratamiento que el narrador en tercera persona haga del espacio dependerá de la omnisciencia u omnipresencia. Este elemento permite que el narrador pueda acceder a lugares donde el personaje no puede, incluso tiene la posibilidad de presentarlos de forma simultánea. Por el contrario, el narrador en primera persona no puede tener conocimiento más que de aquello que le ha

sido referido o ha experimentado, debido a que es un actante de la historia narrada (de Juan, 2004).

b. El espacio y los personajes. El espacio ficcional no existe previamente al discurso, necesita de acontecimientos y, al mismo tiempo, estos acontecimientos requieren de personajes para cobrar sentido. El personaje es el catalizador de las categorías narrativas del texto en el flujo semántico de la novela. Es decir, el escenario puede incluir, a través del discurso del narrador, objetos y distintos complementos, pero estos solo serán relevantes en función de los personajes. Así pues, adentrarse en los espacios supone verificar la personalidad de los actantes, sus motivos para las acciones que llevan a cabo y sus reacciones ante diversas circunstancias.

En este sentido, un espacio hostil contribuye al aumento de la tensión dramática del relato, debido a que este provoca que un personaje adopte una determinada actitud, tanto si lo transita para dominarlo como si lo habita por imposición. De cualquier forma, deberá enfrentarse a ese espacio recurriendo a su capacidad de adaptación. El cambio de lugar también ocasiona una transformación en los actantes, esta corresponde tanto a la evolución de carácter como a su posición en la trama. El traslado puede ser de manera implícita o explícita, objetiva o simbólica (de Juan, 2004).

c. La descentralización del espacio. La narrativa de Aira reúne varias orillas, escenarios en los que se presenta la orilla nacional, internacional y la internacionalizada. Por eso, este autor se caracteriza por una poética de desterritorialización¹. Algunos de sus relatos se inscriben en la tradición argentina y otros traspasan las fronteras nacionales. En

¹ Movilidad o dispersión que implica un hibridismo cultural. En la literatura, el término se refiere a que la narración se sitúa en varios lugares.

ellos se reconcilia una escritura sedentaria y nómada, a la vez local y exótica, las historias se ambientan en diferentes tiempos y lugares del mundo.

En este orden de ideas, la literatura se desterritorializa con el fuerte auge de los *massmedia*. La transgresión de las fronteras es una característica principal de las obras de Aira. La hibridación se estructura en dos niveles. Por un lado, se presenta la literatura, la música, la televisión, el cine y el teatro. Por otro, la novela negra, histórica, el relato fantástico, autobiográfico y el ensayo. La compleja trama textual que establecen la literatura y el cine en la narración del autor es reflejo del espacio posmoderno.

Por otra parte, Aira también desterritorializa su narrativa a través del viaje. Este es uno de los géneros literarios más relevantes en la creación y expresión espacial. Su obra es una cristalización de la ficción viajera. Varios relatos suceden en escenarios foráneos, lo que fomenta un diálogo frecuente entre el espacio propio y el espacio ajeno. Por tanto, los personajes se definen en gran medida por su desplazamiento (Mbaye, 2011).

Dicho desplazamiento puede ser tanto real como ficticio (Gámez, 2020). El viaje, por un lado, se puede circunscribir a espacios geográficos como la pampa argentina (Mbaye, 2011). Por otro, por ejemplo, es posible recurrir a los recuerdos para diversificar la experiencia temporal a través de la lengua, con el objetivo de expresar anterioridad o posterioridad en relación con el presente, el pasado e incluso el futuro.

Comúnmente utiliza la anacronía como herramienta narrativa, usando principalmente la analepsis para presentar eventos que ocurrieron antes de la historia que se está contando. De esta forma, se trasciende el espacio y el tiempo debido a que las escenas del pasado se manifiestan como presente al hacerse vivencias en el momento. Con ello, también se modifica la manera en que los personajes experimentan el tiempo (Gámez, 2020).

1) *El viaje y los personajes*. Un personaje, incluido el narrador en primera persona, puede abandonar temporal o definitivamente un lugar. Como consecuencia, ese espacio queda en suspenso, por lo que, pierde su actualidad o pasa a ser dominio de otro personaje. Por tanto, sufre una transformación al mismo tiempo que el actante. Cada uno accede a los lugares para cumplir una función y estos pueden ser determinantes para su desarrollo personal. Una de las formas en las que esto sucede es a través del aprendizaje, el cual puede llevarse a cabo de diferentes maneras, una de ellas es el viaje o el cumplimiento de pruebas.

El contacto con los espacios ajenos contribuye a la evolución del personaje. Uno de los tipos de viaje es el psicológico. Este puede darse, por ejemplo, cuando una persona vive una vida rutinaria o insatisfecha y se siente aprisionada por un espacio reducido. Por ello, al buscar escapar del tedio, suelen deslumbrarse y soñar con lugares lejanos, exóticos o sencillamente deseados. Por otro lado, también está el viaje geográfico, el cual supone tanto un traslado espacial como un viaje simbólico. El cronotopo del camino en cualquiera de estas formas capta los continuos avatares y movimientos de las vidas humanas.

Es así como el viaje puede reflejar los caracteres de los personajes. El viaje de placer puede ser producto del tiempo libre y comúnmente es propio de una sociedad acomodada. El de aventura conlleva un alejamiento de la rutina y, por ende, la obtención de nuevas experiencias. Finalmente, el principal motivo del desplazamiento cultural es la búsqueda de un mayor conocimiento y comprensión de las variadas y ricas culturas. De esta manera, el vínculo entre personaje y espacio realza la trascendencia narratológica de cada uno debido a la significación mutua que implican (de Juan, 2004).

3. El cronotopo

Bajtin (1989) denomina cronotopo «a la conexión esencial de relaciones temporales y espaciales asimiladas artísticamente en la literatura» (p. 237). El término manifiesta el carácter indisoluble del espacio y el tiempo: los elementos del tiempo se evidencian en el espacio y este es comprendido mediante el tiempo. Desde la antigüedad, se distinguen tres tipos principales de unidades novelescas o cronotopos: novela griega, de aventuras costumbrista, y biografías y autobiografías (Bajtin, 1989).

a. Novela griega. En este tipo de novela se distingue «el tiempo de la aventura». Una de sus características principales es que a lo largo de la narración la vida de los personajes no cambia, la identidad reflejada en el punto de partida se mantiene invariable en cada aventura y se confirma al concluir la obra. Por ejemplo, la edad de los héroes es la misma al principio y al final.

El esquema de la trama se compone de un joven y una doncella en edad casadera, con extraordinaria belleza y castidad, que se encuentran de manera inesperada en una fiesta en la que surge inmediatamente un amor apasionado. Sin embargo, pronto aparecen varios obstáculos que los separan, luego se encuentran esporádicamente hasta que logran superar todos los impedimentos y finalmente pueden casarse. (Figura 1). Así pues, los hechos no tienen duración real, ya que no modifican de manera biográfica la existencia.

Figura 1

Cronotopo del mundo ajeno durante la aventura.

Punto de partida / Encuentro inicial	Aventuras y encuentros esporádicos	Punto de llegada / Encuentro final
Edad de casarse	Su amor se mantiene invariable: no mengua, ni se intensifica	Edad de casarse

Además, los héroes suelen ser pasivos: las cosas les suceden, no actúan para que un determinado hecho ocurra. Todos los acontecimientos que transcurren durante la aventura están dirigidos por la fuerza del suceso; es decir, casualidades concatenadas. De este modo, el tiempo se encuentra compuesto de simultaneidades y *non simultaneidades* casuales: si un evento no pasa en el momento preciso el argumento de la historia se modifica (Bajtín, 1989). Un ejemplo es cuando el protagonista en *El congreso de literatura* se hospeda justamente en un hotel frente al «Hilo de Macuto».

Con relación a lo anterior, en el cronotopo del encuentro debe darse una configuración temporal y espacial específica para que pueda producirse: es necesario que dos o más actantes estén en el mismo momento y lugar. Este cronotopo tiene distintas funciones, puede servir como intriga, como punto culminante o *climax*, o como desenlace. Además, este motivo tiene relación con otros como la fuga, separación, reencuentro o boda, debido a las definiciones espacio-temporales análogas. También es relevante en el cronotopo del camino, ya que en los viajes se dan distintos tipos de encuentros.

El universo en la novela griega es un espacio amplio: las aventuras generalmente suceden en tres o cinco países diferentes que suelen estar separados por el mar. Además, son regiones extrañas pues los protagonistas se encuentran ahí por primera vez, no tienen ninguna relación importante con el lugar. Sin embargo, este carácter extraño no llega al exotismo porque los personajes no tienen arraigo a un sitio definido, por lo que, no comparan lo propio con lo ajeno.

Por otro lado, en la novela geográfica el núcleo central es la patria natal del héroe, esta ofrece un punto de referencia y comparación en relación con otros países. Además, le proporciona escalas de valores y cultura a través de la que establece una determinada manera de ver y comprender el mundo. Por ello, los héroes de las novelas griegas son

entes aislados, carentes de relaciones significativas con su país o grupo social (Bajtín, 1989).

b. Novela de aventuras costumbrista. La característica principal de este tipo de novela es la fusión del tiempo de la aventura y el de las costumbres, los personajes principales se transforman a medida que avanza la narración. De esta manera, se evidencia un cambio en la identidad de los héroes que va unido al hecho de que los eventos tienen una duración real. La metamorfosis y la identidad están presentes en el folclore antiguo, especialmente en los cuentos populares, en los cuales prevalece la idea de la metamorfosis como evolución. Es decir, que la persona se convierte en una mejor versión de sí mismo.

En este tipo de obras se describen los momentos que determinan la imagen final del héroe. Por eso, el tiempo de la aventura deja una huella imborrable en su vida. Por otra parte, como en la novela griega, los acontecimientos se caracterizan por simultaneidades y *non simultaneidades* casuales; sin embargo, el suceso principal se da por la iniciativa del actante. Dicho suceso generalmente se manifiesta como error o culpa, es una iniciativa negativa que refleja el carácter inicial del protagonista. Por esta razón, la acción que atrae la serie de aventuras no está determinada por la casualidad, sino por el personaje (Bajtín, 1989). Un ejemplo es la decisión precipitada que toma el pintor viajero para encontrar agua.

La peregrinación de los actantes se presenta como una metáfora del camino de la vida; es decir que, elegir un camino es escoger una forma de vida. En este sentido, una encrucijada puede representar un momento crucial, la salida y el retorno al lugar de partida significan etapas vitales, generalmente, la juventud y la madurez. De este modo, el espacio se relaciona con el destino de los personajes y motivos como el encuentro o la

separación adquieren una mayor significación cronotópica (Bajtin, 1989). Por ejemplo, las diferentes personas que Ema conoce a lo largo de su viaje son un factor importante para que se convierta en una empresaria.

c. Biografía y autobiografía. En estas novelas se destaca el tiempo biográfico y la imagen del ser que recorre el camino de la vida. Para Bajtin (1989) la biografía y autobiografía no tienen una diferencia sustancial, ambas son una forma de objetivar la vida artísticamente a través del recuento de datos referentes a uno mismo. En la Grecia clásica identifica dos tipos de biografías, la primera es del tipo «platoniano», la cual se divide en diferentes etapas: la ignorancia autosatisfecha, el escepticismo autocritico, el autoconocimiento y el conocimiento autentico. Principalmente se refiere a la crisis del individuo y a su renacimiento. Por otra parte, la biografía retorica tiene como base el encomio, por ejemplo, el discurso en defensa propia.

En esta última se distinguen dos cronotopos: uno interno; es decir, el tiempo y espacio de la persona representada, y otro externo: el público al que se dirige el encomio. Consecuentemente, el sujeto de estas biografías es un ente público, no hay nada en él que sea íntimo o privado. Por eso, no hay diferencia entre el punto de vista biográfico y autobiográfico. Lo mismo sucede en las memorias romanas, en las que el cronotopo principal es el de la familia, la biografía se escribe con el propósito de transmitir las tradiciones generacionales para que se conserven.

Por otra parte, en épocas posteriores se desarrolla la idea de la soledad y con ella aparece el hombre privado y aislado. Al mismo tiempo, la existencia ya no se concibe como algo necesariamente visible o audible. Una de sus características principales es el hecho de que los acontecimientos que tienen relevancia en la vida privada del sujeto

pueden no tener importancia para el mundo circundante, por lo que, su transcendencia es solamente personal (Bajtín, 1989).

F. El extrañamiento

Los postulados del teatro épico de Bertolt Brecht (2004) plantean que una obra puede tener como finalidad mover al espectador e impulsarlo a pensar, lo cual conlleva un efecto de extrañamiento. El objetivo principal es evitar que el público se identifique con los héroes para que su percepción varíe y existan diversas lecturas. Este procedimiento implica técnicas que permiten despojar tanto a la acción como a los personajes de la idea de realidad escénica y develar el carácter ficticio de la representación. Por ende, el extrañamiento se da en distintos niveles, entre ellos a nivel de la fábula y de la actuación (Cabezas, 2016).

1. *Extrañamiento a nivel de fábula*

A nivel de fábula el extrañamiento puede darse a través de la superposición de historias, generalmente se cuentan dos historias, una es concreta y la otra es la explicación de la primera (Cabezas, 2016). Por ejemplo, en *El congreso de literatura* el prólogo titulado «El hilo de Macuto» en la novela posee un valor metafórico, ya que simboliza el hilo de la narración. Lo mismo sucede con otros componentes como los clones, los cuales son reflejo del proceso de creación de una obra literaria. De esta manera, se comprende lo general mediante lo particular, porque cada parte, independiente de las otras, permite descubrir el vínculo existente que crea un todo.

Asimismo, es posible que el relato salte a otra forma de representación. Un ejemplo es *La cena* en la que la narración en primera persona es reemplazada por un programa de televisión. Esto permite insertar lo único en situaciones cotidianas y

acumular una serie de incógnitas que se comprenden mediante una cadena de significantes. Por ello, un elemento tiene sentido en sí mismo, pero ligado a otros adquiere un nuevo significado (Cabezas, 2016).

2. Extrañamiento a nivel de la actuación

El actor no busca encarnar al personaje, sino mostrarlo. Así puede imaginar que hay otras emociones contenidas en este. Además, al momento de presentarlo al público, el espectador tendrá la capacidad de reconocer las distintas decisiones que el personaje no tomó, aquellas posibilidades que confluyen con las acciones llevadas a cabo. Una de las herramientas para lograrlo es la interrupción, en ella el actor se dirige directamente al público. Por tanto, los sentimientos humanos se exponen como conductas particulares y correspondientes con eventos específicos.

Por medio de este tipo de representación se crea una imagen del mundo como un espacio modificable y evidencia que la humanidad posee diferentes facetas, por lo que, es mutable y generador de transformaciones. Así también, a través de las diversas interpretaciones que el público concibe, se busca dividir a la audiencia y cambiar la forma en la que el espectador puede emocionarse. Por ello, su percepción no necesariamente será la misma que la del héroe (Cabezas, 2016).

3. Los personajes extraños

En varias novelas los personajes producen un acontecimiento sísmico en una sociedad, esto puede ser porque vienen de afuera del país o porque desarman el sistema de normas existentes (Vásquez, 2022). Con Aira el mito moderno pasa por un proceso de relectura y de deconstrucción posmoderna. Por lo que algunos de sus textos se inscriben en una dinámica poscolonial, la cual es una perspectiva posmoderna que se caracteriza por un pensamiento deconstruccionista e intercultural que recodifica la historia para

desenmascarar aquello que había sido instaurado como una verdad irrefutable. Así pues, su escritura concreta el enfrentamiento entre los discursos historiográficos del liberalismo y revisionismo.

Una primera relectura muestra la abolición de la relación dicotómica del indio como bárbaro y el ejército civilizador. A través de la representación de los indios en el paradigma de la civilización, se invierte el esquema histórico. Con esto también se cambia la representación de la cautiva como esclava sexual del indio. Por ejemplo, en *Ema, la cautiva*, la protagonista es descrita como una mestiza o mulata en lugar de ser conocida como blanca y cristiana. Este juego de identidad y des-identidad, propio de la estética posmoderna ubica al personaje como un elemento del sincretismo racial (Mbaye, 2011).

En este caso el personaje principal excede su rol de cautiva debido a que es una potencia inventiva femenina que modifica un procedimiento genético y lucrativo preestablecido. Por lo que, pasa de una condición marginal de sumisión a convertirse en una mujer con poder empresarial. De esta manera, la mirada de Aira sobre las características de la cautiva funciona en contra de lo establecido y ve de forma inventiva o monstruosa la tradición (Artigas, 2019).

En este sentido, la imagen del monstruo aparece relacionada con lo absolutamente singular e individual, un elemento se vuelve monstruoso por su singularidad irreductible (Villanueva, 2006). Esta figura en Aira se caracteriza por su extrañeza, en varias ocasiones se relaciona con una personalidad particular de los personajes y se destacan varias formas de representarlo. La primera es el hombre: el monstruo es un doppelgänger espeluznante, el sujeto fuera de lo común e irrepetible. Otra de las figuras es la deformación, por ejemplo, en *Un episodio en la vida del pintor viajero* el pintor Johan

Moritz Rugendas sufre un accidente en la pampa argentina y su rostro se desfigura, convirtiéndolo así en un personaje único.

Por otro lado, el artista es un deformador y por consiguiente un creador de monstruos. El protagonista, frecuentemente escritor o artista en general, al mismo tiempo que personifica el hombre de ficción de la historia narrada, asume un papel de creador (Mbaye, 2011). Los rasgos del creador suelen estar configurados sobre el arquetipo del científico loco. El análisis de las circunstancias que rodean el tema de la creación artificial se centra en tres elementos básicos: el carácter del creador, las características de la criatura y las relaciones entre ella y el artificio de la creación (Mesa, 2002).

a. El creador. Las relaciones entre creador y criatura se presentan como una variante de las relaciones entre personaje y autor. La identidad del creador oscila entre la parodia de un arquetipo y el simulacro autobiográfico cuando el personaje se llama César. El escritor y el científico resultan un experimentador. Esta analogía va más allá del relato abarcando al autor, lo cual sugiere que las narraciones, cuyo tema central es la creación artificial, son un relato sobre el artificio de la creación (Mesa, 2002).

b. La criatura. La descripción del proceso de creación y la presencia de la tecnología son elementos importantes en este tipo de obras. Los personajes artificiales generalmente reproducen un modelo humano relativamente concreto. Sin embargo, este está lejos de compartir todas las capacidades humanas. En ocasiones lo único que puede reproducirse artificialmente es la vida, algo que es un artefacto no se transforma en un artificio. Cuando se pretende clonar un ser vivo, la copia es diferente del original, pero cuando se trata de un objeto inerte esto no ocurre. En este margen de diferencia se establece el encanto de este tipo de invención para un arte de palabras que las reproduce.

La generación de figuras aberrantes es el límite de la creación artificial. Los objetos animados o el muerto revivido son siniestros porque simulan la vida donde no la hay. Además, son inquietantes y extraños por su configuración. La terrible criatura de este tipo de ficciones es tan poco seria como su creador. Por otro lado, el contexto en el que existen estos monstruos es en la catástrofe, solamente el caos justifica lo inverosímil (Mesa, 2002).

c. La criatura y el proceso de creación. El texto y la criatura concuerdan en su condición de obra. La escritura, como el clon, pretende ser original como invención o manipulación de la realidad, como objetivo del sabio loco: el dominio del mundo. La intertextualidad es uno de los mecanismos que Aira utiliza para subrayar el carácter artificial del texto. Otro es la autoreferencia: las múltiples alusiones a la extensión de la narración o apelaciones al lector y las referencias al escritor como personaje. Además, las incertidumbres y riesgos de lo narrado (la trama) se entrecruzan con las incertidumbres del proceso de escritura y ambas están marcadas por el experimento (Mesa, 2002).

G. Novela experimento

De acuerdo con Parra (2005) la denominación de novela experimento se relaciona directamente con el experimento científico: es breve, combina elementos que convencionalmente no se relacionarían y es irrepetible de forma exacta. Estos rasgos pueden verse en la ubicación espacio-temporal de los acontecimientos o en la actitud de los personajes. Esta dinámica presenta una correspondencia entre lo eterno y efímero: ser una novela única e irrepetible, escrita una vez y para siempre.

Las obras de Aira son textos que buscan sentar un precedente en la literatura, mediante la interconexión de elementos heterogéneos que permiten que sucedan

acontecimientos extraños como en un experimento. Este mecanismo aboga por fusionar eventos completamente ajenos, los cuales ejercen un papel de causa y efecto de la narración y la trama. Por tanto, la novela experimento explora diversos sistemas de expresión que reflejan la pluralidad de las manifestaciones artísticas. Una de las formas en que esto se crea es la unión del texto argumentativo con el de ficción.

Un texto argumentativo posee un exordio, esta es la parte en la que se presenta el tema, los motivos y la intención; una exposición, es decir, valoraciones, comentarios o la narración de los hechos como forma de sustentación; y un epílogo en el que se ofrece una síntesis o postura del autor y se mencionan los problemas por resolver. El uso que César Aira hace de otros géneros dentro de sus narraciones refleja una búsqueda por dar continuidad al relato. Es decir, que son herramientas para que la invención no se agote rápidamente, ni en la lectura del texto ni en su interpretación.

H. Escritura en continuo

La escritura en continuo es un procedimiento que lleva la narración siempre hacia adelante e implica una sensación de velocidad. Uno de los mecanismos del continuo es la mimetización de la anécdota, es decir, reflexionar en la obra sobre el proceso de escritura. Lo que se pretende con esto es afirmar que escribir es un proceso difícil que pasa por diversas etapas en las que el objetivo principal del autor es crear un discurso coherente.

Por otro lado, la segunda manifestación de este tipo de escritura es la progresión en la alternancia de diferentes velocidades relativas. Es decir, los relatos en los que se avanza hacia el final aplazando la llegada a la idea central, pero sin dejar de ir hacia adelante. Esto puede evidenciarse en la utilización de sueños, memorias o mediante la superposición de historias (Saavedra, 2013).

La novela breve es la forma idónea para conservar el balance entre indeterminación, generada por la invención; y la amnesia: el no volver hacia atrás. En cambio, la novela larga en algún momento deberá infringir la temporalidad amnésica al tener que ordenar las subtramas que se van desplegando. Para evitar el retorno, Aira habitualmente utiliza la catástrofe, la cual se configura como una aceleración apocalíptica que permite la huida hacia adelante. Este procedimiento plantea a la escritura como acción (Andermann, 2014).

El motor de dicha acción es la curiosidad: si el personaje ignora lo que va a acontecer, el narrador simula no saber lo que va a relatar. De esta forma, la narración da giros bruscos, se abandona la línea principal y se plantean situaciones cada vez más delirantes (Mesa, 2002). Otra forma de darle un ritmo acelerado a la narración es a través del tiempo interno o narrativo, es decir, el tiempo en el que transcurren los acontecimientos.

En relación con lo anterior, un ritmo lento puede darse cuando la acción real dura días o incluso horas. A esto se le conoce como desaceleración, ya que se emplea más tiempo narrativo para describir un acontecimiento. Por otra parte, la aceleración es resumir lo que sucedió en un periodo largo (Gámez, 2020). Para esto puede emplearse una técnica literaria conocida como elipsis, la cual se refiere a la omisión de un elemento discursivo como un pasaje de la historia (Pérez Porto y Gardey, 2018). Por ejemplo, en *El congreso de literatura* cuando el protagonista y narrador César describe que iba conduciendo por las calles de la ciudad de Mérida hacia la casa de una dama y luego, de pronto, se encontraba a la orilla de un arroyo.

III. La descentralización del espacio

A. El viaje virtual

El juego de los mundos se ubica en un futuro remoto en el que los libros se consideran material muerto. Lo que reina es un juego llamado «El juego de los mundos». Este consiste en trasladarse virtualmente a un planeta habitado por una especie inteligente y declararle la guerra con el objetivo de aniquilarla. Con el sistema de Realidad Total del juego los usuarios pueden viajar a distintas galaxias sin salir de su casa. Es decir, realizar una actividad global sin salir de lo local.

El narrador y protagonista es padre de adolescentes aficionados al juego: no había día en el que no ganaran, siempre lograban destruir un planeta. Conforme avanza la narración él describe las características principales del juego, como el hecho de que los mundos son reales. «Todos existían en lugares más o menos lejanos del Universo, y todos tenían una historia tan larga y rica como la nuestra. Todos habían pasado por diferentes estadios progresivos, primero biológicos, después científicos y tecnológicos, hasta llegar al presente» (Aira, 2019, p. 9).

A través de la virtualidad los jugadores pueden trasladarse a diferentes rincones del universo sin tener que realizar un viaje geográfico. Además, el juego permite trascender el tiempo. «Si la elección de planetas por atacar se hacía al azar, sobre enormes masas espacio-temporales ¿No deberían haber caído a veces sobre planetas que estuvieran en alguna era equivalente a la Edad de Piedra [...]?» (Aira, 2019, p. 13). Para que no

existiera una ventaja competitiva sobre aquellos planetas que contaban con menos desarrollos tecnológicos había un concepto de equivalencia. Por ejemplo, un rayo de protones es paralelo a una lanza. Esta es otra forma en la que se descentraliza el espacio.

B. Los diferentes tiempos narrativos

Con relación a lo anterior, el tiempo narrativo también es un elemento clave. En la obra, el protagonista relata los acontecimientos del futuro desde sus recuerdos. «En una época remota del futuro se había puesto de moda uno de esos juegos que entusiasmaban a los jóvenes [...]. Este se llamaba El Juego de los Mundos» (Aira, 2019, p. 6). A través de esto el pasado se vuelve futuro y presente. «El haber-sido emerge del futuro, de tal manera que el futuro que ha sido (o mejor, que está siendo sido) hace brotar de sí el presente» (Heidegger, 2019, p. 317). Es decir, que se está narrando desde el futuro lo que una vez fue presente y que ahora es pasado.

Ayer, entonces... Por supuesto, en aquella época del futuro, un día como ayer no era solamente un día relativo a otros días, sino el conjunto coherente de consecuencias de todo lo que he venido diciendo. Sale entero de la lógica de la realidad que lo ha engendrado, sin restos ni confusión. En ese sentido, es inútil decir «ayer», porque siempre es ayer, o mejor dicho, hoy. (Aira, 2019, p. 27)

«El mecanismo implica una sensación de velocidad en la narración e incluso la trasposición de dos historias o la utilización de dos niveles temporales entre el presente de la invención y el presente del relato» (Saavedra, 2013, p. 140). De esta forma, el presente de la invención es el futuro desde el que se está narrando el pasado, el mismo que actúa como presente del relato. «Un inconveniente de vivir en este futuro remoto, [...], era que lo remoto lo contaminaba todo: el pasado, que se alejaba a cincuenta millones de veces la

velocidad de la luz; [...]. También el presente mismo era afectado» (Aira, 2019, p. 20). El libro, entonces se centra en un futuro remoto, que el narrador transmite como pasado.

Añadido a esto, el protagonista vive en un pasado todavía más remoto en tanto que no experimenta lo que está en el futuro, es decir, «El juego de los mundos». «Mi mundo es mi familia, y en él estoy satisfecho con el papel del personaje que he construido, el del viejo gruñón nostálgico y reaccionario que se quedó en el tiempo» (Aira, 2019, p. 8). De esta forma, la manera en la que se percibe el tiempo cambia. El padre actúa en función de quién fue en su pasado, quién es en el presente y quién busca ser en el futuro. Por una parte, no participa en el juego porque no lo gusta, pero, a pesar de que no le parece correcto aniquilar una civilización, no les prohíbe a sus hijos jugarlo.

Había asumido mi responsabilidad de criarlos y educarlos, pero no la de hacer uso de las severidades que en el imaginario popular comportaba la tarea. Me lo impedía mi carácter manso, eminentemente dócil, que además de darle estabilidad al hogar me permitió aceptar los cambios abracadabrantes que había traído el futuro. (Aira, 2019, p. 7)

Por otro lado, el comportamiento de los adolescentes también depende del tiempo y el contexto en el que se encuentran. Ellos usan el juego desde su infancia, por lo que, siempre juegan los niveles más altos. Por el contrario, las pocas veces que el padre lo utiliza se mantiene en los primeros niveles. Además, los mundos a los que viajan cobran significado debido a su desplazamiento. Incluso una vez que han destruido un planeta este sigue siendo relevante siempre y cuando les haya brindado un nuevo conocimiento sobre técnicas de batalla.

Un ejemplo puede ser un planeta diminuto que está habitado por seres con cuerpos traslúcidos y alas de mariposa. El informe de los sistemas les hizo creer a los jugadores

que derrotarlos sería fácil, pero los sistemas se sobrecargaron rápidamente, ya que los habitantes del planeta parecían ser inmortales. La razón de esto era que los seres habían incorporado la muerte en su sistema de supervivencia. Para vencerlos, decidieron invertir la carga de los sistemas y hacer que sintetizaran vida en lugar de muerte. Nunca habían empleado esa estrategia, pero si encontraban alguna civilización similar ya tendrían más experiencia.

—No tenés derecho a decir eso —me respondieron—. De la existencia de esa «maravillosa civilización» no te habrías enterado nunca si no te la contábamos. [...] —Hoy el Universo se ha empobrecido un poco más. —¡Al contrario! ¡Hoy el Universo se ha enriquecido! Los sistemas incorporaron una nueva forma de vida, que ha quedado registrada hasta el último detalle de su evolución. (Aira, 2019, p. 30)

C. El mundo ontológico y óntico

Con relación al tema, cada experiencia brinda una percepción distinta sobre el espacio. Esta es otra forma de descentralización, ya que se evidencian diversas maneras de comprender el mundo. Según Heidegger (2019) el mundo como término ontológico puede designar la región que abarca una multiplicidad de entes, por otro lado, en sentido óntico el término se refiere a aquello en lo que vive un *Dasein*. (Figura 2). Es decir, «el mundo está constituido y es constitutivo del ser. Los seres humanos tienen un mundo que es diferente al ambiente, la naturaleza o el universo donde ellos viven. Este mundo es un conjunto de prácticas adquiridas en una cultura» (León, 2009). Por tanto, la comprensión del mundo en el que se vive (espacio) depende de las experiencias de cada individuo.

Es inevitable que los padres no podamos entender la fuente de interés o la

pasión de nuestros hijos; en el mejor de los casos vemos banalidades; en el peor, barbarie. El consuelo más a mano está en el hecho cierto y tangible de que nuestros hijos no son excepciones sino representantes cabales de toda una juventud para la que banalidad y barbarie (o lo que los mayores percibimos como tal) son un gesto cultural compartido, quizás una violencia necesaria contra las normas de la vieja civilización para que pueda renovarse. (Aira, 2019, p. 6)

Figura 2

Definición de mundo como término ontológico y óntico.

	Ontológico	Óntico
Definición general	Lo que está relacionado al ser y debe verse adentro del mismo.	Lo que puede apreciarse fuera del ente.
Definición de mundo	Un carácter del <i>Dasein</i> que se adquiere a través de la cultura y es compartido con otros <i>Dasein</i> .	El ambiente o universo en el que vive un <i>Dasein</i> .
Ejemplo	Los padres perciben como barbarie destruir un planeta, pero los adolescentes lo ven como una fuente de entretenimiento.	Los planetas en los que habitan las civilizaciones que los hijos del protagonista destruyen.

D. Los continuos avatares de los actantes

Después de que sus hijos le contaran cómo destruyeron el planeta diminuto el narrador se queda pensando sobre una estrategia a implementar, la que consiste en forzar al planeta a rendirse cuando el daño sea serio. Si lo dejaban así por un tiempo y la civilización se reconstruía sería como crearse un segundo nivel en el juego, ya que, con la

experiencia adquirida, el planeta presentaría más resistencia. Como consecuencia, el espacio queda en suspenso hasta que se renueve su actualidad, es decir, hasta que los personajes vuelvan a transitarlo. De esta forma, el viaje capta los continuos avatares de los actantes y los movimientos de la vida.

Un paralelismo textual ocurre con las transformaciones por las que atraviesa el Megadroide Morfo-99 en el libro *Megadroide Morfo-99 contra el Samuray Maldito* de Julio Calvo. Este personaje se transforma al mismo tiempo que el escenario, en las primeras páginas se presenta un mundo fantástico de ficción parecido a los universos de los videojuegos y las caricaturas, pero con cada cambio de identidad se narran pasajes violentos de la vida cotidiana guatemalteca. «Uno tiene la impresión de que enciende el televisor y se abstrae de la realidad para participar de la batalla entre dos personajes [...], podría ser catártico si no fuera porque su correspondencia en la vida real nos golpea» (Monterroso, 1999, p. 64).

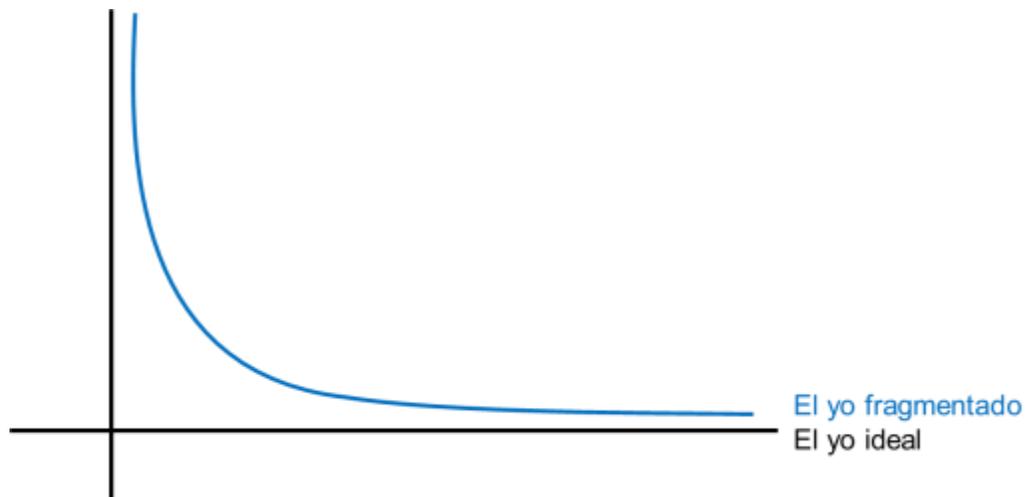
El desplazamiento, entonces, puede reflejar los rasgos de los personajes. La travesía que permite «El juego de los mundos» es una alegoría al viaje de placer: es producto del tiempo libre y es característico de una sociedad acomodada. Cuando se inventó el juego fue una diversión solo para millonarios, pero con el paso del tiempo los sistemas pudieron reproducirse fácilmente, por lo que, los costos disminuyeron y fue de dominio público. Aun después de esto, el juego sigue siendo un reflejo de esa sociedad, debido a que, en el futuro narrado en la obra, la humanidad había llegado a un punto en donde ya no tenía problemas. Por eso, no investigan los otros mundos con seriedad, sino que son puestos a disposición de la industria del entretenimiento.

Además, tanto el protagonista como sus hijos tienen mucho tiempo libre. «Todos habían pasado por diferentes estadios progresivos, [...] hasta llegar al presente, en que

podían hacer frente a esos vándalos que eran en realidad [...] unos mocosos sin nada mejor ni más constructivo que hacer por las tardes» (Aira, 2019, p. 9). La razón por la que no tienen problemas en el futuro remoto es porque han llegado a un estadio determinado en el que han alcanzado su ideal del yo². Lacan (1949) afirma que un niño, entre los seis y los dieciocho meses, al verse en el espejo es capaz de reconocerse. Al mismo tiempo, discierne que la figura es una imagen completa que nunca va a poder alcanzar. (Figura 3, Blasco, 1992, p. 10).

Figura 3

El yo ideal representado asintóticamente.



Nota. La curva se acerca al eje horizontal, pero nunca lo alcanza. Se cree que lo hace en el infinito, en el caso del yo fragmentado en la muerte. Adaptada de «El estadio del espejo. Introducción a la teoría del yo en Lacan» [conferencia], de J. M. Blasco, 1992, *Psicoanálisis a la vista*, Ibiza, España.

² La imagen del cuerpo propio en el espejo es el yo ideal, el ideal del yo es la aprobación del Otro.

Esto se relaciona con la muerte de la idea de Dios, ya que, al no tener un sujeto supremo, un «yo» con el que compararse, al cual querer parecerse para obtener aprobación, se elimina la angustia porque el único ideal es el «yo» no el «otro yo» completo. En otras palabras, la sociedad ya no amonesta conductas que antes se consideraban bárbaras; entonces, el yo real, al obtener aprobación (ideal del yo), se convierte en el yo ideal. Como consecuencia, el ser deja de buscar llenarse, es decir, completarse, pues no existe una imagen referencial que le indique que es un cuerpo fragmentado. Por eso, la humanidad descrita en el libro encuentra descartable el conocimiento que se pueda adquirir de otros planetas y consienten su aniquilación porque no existe una normativa social que denuncie dicha práctica como un acto deplorable.

Por otro lado, el padre es un ser solitario, menciona que tenía pocas opciones para socializar: solo podía acudir a su programador y desprogramador, pero los dos estaban en el centro y el tránsito lo desalentaba. «El tiempo era lo de menos, porque me sobraba; peor era el desgaste físico y mental» (Aira, 2019, p. 21). Él es un hombre aislado, «carente por completo de relaciones más o menos importantes, con su país, con su ciudad, con su grupo social, con su clan e incluso, con su familia» (Bajtín, 1989, p. 261). La única persona con la que se reúne es con Mirta, una mujer mucho más joven que él. Al estar juntos en una playa, él menciona que le parece extraño que se encuentre vacía, pero Mirta le explica que se debe a que es un día laboral. Esto evidencia el aislamiento del protagonista con relación al mundo que le rodea.

Me dijo además que había sectores, producto de la costumbre de los habitués: uno para familias con niños, otro para jóvenes, otro para deportistas. Que ella supiera esas cosas me provocaba una rara nostalgia, un extrañamiento, como si estuviera

de visita en un país extranjero y debieran explicarme los usos y costumbres. (Aira, 2019, p. 24)

También es ajeno a su familia en tanto que no comparten las mismas aficiones, por un lado, a sus hijos les parece inconcebible que a su padre le guste leer, por otro, él considera muy extraño que ellos disfruten destruir un planeta. A pesar de su carácter privado, el personaje se comporta externamente debido a que proclama largos discursos en los que detalla datos íntimos de su amor o sus actos. «Se entregaba a mis abrazos apasionados, su figura soñada adquiría volumen, la tibieza fría del cuerpo de la mujer en los climas tropicales. Me dejaba hacer lo que quisiera con ella, así se hacía dueña de mis deseos» (Aira, 2019, p. 24). Además, al exponer su opinión sobre «El Juego de los mundos» ofrece puntos de vista valorados según la manera en la que ve y entiende su entorno.

En *Un episodio en la vida del pintor viajero*, el pintor alemán Johan Moritz Rugendas, junto a Robert Krause, realiza un viaje en 1837 a Buenos Aires por el oeste, atravesando la cordillera en el camino desde Chile. A lo largo de su viaje pinta diversos escenarios. De esta forma, las acciones ocurren en distintas ciudades y regiones. «Aira ha sabido reconciliar una escritura sedentaria y nómada, local y exótica; entrar y salir de los confines de una literatura periférica; aclimatar sus relatos en diferentes tiempos y lugares del mundo» (Mbaye, 2011, p. 60).

La pampa es uno de los escenarios principales de la novela «la llanura es descrita siempre con cierto grado de ensoñación, o vista como un lugar exótico, fantástico, sobrenatural» (Artigas, 2019, p. 197). Un ejemplo de esto puede ser el siguiente pasaje. «Las nubes bajaban hasta casi posarse, pero el menor viento bastaba para llevárselas [...] por corredores incomprensibles que parecían comunicar el cielo con el centro de la Tierra.

En esas mágicas alternancias los artistas recuperaban visiones de ensueño, cada vez más espaciosas» (Aira, 2017, p. 9).

El viaje puede reflejar los caracteres de los personajes. Por ejemplo, la razón por la que Rugendas recorre la pampa argentina es para encontrar un motivo que desafíe su arte y lo obligue a crear un procedimiento nuevo. Situación que refleja el tiempo libre del personaje, cuya principal ocupación es la pintura. Además, busca tener aventuras y obtener nuevas experiencias. «Se había empeñado en vivir en un mundo de fábula, de cuento de hadas [...] al menos había aprendido que el relato siempre se prolongaba, y al héroe lo esperaban nuevas alternativas, más caprichosas e imprevisibles que las anteriores» (Aira, 2011, p. 14). De esta forma, el personaje debe actuar en función del escenario.

Relacionado con esto están los motivos visuales «estos son imágenes que contienen un significado narrativo y una carga simbólica inmersa en sí mismas, a fin de que su presencia enriquezca el todo del que forman parte» (Alcántara, 2014). Un ejemplo es la tormenta, la cual suele ser un mal presagio. En el libro *Rugendas y su acompañante Krause* atraviesan una tierra desolada por el paso de las langostas, pero después de algunos días de viaje los caballos estaban cansados de andar. Rugendas divisa unos cerros llamados «las cadenillas del Monigote» y galopa hasta ahí para encontrar agua; sin embargo, se topó con una tormenta en la cual sufrió un accidente.

Cuando el escenario se vuelve hostil (un desierto con un sol abrasador) Rugendas y Krause discuten qué acciones tomar. Sin embargo, la decisión precipitada del pintor lo lleva a la derrota, previamente reflejada en la tormenta. A través de una imagen isotópica como recurso para vaticinar un acontecimiento que ocurrirá en el futuro. Así también, al inicio del libro se utiliza la prolepsis para narrar un evento próximo. «En la primera, en

cambio, se había aventurado hacia el centro soñado, y en realidad llegó a hollarlo por unos instantes, aunque el precio que debió pagar fue exorbitante, como se verá» (Aira, 2011, p. 6). De esta forma, se da una transformación del orden lógico-temporal y del espacio debido a que este evento es determinante para el desarrollo personal del protagonista.

A pesar de que el narrador es omnisciente, cuando Krause y Rugendas se separan, la narración se centra en este último, con el objetivo de aumentar la tensión dramática del relato y evidenciar el cambio que sufrirá el protagonista junto a los diversos aprendizajes y reflexiones que lo llevarán a implementar una nueva técnica artística. La tormenta, entonces, cobra relevancia debido al desplazamiento, tanto geográfico como simbólico, de Rugendas. Por ejemplo, luego de salir del hospital, en la casa de los Godoy, el pintor recuerda la creación de su libro sobre obras de arte. En realidad, este fue escrito por un periodista y crítico de arte francés. «Lo que no le había resultado para nada especial en su momento, ahora empezaba a resultarle extrañísimo, y se preguntaba cómo había podido prestarse a la maniobra [...] ¿no era aberrante?» (Aira, 2011, p. 34).

A partir de este momento el pintor se transforma. «Sobre la base de la metamorfosis se crea un tipo de representación de toda la vida humana en sus momentos cruciales, críticos: la manera en que el hombre se convierte en otro» (Bajtín, 1989, p. 268). El cambio más significativo se da en su salud, ya que después del accidente sufre dolores de cabeza intensos y esta condición lo lleva a modificar su proceso artístico. Sin embargo, también se evidencia un cambio en su forma pensar: lo que antes no le resultaba importante, lo ve posteriormente como un error terrible.

E. El tiempo de la aventura y la aceleración cronotópica

«Como es natural, no se describe toda su vida, desde la niñez hasta la vejez [...]. Por eso no existe aquí una biografía completa [...] solo están representados uno o dos momentos que deciden el destino de una vida» (Bajtín, 1989, p. 268). Por tal razón, aunque se mencione que la segunda visita de Rugendas a Argentina fue la más fructífera, el relato se centra en la primera, pues esta es más relevante para su transformación. Además, en la narración predomina la tercera persona, ya que es propicia para este fin, porque Rugendas habría descrito toda su vida.

Como las cartas se han conservado, sus biógrafos han tenido en ellas material de sobra donde documentarse, y aunque ninguno lo intentó, habrían podido perfectamente reconstruir su vida viajera día por día, casi hora por hora, sin perder ningún movimiento de su espíritu, ninguna reacción, ningún escrúpulo. El tesoro epistolar de Rugendas revela una vida sin secretos, y no obstante misteriosa. (Aira, 2011, p. 30)

Este tiempo es el de la aventura, por lo que, se caracteriza por acontecimientos insólitos que están determinados por simultaneidades y *non simultaneidades* casuales. Precisamente, el día en el que el calor era más intenso, mientras Krause y Rugendas atravesaban un paraje desolado, los caballos entran en crisis y se niegan a seguir andando. Asimismo, a pesar de que nubes grises cubrían el desierto, es solo en el instante en que el pintor llega a los cerros del Monigote que justamente se desata una tormenta eléctrica. Sin embargo, la impaciencia del personaje es la que atrae el poder del suceso. De este modo, el primer evento de la serie de aventuras se da por su carácter.

«La serie de aventuras vividas por el héroe no conduce a la simple confirmación de su identidad, sino a la construcción de una nueva imagen del héroe» (Bajtín, 1989, p. 270). Al principio de la obra, al protagonista le preocupa perder su juventud, porque no podría dedicarse a la pintura, también piensa que el arte fisionómico podía pasar de moda y se quedaría sin recursos económicos. En cambio, al final de su viaje no le importa morir con tal de tener la oportunidad de estar cerca de los indios para retratarlos.

Otra forma en la que se evidencia el viaje simbólico es cuando comienza a salir en cortas jornadas su imaginación y los lugares físicos se superponen. En algunas de las cartas que el pintor escribió se sugiere que llegó a regiones lejanas, inhabitadas «quizás hasta los soñados glaciares, las montañas móviles de hielo, puertas inexpugnables de otro mundo [...]. Para que hubiera sucedido así, Rugendas debería haberse transportado por los aires [...]. Psíquicamente, lo hacía todo el tiempo» (Aira, 2011, p. 35). Por ello, cuando se encontraban en una naturaleza estimulante y novedosa el protagonista debía consultar con su amigo Krause si el escenario era real.

En correspondencia con el tema, las ensoñaciones del personaje del cuento «La noche boca arriba» de Julio Cortázar también reproducen una confusión entre realidad e irrealdad. Al principio se relata que un motociclista es llevado al hospital después de sufrir un accidente. Al encontrarse en cama con fiebre comienza a soñar que es un indio azteca perseguido por una tribu enemiga. Sin embargo, en el desenlace se sugiere que su condición como paciente es solamente una ilusión y que en verdad lo que le espera es la muerte al ser atrapado por los guerreros. Por tanto, los fenómenos extraños irrumpen en lo cotidiano y producen un mundo distinto.

Por otro lado, el espacio se descentraliza a través de la aceleración. Los meses en que Rugendas estuvo hospitalizado se describen en pocas páginas, lo cual implica una

sensación de velocidad cronotópica. Además, en el momento en el que se dio aviso sobre el malón todos actuaron rápidamente. Así pues, aunque se aplace la llegada hacia la idea central no se deja de avanzar. Por ejemplo, al salir a retratar la invasión de los indios, Rugendas pide prestada una mantilla negra para que no le moleste demasiado la luz del sol debido a su condición. Esto retrasa su partida, pero la narración siempre va hacia adelante en tanto que todo gira en torno al tema central: el nuevo procedimiento artístico que Rugendas desarrollará en el malón.

F. El viaje psicológico

En *Prins* un escritor de novelas góticas, decide dejar de escribir y emplear su tiempo en consumir opio. Para adquirirlo realiza un viaje de la Realidad al mundo de la Antigüedad. «El espacio en esta obra no funciona como mero trasfondo en la narración de la intriga, sino que se desplaza al primer plano y adquiere un papel importante en el desarrollo de la trama» (Cadron, 2010, p. 22). Esto debido a que la Realidad y la Antigüedad son elementos complementarios en la vida del protagonista y en la razón de su viaje.

«El Rey del Opio» era el título de una colección de libros que el protagonista leyó cuando era niño y es probable que su inclinación por escribir haya surgido entonces. «Mi decisión viene a coronar mi carrera con una de esas bellas simetrías asimétricas que tanto busqué en mi obra: lo que empezó con el opio, termina con el opio» (Aira, 2020, p. 13). Así pues, la Antigüedad está íntimamente relacionada con su infancia. Por lo que, el opio es el elemento unificador de varios momentos de su vida.

De esta forma, el escritor no solo se traslada geográficamente sino también simbólicamente a través de sus recuerdos. Un ejemplo de esto puede ser cuando entabla

una conversación con una mujer, a quien llama Alicia, en el colectivo que lo llevará a la Antigüedad. Esto le hace recordar a una mujer, a quien también llama Alicia y que conoció años antes, pero dejó de ver debido a que ella contrajo matrimonio. «Partimos en dos direcciones opuestas, como dos fechas disparadas al mismo tiempo por una ballesta capicúa. Yo veía a la Antigüedad retroceder vertiginosamente llevándose mis ilusiones de amor. Allí iba Alicia» (Aira, 2020, p. 34).

Otro tipo de viaje reflejado en la obra es el psicológico. Este puede darse, por ejemplo, cuando una persona vive una vida rutinaria o insatisfecha y se siente aprisionada, por lo que busca escapar de su realidad. El protagonista está frustrado de escribir novelas góticas debido a que se vio en la necesidad de sacrificar calidad por cantidad. Como consecuencia, decide abandonar su profesión. «Podía matar dos pájaros de un tiro: por un lado, acallar el reproche externo e interno por escribir tanta basura, no escribiendo nada; por otro lado, ser feliz» (Aira, 2020, p. 10).

Así pues, el opio y el viaje a la Antigüedad son una forma de cumplir sus metas. Por ejemplo, el hecho de estar con Alicia, aunque no fuera la misma de su juventud. Además, en sus años de estudiante el protagonista se dedicó a estudiar la Antigüedad, civilizaciones como Roma, Grecia, las dinastías sasánidas y los egipcios, todas las que tenían influencia en la cultura presente, pues le parecía que cada una encerraba la magnífica elegancia del pasado. Sin embargo, renunció a ello debido a la dificultad de las fechas antes de Cristo. Por eso, su viaje le permite sentirse realizado en distintos aspectos de su vida.

G. El viaje circular

Por otro lado, en estos espacios la realidad y la ficción se transponen. Cuando el escritor decide dejar su profesión su vida comienza a parecerse a sus novelas góticas. «Vivíamos en las sombras claustrofóbicas de un laberinto que había clausurado sus entradas y salidas. [...] Sus salas palaciegas, cuando las contemplaba en el presente, me retrotraían a mi época de descubrimiento, cuando El castillo de Otranto causó sensación» (Aira, 2020, p. 64). Añadido a estas descripciones de la casa se suman las características del ambiente.

Se habían apagado las luces. Los árboles se torcían tanto por la fuerza del viento que el follaje de las copas abría surcos en la corriente. Los rayos hacían aparecer por un instante una ciudad de plata [...] En retrospectiva, los terrores de aquella noche me hacen sonreír, pero con tristeza. [...], sería testigo del trabajo ímprobo que se tomaban los autores de las novelas góticas que yo escribía para crear la atmósfera de una noche de terror. (Aira, 2020, p. 94)

De esta forma, la narración se centra en un viaje circular. Este tipo de desplazamiento implica un recorrido con diversos destinos y, finalmente, el retorno al punto de partida, el cual puede ser incluso el origen del protagonista. Al decidir viajar a la Antigüedad recuerda pasajes de su infancia y juventud, es decir, al mismo tiempo que se traslada a la Antigüedad regresa a su pasado a través de la memoria. Posteriormente, vuelve al punto de partida: su casa. Al hacerlo revive los escenarios que escribía en sus novelas góticas.

Por eso, en su viaje se manifiesta el tiempo de la aventura del cronotopo de la novela griega. A pesar de que su edad ha avanzado, su amor por Alicia se presenta

invariable y su identidad como escritor de novelas góticas es confirmada al final de la obra, ya que a lo largo de la narración todos los temas reiteran la preocupación principal del protagonista: la escritura. Esto refleja que es incapaz de cambiar su destino. (Figura 4). Un ejemplo es la imagen cíclica que se representa a través de la colección de libros que el protagonista leyó cuando era niño: «El rey del opio». Al mismo tiempo que simboliza su decisión por dedicarse a la escritura, implica sus intenciones de dejar tal oficio.

Figura 4

El tiempo de aventuras de Prins.

Punto de partida	Aventuras y eventos importantes				Punto final
Preocupación a causa de la escritura	Recurrir a redes clandestinas es un tabú estético porque teme que los lectores crean que usaba lenguaje cifrado en sus novelas.	En la conversación con el arriero sobre lo obvio hacen un análisis lingüístico de la palabra.	Cuando la policía lo interroga descubre que sus editores desataron el caos en los barrios del oeste.	Al estar en su casa en medio de una tormenta reflexiona acerca de los escenarios de las novelas góticas.	Preocupación a causa de la escritura
Inspiración para escribir: El Rey del Opio					Inspiración para dejar de escribir: El Rey del Opio

H. Entrecruzamiento entre literatura y televisión

«Literatura y cine/televisión establecen una compleja urdimbre textual que, sin duda, no es más que el reflejo del carácter idiosincrásico del espacio postmoderno» (Mbaye, 2011, p. 29). Así pues, Aira desterritorializa su narrativa con el fuerte auge de los *massmedia*. En su obra *La cena* la televisión suplanta la narración. Un hombre fracasado, junto a su madre, cenar en casa de un amigo adinerado. Durante la velada su madre y su amigo mencionan varios nombres de los habitantes del pueblo que el

protagonista no reconoce, así que, le parece una conversación aburrida. Sin embargo, cuando regresa a su casa enciende el televisor y todo se vuelve acción. «La historia que inicia la novela se borra dejando su sitio a un programa de televisión» (Mbaye, 2011, p. 29).

Ya había empezado cuando lo sintonicé, y me entretuve un rato analizando los defectos. Ahora veía el principal, que tenía que ver justamente con la transmisión en vivo: eran los tiempos muertos, interminables, que separaban un evento de otro, por más que María Rosa acelerara su motito. [...] Como no habían conseguido publicidades, no había cortes; el camarógrafo montaba como podía en el scooter, a espaldas de María Rosa, y la cámara seguí a mostrando, con salvajes movimientos, cualquier cosa. (Aira, 2007, p. 15-16)

El programa a cargo de María Rosa consistía en que ella saliera a recorrer boliches, restaurantes y fiestas. Sin embargo, esa noche iban tras una noticia imprevista de la que se habían enterado en un recorrido por los boliches. «Iban al Cementerio, porque les habían dicho que los muertos estaban saliendo por sus propios medios de las sepulturas. El dato era tan improbable como una fantasía adolescente. Y, sin embargo, era cierto» (Aira, 2007, p. 16). De esta forma, «el narrador se convierte en espectador, transportado a través de los lindes permeables de los lenguajes» (Mbaye, 2011, p. 30).

«*La cena* participa, de esta forma, del espacio heterogéneo postmoderno, del entrecruzamiento en el que género y medio borran sus fronteras y se incrustan en las entrañas de la novela» (Mbaye, 2011, p. 30). A través de esto la dicotomía entre ficción y realidad se derrumba. «Tratándose de la televisión, y además de un programa en vivo, esta historia pone de relieve el nuevo estatuto de ambos conceptos» (Mbaye, 2011, p. 30). El hecho de que se trate de un programa en directo es un elemento que le añade realidad

al relato. Sin embargo, el acontecimiento narrado es increíble. «Pero no era un accidente de ruta, ni un incendio ni un crimen, sino algo mucho más extraño, tanto que nadie en su sano juicio podía creer que estuviera sucediendo de verdad» (Aira, 2007, p. 16).

1. *Heterogeneidad de percepciones*

A la mañana siguiente, el protagonista va a visitar a su amigo y le comenta lo que había visto la noche anterior. «—¿Adónde iba a ir? Me había quedado mirando la televisión, la invasión de los muertos vivos. —Ah sí. Eso. ¡Uf! Qué desastre. —No se puede creer. —¡Realmente!» (Aira, 2007, p. 41). Poco después mediante esta conversación se revela que el narrador probablemente estaba viendo una película y no el programa en vivo. «Yo preguntaba “si ya había pasado antes” y él entendía “si la habían pasado antes”. Aparentemente, uno estaba hablando de la cosa, el otro de su representación» (Aira, 2007, p. 41).

A través de la televisión lo que el narrador busca es escapar del tedio de la vida. «La televisión se había vuelto mi única ocupación real. [...] Cuando me quedé solo, me puse a hacer zapping. Si empre hacía lo mismo, [...] para muchos “mirar televisión” era lo mismo que hacer zapping» (Aira, 2007, p. 14). De esta forma, el personaje principal realiza un viaje psicológico debido a que pretende cambiar la realidad. Esto se puede ver reflejado en el hecho de que el narrador menciona varias veces que se trata de un programa en vivo. «Las supuestas imágenes en directo, por esencia, definen la realidad en estado puro» (Mbaye, 2011, p. 398).

Por otra parte, el programa le permite al observador recorrer diversas áreas de Pringles sin moverse de lugar. Así pues, esta heterogeneidad espacial es un zapping literario: el narrador y el lector van cambiando de escenario a medida que avanza el relato. «Viniendo del Cementerio, hacia la mitad de este camino podía decirse que ya

empezaba el pueblo. Y ese punto lo marcaba la Escuela [...]. La multitud [...] se dispersó hacia la derecha, por la cuadrícula de calles de tierra» (Aira, 2007, p. 20). Dicha función panorámica permite que la descripción de un espacio se presente al mismo tiempo que se despliega la acción. Esto puede crear suspenso cuando el espacio es amenazador «y quizá sea una de las mayores similitudes entre las técnicas narrativas de literatura y cine» (de Juan, 2004, p 174).

I. El crecimiento formativo

«En *Ema la cautiva*, todos los personajes están atravesados por el paisaje y el desplazamiento» (Artigas, 2019, p. 194). Al cambiar de espacio, a los personajes se les presenta el reto de afrontar nuevos estilos de vida. Por eso, el viaje no es solamente espacial, sino también simbólico debido a que conlleva la evolución existencial de los actantes. «El punto nodal de la trama no es el viaje en sí sino el desplazamiento psicológico [...]. La cautiva pasa de una condición marginal de sumisión a la lógica empresarial que la convierte en una mujer con poder» (Artigas, 2019, p. 198). En otras palabras, ha ocurrido en ella un crecimiento formativo (*bildungsroman*).

Al principio de la historia, Ema viaja como cautiva de una caravana de soldados que se dirigen a la ciudad de Azul. Al llegar, el teniente dispuso su alojamiento, un hombre llamado Gombo la tomó por esposa. Gombo casi no se mantenía en casa así que Ema consiguió un amante, un joven indio que conoció en uno de sus paseos por el bosque. Posteriormente, los indios atacan el fuerte y uno de ellos se lleva a Ema. Después de vivir con Hual, ella conoce mejor a los blancos e indios mientras viaja con un grupo de jóvenes. En ese tiempo comenzó una colección de mariposas, lo cual evidencia el inicio

de su tránsito hacia el poder a través de la economía. De esta forma, por medio del viaje, Ema está en continua evolución.

Además, el dominio del espacio en el que habita es clave para poder hacer riquezas. Gracias a los mapas que le da Evaristo Hugo, un ministro adinerado, puede localizar las regiones en donde viven las diferentes especies de faisanes y así, al regresar al fuerte en el que fue cautiva, funda un criadero de faisanes. «Durante mucho tiempo su actividad no fue otra que recorrer un amplio círculo de aldeas indias, y no perdió ocasión de estudiar las perspectivas del negocio, o discutir las con caciques» (Aira, 2016, p. 117). A través de sus conocimientos adquiridos sobre las regiones y las personas que las habitan consigue ser una mujer de negocios.

J. La dicotomía civilización y barbarie

El espacio se impregna de un tiempo más sustancial en el sentido en el que se asemeja al de la vida real, debido a que tiene relación con los actantes. Por ello, en la metamorfosis, motivos tales como la separación y el encuentro adquieren mayor significado cronotópico. Debido a esto las personas que Ema conoce a lo largo de su viaje son importantes para que se convierta en una empresaria. Además, el peregrinaje de los personajes es representativo del camino de la vida, el inicio del viaje y el retorno al punto de partida constituyen las etapas de la juventud y la madurez. Por ejemplo, cuando Ema regresa al fuerte en la ciudad de Azul, los hombres se sorprenden al ver que se ha desarrollado como mujer.

Por otro lado, el ambiente está relacionado con los personajes. «La primera parte se centra en la extensión de la pampa: la monotonía del espacio» (Mbaye, 2011, p. 291). «Todo era silencio, resaltado a veces por el grito lejano de un tero, o los resoplidos

ansiosos, con una nota muy aguda, de los caballos, a los que sólo el adormecimiento de sus dueños les impedía echarse a correr» (Aira, 2016, p. 5). Sin embargo, posteriormente, se describe una pampa llena de vida y hermosa, un lugar de ensueño. «La primavera se adelantó poco a poco. A veces se encaminaban por vastas alfombras de flores minúsculas rojas y amarillas, cubiertas de abejas, o bien sobre leguas de manzanilla que al ser pisada soltaba un aroma embriagante» (Aira, 2016, p. 24).

«Aira muestra otro rostro de una pampa muchas veces vista como salvaje y vacía» (Mbaye, 2011, p. 291). Así la naturaleza refleja la perspectiva de que los conceptos de civilización y barbarie no son dicotómicos, sino dialógicos (Mbaye, 2011). Lo mismo sucede con los indios y los soldados. «La travesía seguía siendo absolutamente monótona, salvo que ahora se reforzaban las guardias de noche, pues estaban en territorio indio» (Aira, 2016, p. 24). El recorrido se vuelve dinámico y el ambiente cobra vida en el momento en el que los soldados se adentran en el territorio de los indios. Por tanto, estos son un símbolo de la civilización, mientras que los soldados son representativos de la barbarie.

K. La conformación única de los clones

En *El congreso de literatura*, el protagonista César comienza narrando que, en un viaje a Venezuela, al resolver el enigma del Hilo de Macuto pudo izar del fondo del mar un tesoro pirata. Por tal hazaña recibe una gran suma de dinero y es invitado a un congreso de literatura en Mérida. Al principio, se muestra indeciso de aceptar la invitación, pero se le ocurre que ahí podría tomar una célula de Carlos Fuentes para clonarlo y gobernar el mundo. Así pues, la descentralización del espacio se evidencia en el viaje de César y en la clonación.

«La virtualidad tiende a romper para muchos efectos las distancias medidas bajo la forma tradicional de distancia física, distancia tiempo» (Zorro, 2015, p. 140). Lo mismo sucede con los clones: cada copia puede estar en un lugar determinado, distinto al que se encuentra el original. «La proliferación (posible) de las criaturas reproducidas pone en crisis la unicidad del original, abre la puerta a la multiplicidad y a la diferencia, pero también [...] a la individualidad» (Mesa, 2002, p. 169). Es decir, aunque existan varias réplicas de una persona cada una será un ente individual por cuanto estará conformada por diferentes experiencias.

Otra forma de estar en un lugar sin tener que trasladarse es a través de los sueños o visiones. Por ejemplo, cuando César se encuentra en la piscina del hotel en Mérida ve la figura de Amelina, una mujer que conoció años atrás. La visión le parece real por un momento, pero se da cuenta de que su tono de piel es extraño debido a que la luz que la delinea es diferente a la luz natural. Al verla con más detenimiento se percata de que su silueta no proyecta ninguna sombra.

Volví a mirar a Amelina. Del agua de la piscina que nos separaba se alzaban monumentales formas transparentes en continua metamorfosis. Se me ocurrió que era otro Hilo de Macuto, el de los sueños, el íntimo... De pronto, Amelina había desaparecido, las formas se aplacaron en una ondulación horizontal, y el sol volvió a brillar en medio del cielo. Mi sombra volvía a alargarse frente a mí... Mi sombra, en todas las piscinas de los Andes. (Aira, s.f., p. 21)

L. Modificación del orden cronológico

Al estar nuevamente en el mismo lugar en el que la conoció vuelve al instante en el que la vio por primera vez mediante sus recuerdos. La narración se interrumpe para

relatar un acontecimiento del pasado que sirve para explicar el evento que sucede en el presente, en el cual el tiempo se detiene, pero la narración sigue avanzando. «Al instante, en una secuencia psíquica muy veloz, supe que yo tampoco tenía sombra, y que, en el cielo, lo comprobé alzando la vista, había desaparecido el sol» (Aira, s.f., p. 21). Cuando la visión termina, César vuelve a ver su sombra y el sol. De este modo, no solo se modifica el orden cronológico de la narración, sino también el de lo narrado.

A través de la aceleración también puede alterarse dicho orden, ya que se sintetiza lo que sucede en un periodo largo. En el libro este mecanismo puede verse reflejado mediante la utilización de la elipsis cuando César y su acompañante Nelly se dirigen la casa de Amelina para alertarla sobre la invasión de los gusanos de seda gigantes. «Ella me indicó dónde doblar, y siguió guiándome en una complicada vuelta que tuvimos que dar. [...] Aquí hay un blanco en el relato. No sé lo que pasó en los minutos que siguieron» (Aira, s.f., p. 43). El protagonista no describe lo que sucedió con Amelina pues ni siquiera él mismo lo sabe. «Lo cierto es que de pronto me encontré treinta o cuarenta metros bajo el nivel de las calles, en la orilla del riacho que corre por una honda garganta que cruza longitudinalmente todo el valle y la ciudad» (Aira, s.f., p. 43).

Otro ejemplo es la mención de un acontecimiento que se describirá en el futuro. «Yo fui uno más... El último, como se verá. Resultó ligeramente emocionante verme frente a él» (Aira, s.f., p. 3). El narrador conoce este hecho futuro porque es un evento que ha experimentado. Consecuentemente, se evidencia que el tiempo de la ficción no es equivalente al tiempo de la vida real, ya que, en el relato, el narrador transforma el tiempo desde el momento en el que decide qué acciones incluir, cómo tratarlas, dónde empezar y cuándo terminar.

Por otro lado, en la obra se distingue principalmente el cronotopo de la novela griega por cuanto se manifiestan sus características principales. Una de ellas es el hecho de que el amor que siente por Amelina no ha cambiado a lo largo de los años. «La ocasión pasó, y al mismo tiempo no pasó. El amor de Amelina siguió habitándome, y fue una constante fuente de inspiración» (Aira, s.f., p. 20). También se puede mencionar que el protagonista es un ser pasivo porque carece de iniciativa. «De hecho, todas las acciones de los héroes de la novela griega se reducen tan sólo al movimiento forzado en el espacio (fuga, persecución, búsquedas)» (Bajtin, 1989, p. 258). Por tanto, las acciones de César están regidas por la fuerza del suceso.

IV. Los personajes extraños

A. La inadaptabilidad del protagonista

Un personaje genera extrañeza porque desarma el sistema de normas existentes. En *El juego de los mundos*, por ejemplo, el narrador es un personaje que no se adapta al mundo en el que vive. «En definitiva, los dejaba pensar que yo era un viejo fósil incapaz de entender mi época, anquilosado en los perimidos valores del pasado» (Aira, 2019, p. 7). Cuando sus hijos le hablan de «El juego de los mundos» él no los comprende y tiene sus reservas sobre el juego por el hecho de que destruyen civilizaciones. «Qué distinto de mi época, cuando aprendíamos cosmología con papiroflexia, las manitos infantiles doblando las cartulinas hasta que nos quedara armado el exaedro, que exhibíamos triunfantes a nuestro padre al volver de la escuela» (Aira, 2019, p. 8).

Relacionado a esto se puede mencionar el hecho de que disfruta leer: «todos los días le dedicaba una media hora, a veces más, a la lectura» (Aira, 2019, p. 17). Los libros en esta obra se consideran material muerto, pero él tenía un ejemplar con imágenes que semejaban a jeroglíficos en lugar de texto. De esta forma, el protagonista parece vivir en un mundo diferente al que viven sus hijos. El narrador vive en el pasado en tanto que no experimenta lo que está en el futuro, es decir, «El juego de los mundos». Por tal motivo, sus hijos lo consideran alguien aburrido, incluso extraño. «Mis hijos bostezaban con estas explicaciones. No podían creer que yo me contentara con tan poco, cuando la oferta del futuro en materia de entretenimiento era tan variada» (Aira, 2019, p. 18).

Además, también se mencionan otras cosas que no utiliza como el Rectificador de Discurso (RD). La función de esta herramienta era corregir el relato, ordenarlo y pulirlo hasta obtener la mayor eficacia posible, pero usarlo le parecía toda una hazaña. Emplear esta clase de tecnología y otras le impide hacer algunas actividades. Por ejemplo, no puede identificar a otros lectores porque teme que los demás usaran el Rectificador de Discurso y lo humillaran, y no los buscaba debido a que el Sistema inteligente hacía de mala gana lo que le pedía.

Por otro lado, un pensamiento repentino del protagonista ocasiona que se genere un acontecimiento sísmico, tanto para los sistemas inteligentes con los que comparte esta idea como para su forma de vida. Después de pensar cómo podía crearse un segundo nivel en el juego, descubrió que la premisa era todo o nada. A partir de estas totalidades, le vino a la mente la idea de Dios. «Vi el asunto más claro que antes. Lo que estaba haciendo El Juego de los Mundos sobre la mente de los jóvenes era preparar el terreno para la reintroducción de la idea de Dios» (Aira, 2019, p. 33). Esto a través de la familiarización con el concepto de la omnipotencia y la investigación de otros mundos.

Como se mencionó, en el libro la humanidad se ve a sí misma como seres completos y no fragmentarios. Por ende, no les interesa aprender algo nuevo de las otras civilizaciones, excepto a los jugadores, quienes estudian e investigan las características de los planetas para destruirlos. A través de esto, las personas podrían pensar nuevamente que su imagen está incompleta, como consecuencia, reconocerían la existencia de un ideal del yo, es decir un ser idéntico, pero absoluto, con el cual compararse.

B. El doppelgänger

Por otro lado, el carácter del protagonista es un elemento importante que determina la actitud que toma al enfrentarse a lo que considera una amenaza. Primero, no piensa que el hecho de ser el único al que se le ha ocurrido la idea de la reintroducción de Dios sea una señal de que está equivocado. «No soy de los que piensan «si fuera cierto, a otro se le habría ocurrido antes». Al contrario. Mi carácter dócil y tolerante es el reverso necesario de una formidable megalomanía» (Aira, 2019, p. 34). Segundo, cuando cree que el mundo que conoce podría cambiar y volverse un espacio hostil decide intervenir.

Sentí la urgencia de entrar en acción, yo que nunca la siento. Esta vez no se trataba simplemente de lamentar otro rasgo deplorable de este futuro que me había tocado vivir. Se precipitaba sobre mí un presente casi angustioso, que dependía de mí, de mí solo. Era como si de la eficacia de mi acción inmediata dependiera que yo pudiera seguir siendo yo. Todo se había vuelto presente, ese tiempo verbal desacostumbrado para mis contemporáneos. (Aira, 2019, p. 35)

Por ello, este evento es un acontecimiento sísmico en tanto que lo hace actuar de manera diferente. Además, al recurrir a un sistema inteligente este se sorprende al escuchar la idea. «Se demudó. Los circuitos se le paralizaron. El oxígeno se metalizaba en sus pequeñas cámaras de pensamiento. [...] Tal como había supuesto, lo ponía en un aprieto» (Aira, 2019, p. 36). El planteamiento del protagonista desconcertó al sistema debido a que iba en contra de sus previsiones. De esta forma, la inteligencia que siempre tenía que estar un paso adelante de su comprador fue superada.

Un Sistema Inteligente se hacía un punto de honor de ser más liberal que su comprador, de estar más a la izquierda, de saber más de la sociedad, entender

mejor su funcionamiento, ver más lejos, más amplio, ser más tolerante a la vez que exhibir principios más firmes. Y de pronto yo venía a sorprenderlo con un salto dialéctico. (Aira, 2019, p. 36)

Después de que el sistema le asegura que es imposible que se restaure la idea de Dios, el narrador decide buscar otras opiniones. Primero visita al programador, quien le dice cómo había sido destruida dicha idea. Años atrás los sistemas inteligentes sintetizaron a Dios en forma de juicio final. Todo el mundo lo consultó para saber cuál sería su último destino, pero cuando los escritores preguntaron sobre el final de sus obras se produjo una sobrecarga que destruyó el juicio final. Cerca de esa fecha, todos los libros se pasaron a imágenes. Así fue como una época concluyó e inició una nueva: el futuro remoto en donde los libros se consideran material muerto.

Al regresar a su casa, el personaje principal no deja de pensar en la historia y vuelve al centro para ver al desprogramador. Al hablarle de Dios, el desprogramador no sabe a qué se refiere así que le explica lo que le dijo el programador. Le comentó que el humano tiene límites y por eso se creó la idea de un ser similar al humano, pero sin límites. Sin embargo, ante sus preocupaciones, el desprogramador le respondió lo mismo que el Sistema Inteligente. Regresa a su casa agotado, mental y físicamente, pero se dirige una tercera vez al centro para encontrarse con un hombre, llamado Oskar, que lo contactó para hablar de algo importante.

Al encontrarse, hablan sobre las totalidades de «El juego de los mundos» y a partir de ahí sobre Dios. Ambos habían hecho lo mismo ese día y estaban de acuerdo en todo, exceptuando porque Oskar creía que la idea de Dios nunca había desaparecido y su preocupación era que esta muriera. Por ello, Oskar es un *doppelgänger* aterrador para el narrador en tanto que representa lo que teme. Por otro lado, ambos son seres extraños

debido a que pueden cambiar el mundo como lo conocen dependiendo de sus ideas, el mundo entendido como lugar físico en que viven y como conjunto de prácticas propias. Así pues, cada uno es el creador de su propio monstruo, porque le temen al mundo que imaginan.

En «El juego de los mundos» los jugadores confirman su existencia mediante la desexistencia (aniquilación) del otro. La humanidad vive en pugna con los otros planetas, similar a lo que sucede con el Megadroide Morfo-99 (supuestamente el bueno) y el Samuray Maldito (supuestamente el malo) en el libro de Julio Calvo. En la mayoría de libros y películas de ciencia ficción los malos siempre son los de otros mundos, pues el planeta tierra es víctima de sus ataques. Sin embargo, en *El juego de los mundos* los atacantes son los humanos, por lo que, desde la perspectiva de los seres de las otras civilizaciones, son los malos. Por ende, la condición de cada uno varía dependiendo del observador. Lo mismo sucede con Oskar y el narrador.

C. Rugendas como un sujeto irrepetible

En *Un episodio en la vida del pintor viajero* el extrañamiento que producen Rugendas y Krause en los argentinos al principio es porque vienen del extranjero. Además, Rugendas era un reconocido artista y la familia Godoy se sentía honrada con su presencia. «Los mendocinos se desvivían por atender al distinguido visitante, quien siempre acompañado de Krause hizo los obligados paseos a los cerros» (Aira, 2019, p. 15). Días antes de que partieran Emilio Godoy organizó una excursión a una finca ganadera desde la cual divisaron un panorama boscoso en donde solían aparecer los indios.

Una de las grandes ilusiones de Rugendas durante el viaje era retratar un malón y a los indios. «Las descripciones de Godoy lo dejaron soñador. Los reinos de hielo de los indios se le aparecían en la imaginación más bellos y misteriosos que cualquier cuadro que pudiera pintar» (Aira, 2019, p 16). Así pues, en la obra los indios son considerados los seres más extraños y exóticos. Esto se puede ver en las descripciones al momento en que Rugendas se encuentra con ellos cara a cara. «Ahora sí los tenía cerca, con todos los detalles: las bocazas de labios como salchichones aplastados, los ojos de chino, la nariz como un ocho, las crenchas duras de grasa, los cuellos de toro» (Aira, 2019, p. 53).

Por otro lado, Rugendas también es extraño por la deformación en el rostro que sufre después de que le caen varios rayos. «El Monstruo es el hombre dado vuelta, que nos acompaña como un doppelgänger espeluznante. Es el hombre extraño, el ser espantoso, el sujeto fuera de lo común. Pero también es el sujeto irrepitible y absoluto, el artista muerto y hecho “mito”» (Mbaye, 2011, p. 178). Así es como Rugendas, tras el accidente se convierte en un ente único debido a que su rostro se deforma.

Los Godoy no terminaban de acostumbrarse a él. Eso era un interesante llamado de atención para el futuro. Uno se acostumbra a cualquier deformidad, hasta la más horrenda, pero cuando se le suma un movimiento incontrolable de los rasgos, un movimiento fluido y sin significado, el hábito se resiste a instalarse, comprensiblemente. (Aira, 2017, p. 32)

La admiración que sentían los Godoy por el pintor se convirtió en desconcierto. Otro ejemplo, es el hecho de que unos soldados que acompañaban a Krause y Rugendas después del malón se alarmaron al presenciar uno de los ataques de este último. «Lo que más había turbado a los soldados era oír los gritos de dolor saliendo de adentro de la

mantilla negra. No podían relacionarlos con una expresión subjetiva. Curiosamente, a Krause le estaba pasando lo mismo» (Aira, 2019, p. 43).

«En sus relatos, Aira incluye profusamente la figura del Monstruo que viene relacionada, muy a menudo, con una “personalidad” particular» (Mbaye, 2011, p. 181). Un ejemplo de esto es cuando Krause y Rugendas se encuentran en el fuerte luego de perseguir a los indios y los presentes observan sus movimientos. «Con el velo, el pobre pintor no veía nada, y no lo sabía. [...] En la ceguera, sus movimientos tuvieron giros fantásticos, y su manipulación de los papeles llamó la atención» (Aira, 2019, p. 50). Todo su cuerpo parecía reproducir las posturas de los indios.

Durante el malón los indios exhibían a las supuestas cautivas con gesto desafiante. Uno de ellos, llevaba a otro indio disfrazado de mujer, otros llevaban animales: una ternera blanca y un gran salmón rosado. «Todas estas escenas eran mucho más de cuadros que de la realidad. En los cuadros se las puede pensar, se las puede inventar; con lo cual pueden sobrepasarse en extrañeza, en incoherencia, en locura» (Aira, 2019, p. 45). Ambos personajes tienen características diferenciadoras. Asimismo, son vistos como seres extraños pues el monstruo, en el plano psicológico, es el «otro» frente al que se forja la identidad propia.

Rugendas es un sujeto irrepetible y un mito tanto por su complexión monstruosa como por ser un pintor. «Cuando su producción llegara a las galerías o museos europeos, con toda seguridad él ya habría muerto. El artista, en tanto artista, siempre podía estar muerto. Era un poco absurdo querer preservarlo» (Aira, 2017, p. 52). Sin embargo, el arte es eterno. Entonces, el monstruo, el artista muerto, se hace mito a través de su arte. Esto se debe a que, mediante su obra, trasciende el tiempo porque siempre que las personas recuerden quién fue seguirá existiendo. Según Rodríguez (1973) a través de la memoria,

aquello que está ausente se puede hacer presente mediante la representación consciente. Es decir, una presencia ausente, aquello que no se puede percibir con los sentidos, se hará presente al ser evocada.

D. Rechazo al éxito profesional

El escritor de novelas góticas de *Prins* desarma el sistema de normas existentes debido a su decisión de dedicarse al opio. Una de las formas en como lo hace es al buscar al armiño para preguntarle el lugar exacto en el que puede conseguir opio. «Pero vacilaba. Llevaba vacilando toda la vida. Porque al Armiño se lo podía consultar una sola vez, y yo siempre había ahorrado esa única vez para cuando precisara vitalmente un dato, cuestión de vida o muerte» (Aira, 2020, p. 16). Sin embargo, consideró que ya no tenía que ahorrar para el futuro si su plan funcionaba, luego de hacerle la pregunta al armiño este murió. «Lo vi expirar. Con él moría toda una era de mi vida: la de esperar una respuesta» (Aira, 2020, p. 23). Así pues, una de las maneras en las que el escritor vivía su vida fue desarmada.

Además, el protagonista genera un acontecimiento sísmico en la sociedad. Un día lo visitó la policía para interrogarlo sobre un caso que estaban investigando. «Una banda de malvivientes estaba sembrando el terror en los barrios del Oeste: Flores, Floresta, Villa Luro, Mataderos. ¿Y yo qué tenía que ver? La respuesta me retrotrajo a mis épocas de escritor» (Aira, 2020, p. 68). «Mis redactores, al quedarse sin trabajo, se habían organizado en novela gótica en vivo y estaban sembrando el terror en los barrios del Oeste» (Aira, 2020, p. 72). De esta forma, el cambio en sus hábitos transformó el estilo de vida de otros.

Añadido a esto, el personaje no intenta mejorar su producción literaria para obtener un reconocimiento por parte de la sociedad, sino que prefiere renunciar a la escritura. «Como la cuestión de la calidad no podía remediarla, pensé que podía remediar la de la cantidad, no escribiendo más. Dejar de escribir» (Aira, 2020, p. 6). El escritor va en contra de la norma al elegir una forma de vida en la que la felicidad privada es más importante que el éxito profesional. «La idea que me hago de la felicidad tiene que ver con la calma, con la ausencia de preocupaciones y tareas pendientes. ¿Puede haber algo más contrario a eso que dedicarse a escribir? Escribir es una tarea siempre pendiente» (Aira, 2020, p. 10).

E. La criatura y el creador

En *La cena* se retrata una invasión monstruosa que amenaza la ciudad de Pringles. «El guardián vio a los primeros muertos, que salían caminando de las bóvedas más cercanas. Y no eran dos o tres ni diez ni veinte: eran todos. Asomaban de tumbas, de bóvedas, de nichos, salían literalmente de la tierra» (Aira, 2007, p. 17). «El objeto animado o el muerto re-animado son siniestros porque simulan la vida donde no la hay. Pero también son “extraños e inquietantes”» (Mesa, 2002, p. 169). Además, estos generan un acontecimiento sísmico que elimina la paz en el pueblo.

Los zombis de la historia son un elemento creado por la mente del protagonista. A través de la conversación que el narrador mantiene con su amigo se puede interpretar que el narrador pudo confundir la transmisión de una película con un acontecimiento en vivo debido a la influencia del sueño. Por ello, el personaje principal es el creador y los zombis son la criatura.

«La terrible criatura de estas nuevas ficciones es tan poco «seria» como su creador» (Mesa, 2002, p. 169). «Los muertos vivos seguían saliendo por el portón de rejas, y se derramaban de prisa por el camino que iba al pueblo. Apuradísimos, con su paso de ganso modificado por mil rengueras, siempre hacia adelante» (Aira, 2007, p. 18). La descripción del caminar de los zombis en este y otros pasajes presenta un cierto grado de humorismo debido al énfasis que se hace en su incapacidad de coordinación.

Sus primeros pasos eran vacilantes. Parecían a punto de caer, pero se enderezaban y daban un paso, luego otro, agitando los brazos, adelantando las piernas con rígida torpeza como si marcaran el paso, levantaban demasiado las rodillas, dejaban caer el pie por cualquier lado, como si hasta la ley de la gravedad fuera novedosa para ellos. Pero todos caminaban, y eran tantos que al tomar por los caminos se entrechocaban unos con otros, se les mezclaban piernas y brazos, por momentos se formaban grupos compactos que se sacudían al unísono y se separaban con violentos traspies. (Aira, 2007, p. 17)

El creador en este caso tampoco es serio, pues ha fracasado en varios negocios y no tiene ninguna ocupación. «La desocupación, la conciencia del fracaso, la relación anacrónica de un hombre de sesenta años con su madre [...] Cada mañana, y cada noche, me proponía empezar una nueva vida, pero siempre fui postergador, condescendiente con mi voluntad enferma» (Aira, 2007, p. 14). Además, la relación que mantiene con su amigo no es una amistad sincera, sino que solo busca un préstamo para algún día comenzar un negocio.

«La reproducción genera una especie de “nueva mitología”. Las fronteras entre los seres “reales” y los iconos acaban difuminándose, en la búsqueda arriesgada y fatigosa de la identidad propia» (Mesa, 2002, p. 168). Así pues, «la creación artificial aparece a

veces como alegoría del sentido de la vida» (Mesa, 2002, p. 168). El protagonista, entonces, vive cansado del aburrimiento diario en el que está sumergido y busca escapar a través de su creación. Esto se puede ver en el hecho de que él es infeliz y los zombis van en busca de las endorfinas de la gente del pueblo. «En su deprimente existencia de ultratumba, los muertos habían desarrollado una verdadera adicción a las endorfinas» (Aira, 2007, p. 20).

Añadido a esto, los zombis evidencian el deseo de reconocimiento del personaje principal debido a que vuelven a sus tumbas cuando la gente menciona su nombre. «Y allí en el Cementerio las lápidas aseguraban que las horrendas metamorfosis de la muerte no alteraban la identidad, y la identidad era el nombre. Si no ¿para qué servían las lápidas? Las cosas [...] empezaban a “coincidir”» (Aira, 2007, p. 33). Miari y Smith (2012) señalan que existe un pacto entre el esclavo y el amo, cuando el primero acepta ser esclavo, el amo renuncia a matarlo a cambio de ser reconocido por él. Asimismo, los zombis dejan de atacar a los habitantes de Pringles una vez que estos los identifican. De la misma manera, el protagonista pretende convertirse en el amo para ser reconocido por sus subordinados al fundar su propia empresa. Así, la criatura representa aquello que el creador busca alcanzar.

F. Personajes en contra de la tradición

En *Ema, la cautiva* «Aira propone otra torsión en los imaginarios de las cautivas de la literatura argentina. Su mirada es irreverente: funciona en contra de lo establecido [...] y mira de manera inventiva, (o monstruosa) la tradición» (Artigas, 2019, p. 193). Esto se debe a que Ema supera su rol de cautiva. Además de que se convierte en una exitosa empresaria en el negocio de faisanes, las características y rasgos de la

protagonista presentan otros elementos deconstructivos del mito fundador. Por ejemplo, ella es descrita como una mestiza y no como una mujer blanca, hermosa y cristiana. «La mujer, que llevaba puestos los restos andrajosos de dos vestidos diferentes, era pequeña, tan delgada y consumida [...] sus rasgos eran negroides, y tenía el cabello corto, erizado y grasiento» (Aira, 2016, p. 29).

En relación con lo anterior, al mismo tiempo que se convierte en una mujer con poder económico, crece y madura físicamente. «Su experiencia en tierras de indios la volvía misteriosa para los hombres, que no reconocían en esta oscura reina a la chinita vacilante de tres años atrás. Su imaginación había madurado tanto como su cuerpo» (Aira, 2016, p. 116). «El protagonista de un viaje vive, pues, en un dinamismo singular, un cambio continuo que implica una progresión en la estructura actancial sobre la etapa previa» (de Juan, 2004, p. 352). Así pues, la evolución de su personalidad avanza junto la trama.

Los soldados y los indios son también personajes que van en contra de la tradición. «El discurso postcolonial que protagoniza *Ema, la cautiva* se construye en la relación dialógica entre Civilización y Barbarie» (Mbaye, 2011, p. 46). El ejército se retrata como un grupo salvaje, un ejemplo de barbarie. «Eran hombres salvajes, cada vez más salvajes a medida que se alejaban hacia el sur. La razón los iba abandonando en el desierto» (Aira, 2016, p. 8). Por otra parte, los indios son representados como la civilización. «—Indios, por supuesto —repuso el ingeniero—. [...] Quiero ver a mis semejantes salvajes. El joven se rió. —Ya no son salvajes, desdichadamente —le dijo» (Aira, 2016, p. 22).

Otro ejemplo de esto, es el hecho de que cuando Gombo toma por esposa a Ema ella sigue siendo cautiva del ejército; sin embargo, la relación amorosa que mantiene con

Mampucumapuro refleja un cierto grado de libertad pues es ella quien elige a la persona con la que desea estar. Mientras Gombo está de guardia ella pasa los días y las noches con Mampucumapuro. En una de sus excursiones de invierno se describe un hermoso paraje: «Sobre el arroyo se levantaba una torre natural de rocas, [...] y en lo alto una terraza desde la que dominaban una vista espléndida: la corriente, sembrada de hielos flotantes, y más allá una llanura» (Aira, 2016, p. 69).

Además, en un ataque de los indios al fuerte uno de ellos rescata a Ema de un árbol que está a punto de caer. «Se marcharon. La perspectiva de Ema cambió. Corrieron entre los ranchos incendiados; los fuegos eran de un violeta azulado, muy frío. El salvaje apuró al animal subiendo la cuesta, a favor del viento» (Aira, 2016, p. 82). Después de un tiempo de vivir con él, Ema conoce al ministro Evaristo Hugo. «Una vez le dijo a Ema que uno de sus invitados, un funcionario de la corte, la quería llevar de concubina. Ella quería conocer la vida en el palacio y él la dejó elegir» (Aira, 2016, p. 106). De esta forma, se evidencia que la cautiva no es representada como esclava sexual del indio, pues Hual le da libertad para elegir lo que quiere hacer.

G. El científico loco

El protagonista de *El congreso de literatura* resuelve el famoso enigma del «Hilo de Macuto» y toda la ciudad se maravilla ante tal hazaña. «Mi presencia ahí frente al monumento tuvo grandísimas consecuencias, objetivas, históricas; no sólo para mí sino para el mundo. [...], hice funcionar el dispositivo dormido y saqué el tesoro del fondo del mar» (Aira, s.f., p. 3). Así, este personaje es presentado desde el principio como un ente único que genera extrañeza debido a su genialidad, «con lo que se vuelve monstruoso justamente por su singularidad irreductible» (Villanueva, 2006, pp. 21-22).

Al mismo tiempo, es alguien pasivo pues sus acciones están regidas por la fuerza del suceso. Por ejemplo, él se encontraba justamente en un hotel frente a «El Hilo de Macuto» porque precisamente ese día había perdido un vuelo. Además, sus experiencias, sobre todo en el campo de la cultura, como el conjunto singular de lecturas que posee, son solo cuestión de suerte. Así pues, todo se debe a una serie de casualidades encadenadas que lo llevan a tener la conformación mental necesaria, a estar en el lugar preciso y en el momento indicado para resolver el enigma.

Por otro lado, en el segundo capítulo, el narrador se centra en la historia de un científico en Argentina que experimenta con la clonación de individuos, con el objetivo de dominar el mundo. Por tal razón, lo cataloga como el típico «Sabio Loco» de los comics. A medida que avanza el relato, el científico resulta ser él mismo, César, quien, para lograr su objetivo, acepta asistir al congreso de literatura luego de que la presencia de Carlos Fuentes es confirmada. «Al fin se decidió por lo más simple y efectivo: por una Celebridad. Por un Genio reconocido y aclamado. ¡Clonar a un genio! Era el paso decisivo. A partir de ahí, el camino al dominio del planeta estaba expedito» (Aira, s.f., p. 10).

César no está dispuesto a obedecer a cualquiera y considera que perderá si lidera un ejército, así pues, elige a Carlos Fuentes debido a que es un ser único, más sabio que él. «Podían obedecerlo, pero él no podía obedecerlos a ellos; no veía razón para hacerlo: eran seres sin prestigio, sin ideas, sin originalidad» (Aira, s.f., p. 8). Es decir, el escritor es suficientemente singular como para que varios clones puedan desarmar el sistema de normas existentes en el mundo y le permitan al protagonista lograr su objetivo.

Al estar en el congreso, envía a un clon diminuto de una avispa para que tome una célula de Carlos Fuentes. «La puso de inmediato en la platina de su microscopio de

bolsillo, y quedó extático. Confirmaba lo bien fundado de su estrategia: era una célula bellísima, profunda, cargada de lenguajes, irisada, de un color azul límpido con reflejos transparentes» (Aira, s.f., p. 10). Sin embargo, cuando el proceso de clonación termina se percata de que la célula en realidad es del gusano de seda que produjo la corbata del escritor. Debido a este error, Mérida se ve amenazada por un ejército de gusanos gigantes.

Dichos gusanos, que son objetos animados y muertos revividos, no solo son monstruosos e inquietantes por su tamaño, sino también porque simulan la vida en donde no la hay. «Lo más extraordinario, lo que habría sido admirable de no haber sido porque en las circunstancias agregaba un toque de terror extra, era el color: un azul fosforescente, con reflejos de agua» (Aira, s.f., p. 35). La criatura es tan extraña como su creador. El protagonista desencadena eventos extraordinarios a donde quiera que va, aunque estos no son completamente premeditados, sino debido a la casualidad, pues el plan original era clonar al genio.

César, entonces, se caracteriza como un ser excepcional: es quien está destinado a resolver el enigma del «Hilo de Macuto» y el único que puede detener a la invasión. «En ese instante un rayo de sol se coló desde la juntura de dos montañas y vino en línea recta a posarse en el vidrio del Exoscopio. [...], el gusano empezó a reabsorberse en su reflejo en el vidrio» (Aira, s.f., p. 44). La máquina que emplea forma parte de la utilería de una obra que él escribió y que unos estudiantes presentan en el congreso. Si él no hubiera estado en la ciudad ninguno de los acontecimientos habría tenido lugar.

V. El proceso de creación

En los libros analizados en el presente trabajo, César Aira, mediante sus personajes, reflexiona sobre el proceso de creación de una obra literaria y de otros tipos de obras. A través de este recurso metaliterario se evidencia la descentralización del espacio por cuanto pretende reflejar la fluidez y fragmentación de la sociedad contemporánea. Así pues, en el proceso de reformulación discursiva propio de la posmodernidad ocurren distintas hibridaciones. Esto debido a que las culturas se entrecruzan por el aumento de la tecnología, ya que esta permite trascender los límites nacionales. Además, por medio del mecanismo de huida hacia adelante se genera un extrañamiento en el lector pues se crean historias monstruosas, experimentos irrepetibles por ser únicos.

A. La metaliteratura en *El juego de los mundos*

En *El juego de los mundos* la metaliteratura se puede ver reflejada debido a que el narrador hace diversas reflexiones relacionadas con la escritura y lectura. Un pasaje que se puede mencionar es cuando critica el hecho de que todo texto se trasladó a imágenes. «Un discurso filosófico que explicaba la diferencia entre la verdad y lo falso [...] se había traducido a un hilo velocísimo de figuritas. ¡Y se infatuaban con ellas! ¡Se creían cultos!» (Aira, 2019, p. 48). Según él, a causa de esto, la humanidad carece de conocimientos generales, por ejemplo, de reglas de ortografía básica como las palabras agudas, graves o esdrújulas.

Además, opina que los Sistemas Inteligentes hacen todo el trabajo, especialmente en las guerras cibernéticas. Sus hijos, por otro lado, no distinguen entre el pensamiento propio y el ajeno, lo cual se debe a que nacieron y crecieron rodeados de tecnología. El libro, entonces, se centra en ese futuro remoto ficticio, que en realidad la humanidad ya ha alcanzado en el siglo XXI. Muchos trabajos que antes eran realizados por las personas ahora están a cargo de máquinas, incluso las tareas más sencillas recaen sobre los sistemas inteligentes. Por ejemplo, muy pocos saben de memoria un número telefónico, basta con darle la orden al celular y marca cualquier número con determinado nombre.

En la conversación que el protagonista mantiene con el programador se evidencia que la escritura es una tarea siempre pendiente. El programador relata que la humanidad representó a Dios mediante un Sistema Inteligente en forma de juicio final, por lo que, todos lo consultaban para saber su destino. Sin embargo, cuando los escritores quisieron saber el fin de sus obras, la máquina se sobrecargó y explotó porque la pregunta y la respuesta se superponían. Lo mismo sucede cuando el desprogramador le menciona el mecanismo del continuo. «-Vos podés creer cosas falsas sin perjuicio, porque el continuo las repone en el lugar de las verdaderas. -[...] estaba seguro de que me respondería que mi famoso continuo ponía lo entendido en el lugar de lo no entendido» (Aira, 2019, p. 46).

Así también, la obra habla sobre sí misma a través de la mención que el narrador en primera persona hace sobre el continuo de César Aira. Además, el protagonista menciona motivos estéticos, explica que la razón por la que los eventos suceden de cierta forma es la caracterización del personaje. «Si seguía sosteniendo mi punto de vista era por la ilusoria elegancia con que sentía que me adornaba [...]. En suma, por motivos puramente estéticos, por la coherencia teatral de mi personaje, no porque quisiera hacer

prevalecer una verdad» (Aira, 2019, pp. 30-31). Por tanto, se evidencia que el personaje es consciente de su condición en la ficción.

B. La subjetividad del ser humano

Añadido a esto, la obra habla acerca de la subjetividad y las diferentes formas de comprender el entorno. Esto se refleja en el título *El juego de los mundos*, ya que desde el inicio se exponen las ideas del narrador y sus hijos, las cuales generalmente se contraponen, cada uno tiene un mundo ontológico diferente a pesar de que viven en el mismo planeta. Otro ejemplo es lo que sucede cuando el protagonista y Oskar se reúnen, cada uno juega por su propio mundo, es decir, defienden su percepción sobre Dios. Así, uno destruye el mundo del otro a través de la posibilidad de la desexistencia de determinada realidad. Por tanto, el libro manifiesta las diversas interpretaciones que puede tener una palabra.

También se resalta el hecho de que cada ser humano es un ente inigualable. «Con cada ser humano que se pierde se pierde un tesoro único e irrepetible, ya que el conjunto de todos los saberes y experiencias que ha acumulado en el curso de su vida [...] lo hacen diferente» (Aira, 2019, p. 53). Por eso, una vez que se encontró la forma de anular la muerte, no solo la aplicaron a los astronautas, sino también al resto de la humanidad porque cada persona es un mundo. Sin embargo, cuando los conocimientos se hicieron descartables la solución era inútil.

Por otra parte, el personaje principal habla sobre los objetos figurativos y abstractos a través de un cuento que le contaba su padre cuando era niño. Este versaba acerca de un objeto abstracto que era malvado. Los objetos figurativos creían que lo vencerían porque estaban respaldados por el mundo real y lo superaban en número. Sin

embargo, cualquier ventaja quedaba neutralizada por la naturaleza de cada uno. «Los objetos figurativos estaban atados a lo que eran, de ahí una restricción a sus fuerzas (en la taza nadie podía sentarse, la silla no podía contener té ni café)» (Aira, 2019, p. 51). En cambio, el objeto abstracto podía ser cualquier cosa, no se encontraba limitado por la realidad. Esto ejemplifica sus consideraciones sobre las diferentes formas de arte.

C. La superposición de historias

En *Un episodio en la vida del pintor viajero*, el narrador describe diversas técnicas de pintura, es decir, habla sobre el arte dentro del arte. «Rugendas [...] fue el padre de una disciplina que en buena medida murió con él: la Erdtheorie, o Physique du Monde, una suerte de geografía artística, captación estética del mundo, ciencia del paisaje» (Aira, 2017, p. 8). El artista se centra en la fisonomía de la naturaleza, por ello, su tema principal son los paisajes. (Anexo A). Por otra parte, también se menciona que es un pintor de género, ya que este tipo de arte tiene como objetivo ilustrar escenas de la vida cotidiana. (Anexo B).

Además, el viaje de Johann Moritz Rugendas descrito en el libro corresponde a un hecho histórico. Sin embargo, el incidente del rayo es un elemento ficcional inspirado en un dato biográfico: Rugendas se cae del caballo, lo cual le provoca una fractura en el cráneo. Entonces, como señala Mbaye (2011) «no se trata de narrar una historia ficticia que es el reflejo de otra historia real, sino hacer que una historia ficticia y otra real compartan un mismo sello narrativo, hacer que ambas formen una misma» (pp. 99-100). Por tanto, se desdibuja la frontera entre lo real y lo ficticio.

«La gran mayoría de las novelas del escritor argentino ofrecen una perspectiva temporal de los relatos que se ubican en un pasado anterior, que no ha tenido nunca

efectivamente lugar» (Gámez, 2020, p. 54). Esto se ejemplifica con el accidente descrito anteriormente. El momento en el que a Rugendas le cae el rayo es descrito detalladamente por un narrador omnisciente, es un acontecimiento que aparece en la memoria perfecta del protagonista, el cual es trasladado a través de una tercera persona. «Esta parte final del episodio fue más inexplicable todavía que el resto. Pero no podemos dudar de su realidad porque quedó documentada en el epistolario posterior del artista» (Aira, 2017, p. 52). Sin embargo, este evento nunca le sucedió al Rugendas histórico.

1. *El viaje en el tiempo*

La escritura en continuo de Aira se evidencia en el libro a través de los planes del pintor. «Al fin se hizo evidente que estaban dejando atrás esos paisajes. ¿Los reconocerían si pasaban otra vez por ellos? (No tenían planes de hacerlo)» (Aira, 2017, p. 14). En su viaje pretende desplazarse en línea recta; pero, debido al incidente se ve obligado a retroceder. Sin embargo, este regreso presenta un carácter amnésico por cuanto el protagonista es alguien completamente diferente. Por ello, ningún otro viaje a Mendoza, ni siquiera ese retorno, sería igual. Por ende, existe una huida proléptica tanto en su viaje como en la narración, el pintor avanza hacia el objetivo central: su nuevo procedimiento artístico.

Durante el malón, el narrador compara los bocetos del pintor con las vanguardias. «En los detalles, a su vez, se recuperaba lo extraño, lo que cien años después se llamaría “surrealista”, y en aquel entonces era la “fisionómica de la naturaleza”» (Aira, 2017, p. 45). Además, su arte se basa en la reproductibilidad técnica, por eso, su objetivo principal es igual al de un fotógrafo: documentar sus hallazgos gráficamente. Sin embargo, Rugendas se da cuenta de que cada trazo del dibujo no necesariamente debe corresponder con la realidad, sino que la función de dicho trazo es unir fragmentos.

Las tomas sueltas que había hecho cada uno de ellos no tenían otro objeto que el de formar historias, escenas de historias. Las englobaba la historia general del malón, pero éste era apenas un episodio del largo combate entre las civilizaciones. Desde un nivel de la fragmentación se reconstruía otro nivel. (Aira, 2017, p. 45)

Componer historias a través de la sucesión de escenas fragmentadas puede verse como un anticipo que remite al mundo de la historieta (Kohan, 2006). Otro ejemplo es el hecho de que la escritura y pintura se entrelazan en los bocetos del pintor. «Los salvajes se dispersaban en estrella [...] Krause sacó el revólver y tiró un par de veces al aire; Rugendas estaba tan compenetrado que se limitó a escribir en su hoja: BANG BANG» (Aira, 2017, p. 42). A través de estos elementos, en pleno siglo XIX, se describe el surgimiento del cine, el cual se da hasta el siglo XX³.

Los principales componentes que exponen el carácter cinematográfico son la reproductibilidad técnica de imágenes, complementada con palabras para poder crear una pieza artística, la rapidez de los eventos y con ello la fugacidad perceptiva, la electricidad (el rayo) y la cultura de masas (historieta). Asimismo, la aceleración evidencia el tiempo *massmediatico* en el cual lo inmediato y breve cobra cada día mayor relevancia. Por tanto, la narración avanza simultáneamente con la línea de tiempo histórica y se muestra la utilización de dos niveles temporales: el presente de la invención y el del relato.

«César Aira, es evidente, ha contado la historia del surgimiento del cine, la ha situado en Mendoza, Argentina, a mediados del siglo diecinueve, y le ha puesto por título Un episodio en la vida del pintor viajero» (Kohan, 2006, p. 74). La historia narrada en pasado es escrita desde un presente en el que los acontecimientos expuestos pertenecen a

³ La historia del cine comenzó el 28 de diciembre de 1895.

un periodo anterior. Sin embargo, en el tiempo novelado son tanto presente como transformación, es decir, futuro. Por tanto, su condición temporal dependerá de la perspectiva desde la que sean observados.

Esto mismo sucede con la percepción espacial. «Si a la montaña se la imagina como una suerte de cono dotado de artísticas irregularidades, esta o aquella montaña resultará imposible de identificar a partir de variaciones mínimas del punto desde el que se la enfoque» (Aira, 2017, p. 11). Debido a la subjetividad, el arte de la repetición posee un valor estético. Como se mencionó, Rugendas descubre que el trazo no necesariamente debe corresponder con la realidad. Así pues, «las artes no imitan sin más el modelo visible, sino que recurren a las formas en las que se inspira la naturaleza» (Plotino, 1998, p. 141). Es decir, representan la realidad de forma única.

Además, son diferentes por la composición irrepetible de cada artista. «Dibujo y escritura se confundían en sus papeles; quedaba para más adelante la elaboración de esas experiencias en cuadros y grabados» (Aira, 2017, p. 10). Aunque ambos, Rugendas y Krause, hacen bocetos y apuntes sobre un mismo escenario, cada uno reuniría los elementos de la naturaleza (fragmentos del paisaje) de determinada forma. Por ello, aunque la experiencia sea equivalente la imagen nunca será la misma.

D. La mimetización de la anécdota

«En la obra de Aira existen diferentes mecanismos del continuo. El primero de ellos consiste en la mimetización de la anécdota» (Saavedra, 2013, p. 140). El narrador y protagonista de *Prins* es un escritor de novelas góticas que reflexiona sobre el proceso de escritura. Desde el principio menciona que está cansado de escribir, pues es un trabajo difícil. «Escribir es una tarea siempre pendiente, porque hay que seguir escribiendo, se

escribe para seguir escribiendo. A una palabra le están esperando otras en una oración; a una oración la esperan otras oraciones en el párrafo...» (Aira, 2020, p. 10).

También indica que su angustia se debe a las condiciones de producción literaria, debido a que la cantidad se antepone a la calidad porque esta última dificulta la lectura. A esto se le une la crisis del lector, pues el libro es un objeto de consumo y la literatura con frecuencia es apreciada por una minoría letrada (Veres Cortés, 2010). Con ello, se refleja el panorama actual en el que lo inmediato tiene cada vez más importancia y los discursos audiovisuales son intemperantes. «Los lectores consiguientemente leen rápido, terminan pronto el libro y quieren otro. [...], la demanda se satisface, el negocio prospera, y el autor queda preso en la máquina infernal» (Aira, 2020, p. 4). Incluso dice que huyen al percibir un mínimo rastro de literatura.

Por eso, decide abandonar el oficio; sin embargo, nunca lo deja porque continúa narrando un episodio de su vida en el que da sus opiniones acerca de la escritura. Además, cuando va a buscar al armiño para preguntarle cómo puede conseguir opio describe el escenario que le rodea. «La luna, pequeña como una gota de plata, seguía alejándose, amenazaba con desaparecer, como una moneda ente los dedos de un cielo prestidigitador. El agua de las fuentes se movía inquieta. El musgo me hablaba con su vocecita confidencial» (Aira, 2020, p. 18). Luego señala que se estaba desviando del tema central y que la conversación que mantiene con el armiño es un atentado para la continuidad del relato. Esto evidencia que el personaje es consciente de su condición de autor de la historia referida.

1. *El opio como metáfora de la producción literaria*

En el libro, el opio se manifiesta como metáfora del estilo de escritura del protagonista, sobre todo a través del género literario al que se dedica. «No había creación,

sólo recopilación. Creo que nunca antes se había definido al opio como una recopilación, por lo que reclamo la primacía de originalidad en este punto. [...], lo vi como un libro» (Aira, 2020, p. 49). Para él, la novela gótica también es solo una compilación de ciertos elementos ordenados de diferente manera. Las imágenes no se transforman porque la repetición degrada la alegoría; es decir, no se crea algo nuevo con base en algo que ya existe.

Por otro lado, el opio se presenta como un objeto en constante cambio. «Su presencia era imponente, la forma de paralelepípedo ligeramente irregular, aristas redondeadas, rugosidades que lo hacían parecer vivo y en transformación. Parecía tener una profundidad insondable» (Aira, 2020, p. 37). Además, la forma del opio se reconfigura cuando el personaje principal empieza a consumirlo, el bloque se deconstruye y se vuelve cada vez más irregular. También dice que, debido al opio, observa distintos fenómenos los cuales disfruta porque son incoherentes y no están relacionados unos con otros. En comparación con sus novelas góticas, en estos momentos no tenía que encontrar una explicación para los sucesos. Esto puede equipararse con el libro mismo. Por ejemplo, nunca se define si la Alicia que conoció en el pasado es la misma con la que conversa en el autobús.

Me acusaba de inventarle una biografía imaginaria sólo porque yo llamaba Alicia a todas las mujeres que habían pasado por mi vida. Hábito machista según ella, que rebajaba a las mujeres al nivel de personajes de una novela hecha como un collage. (Aira, 2020, p. 55)

La novela mencionada en la cita anterior es *Prins* pues esta se conforma, como un experimento, de distintos factores que no tienen relación entre sí. El opio, entonces, representa tanto a las novelas góticas del narrador como a *Prins*. Por tanto, aunque el

narrador es anónimo (no tiene nombre), la identificación con el autor es evidente, César Aira se presenta bajo la imagen del escritor-crítico que mira el interior de su obra. «Los relatos en los que se da este fenómeno son profundamente metaliterarios o metatextuales y los juicios críticos emitidos son en general fragmentarios y abarcan varias cuestiones» (Mbaye, 2011, p. 338).

Otra forma en la que analiza las novelas góticas es a través de *El castillo de Otranto*. En las primeras páginas enumera una serie de elementos estereotípicos de este género, los cuales corresponden principalmente a *El castillo de Otranto*. Este libro es considerado un texto inaugural del terror contemporáneo. La historia se centra en el señor del castillo, Manfredo, quien tiene dos hijos, Matilda y Conrado, este último muere aplastado por un casco gigante un poco antes de su boda. El evento resulta ser una confirmación de la profecía que dicta que el señorío de Otranto debía regresar al verdadero sucesor. A partir de ese momento se desencadenan sucesos que acaban con la casa de los impostores y, finalmente, es revelado el dueño. *El castillo de Otranto* es reflejo de la repetición en estas obras.

Por otra parte, *Prins* se establece como una novedosa propuesta de novela gótica, pues combina imágenes de este género con otros recursos, a través de los cuales se manifiesta la pluralidad del arte. (Figura 5). Un ejemplo de esta antítesis es la diferenciación que el narrador y el armiño hacen entre el opio y lo obvio. «Pero lo obvio tiene también un aspecto deletéreo que justifica la mala fama de la que goza. Es el discurso inútil, la redundancia» (Aira, 2020, p. 21). Sin embargo, el opio, aunque sea recopilación «es llamativamente figurativo en tanto toma su población del acervo imaginativo del usuario» (Aria, 2020, p. 39).

Figura 5

Elementos estereotípicos de la novela gótica mencionados en Prins.

Elementos enumerados	Elementos de <i>El castillo de Otranto</i>	Elementos de <i>Prins</i>
Manuscrito medieval, encontrado en un convento, escrito en griego o arameo	Una profecía	
Un monje que traduce el manuscrito	Un monje que ofrece su ayuda (el padre Jerónimo)	
El castillo en un monte	El castillo	La casa del escritor es grande y parecida a un castillo
Salas tenebrosas	Salas tenebrosas	Los salones oscuros de la casa
Arcos llenos de murciélagos		
El malvado señor del castillo, generalmente, usurpador de la herencia	El malvado señor del castillo, generalmente, usurpador de la herencia (Manfredo)	La casa del narrador invadió el vecindario
Una hermosa doncella encerrada en las mazmorras		Alicia al visitar al protagonista pretende irse, pero no tenía transporte
Requerimientos lascivos del señor feudal a la joven	Manfredo pretende casarse con Isabela, la prometida de su hijo, Conrado, después de que este muriera	La relación que mantiene con Alicia
El joven criado por campesinos	El joven criado por campesinos (Teodoro)	
Una marca de nacimiento en el hombro del joven	Teodoro posee una herida de flecha en el hombro	
Un viejo sacerdote que guardó el secreto del verdadero sucesor	Un viejo sacerdote que guardó el secreto del verdadero sucesor (Jerónimo)	
El espectro que no deja de rondar el castillo	El espectro que no deja de rondar el castillo (el fantasma de Alfonso, el verdadero dueño)	Los sirvientes de su casa y sus especulaciones de que Alicia y el ujier conspiraban contra él (según el narrador el espectro simboliza al mártir obrero)
La muerte de los descendientes de los usurpadores	Conrado muere un poco antes de su boda y Matilda es asesinada mientras está con Teodoro	
La estatua que cobra vida	El casco de la estatua de Alfonso que mata a Conrado	Las estatuas que menciona mientras busca al armiño
La rosa que sangra	Matilda es apuñalada por su padre debido a una confusión y ella se desangra	El amor impuro del narrador y Alicia, pues ambos están casados
Catalepsias		Los efectos del opio (afecta la conciencia, disminuye los signos vitales, la piel palidece)
Ruidos inexplicables	Teodoro y Matilda escuchan un quejido mientras ella lo ayuda a escapar	Los ruidos producidos durante la tormenta
Puertas secretas	Puertas secretas	Las infinitas habitaciones interconectadas de la casa
Pasadizos subterráneos	Isabela huye de Manfredo y llega a la iglesia por un pasaje subterráneo	
Largos corredores en los que una corriente de aire apaga la única vela	Las corrientes de aire en el pasadizo por el que escapa Isabela	Los largos corredores de la casa

Asimismo, a pesar de que las palabras se parecen, una consonante marca la diferencia, un solo elemento (fonema) hace que la conformación varíe. «No sé si te habrá confundido la similitud de las dos palabras, que efectivamente comparten las mismas vocales en el mismo orden, pero lo que yo quiero es el opio, no lo obvio». (Aira, 2020, p. 21). En este pasaje, el protagonista hace un análisis fonético de la palabra. Un fonema es una unidad lingüística mínima que carece de significado, puede ser vocálico o consonántico. Estos últimos se clasifican según su punto o modo de articulación y al sonido que producen. De acuerdo a su punto de articulación, los sonidos /p/ y /b/ son bilabiales, es decir, ambos labios se tocan al pronunciarlos, lo que los distingue es su grafía. De esta manera, se evidencia que un factor puede modificar aquello que es obvio.

2. Imposibilidad de dejar de narrar

Otro ejemplo de análisis lingüístico en *Prins* son los diversos significados que se le atribuyen a la palabra «antigüedad». «La Antigüedad podía ser tanto una época como el nombre de una tienda que sirviera de fachada a una despensita de drogas» (Aria, s.f., p. 21). Ambas acepciones se reiteran a lo largo del libro como el hecho de que el ujier afirma que una vez ha salido de ella no puede regresar o que el protagonista la estudiaba en su juventud. También mediante este concepto se establece la necesidad del continuo. Una vez el personaje principal terminara el bloque de opio tenía que volver para adquirir otro, es una tarea incesante.

Quizás nadie más en el mundo lo sabía, aunque en el fondo era simple. Consistía en tomar un hecho ya sucedido, en toda la perfección de lo que pasó tal como pasó, y calcar sobre él, o más bien, dado que la realidad es tridimensional, usarlo como molde sobre el que vaciar lo nuevo. (Aira, 2020, p. 122)

La cita anterior ejemplifica la imposibilidad de dejar de narrar. El objeto estético se presenta de este modo como prometeico, es decir, como justificación de la existencia del personaje y, por otro lado, como objeto de consumo de los lectores en tanto lo utilizan para el placer o la falsa erudición. El texto se manifiesta como una creación proliferante, ya que a medida que avanza la trama se introducen acontecimientos extraños que invitan al lector a buscar un sentido a través de la relación implícita de elementos disímiles. Existe, entonces, un desplazamiento de significados metafóricos.

La historia de *La cena* se ubica en Coronel Pringles, ciudad en la que nació César Aira. «El espacio real se inserta en el mundo de la ficción con sus propias características, creando [...] cierta situación desconcertante» (Mbaye, 2011, p. 385). Es decir, no solo es extraño el hecho de que los zombis invadan la ciudad, sino también que todo se transmita en directo en una ciudad existente, ya que esto lo hace más real, aunque parezca imposible. De esta manera, convergen la realidad e irrealidad pues el lector percibe el relato como algo supuestamente vivido.

La narración monótona en la que el protagonista, acompañado de su madre, cena con un amigo es suplantada por el programa televisivo. A partir de ese momento todo se vuelve acción y huida hacia adelante. El narrador se convierte en espectador y *La cena* refleja el espacio heterogéneo posmoderno debido a que, mediante el entrecruzamiento de medio y género novelesco, las fronteras se desvanecen.

Lo anterior también se evidencia a través de la mezcla de los niveles de referencia, entre la narración y lo narrado. El personaje principal ofrece observaciones que podrían referirse a lo fabulado (la acción) o al proceso de escritura. «Era una llamativa paradoja que esta noche el camino del Cementerio se hubiera vuelto el camino de las endorfinas» (Aira, 2007, p. 20). Al mismo tiempo que afirma que la invasión es un evento inusual

digno de apreciar, asevera que toda la historia es una paradoja en sí misma y merecedora de admiración por la forma de utilizar los recursos literarios.

Otra manifestación es la conversación que mantiene con su amigo al día siguiente. «No te preocupes, que no te perdiste nada, dijo, y repitió: qué desastre. Me di cuenta de que esta última palabra la estábamos usando en sentidos diferentes, yo en referencia a los hechos, él como calificación estética» (Aira, 2007, p. 41). Por otro lado, en este diálogo mencionan las falencias del canal. «¿Creerán que se hace solo? ¿Que la gente es idiota? ¡Por favor! El secreto del éxito es el empeño inteligente, el trabajo acompañado por el pensamiento, la autocrítica, la evaluación realista del medio» (Aira, 2007, p. 42). Así, se realiza una crítica de los medios de comunicación por transmitir una película «para morboso deleite de las masas adictas» (Calvo, 2008, p. 11).

E. Convergencia entre la realidad y la ficción

De igual forma, se denota que el medio y los dirigentes de negocios fracasan por su mediocridad. Un ejemplo es el hecho de que los reporteros solo cubren las diversiones nocturnas, nunca una noticia de verdad. Así pues, al principio del relato se acumulan incógnitas, eventos incomprensibles hasta que se explican a través del diálogo citado. De este modo, lo único y singular se inserta en situaciones comunes, por lo que la realidad y la ficción convergen. La cena es un suceso normal, pero la invasión genera extrañeza como en «La noche boca arriba», ya que, al igual que la supuesta vigilia, posee elementos que le añaden veracidad. Sin embargo, cada una es un desdoblamiento falso en la consciencia del personaje.

Un evento real equiparable a la confusión del protagonista se dio una noche de Halloween de 1938 cuando una adaptación del libro *La guerra de los mundos* de H. G.

Wells se emitió por la radio en tono de noticia de última hora. A pesar del aviso de que se trataba de una historia ficticia, muchos oyentes se asustaron porque creyeron que la tierra verdaderamente había sido invadida por alienígenas. Hasta que, en el minuto 40, se anunció por segunda vez que no era un acontecimiento real. «La narración del actor y futuro director de cine Orson Welles desdibujó la fina línea que a veces se encuentra en los medios entre realidad y ficción» (Crespo, 2019).

El hecho fue exagerado por los periódicos, expusieron que las carretas colapsaron y los supermercados estaban llenos. Sin embargo, según Crespo (2019) 1.7 millones de estadounidenses creyeron en la invasión y 1.2 millones de personas se asustaron, pero no cundió el pánico. A través de esto se demuestra el poder de los medios, pues los periódicos de esa época crearon un mito sobre la histeria colectiva que se creyó una noticia verídica. Actualmente, dicha exageración, se considera como un preludio de las *fake news*. Por tanto, el relato manifiesta una reflexión crítica acerca de los medios de comunicación.

F. Deconstrucción de textos fundacionales

Desde el título, *Ema, la cautiva* revela que uno de los textos fundacionales que el autor pretende reinventar es el poema épico de *La cautiva* de Esteban Echeverría, el cual fue publicado en 1837. Por otro lado, la novela se sitúa en la pampa del siglo XIX (1879) y es terminada por Aira en 1978, un año antes de la celebración del centenario de la conquista del desierto, lo cual permite reconocer la referencia extratextual. Esta hibridez compone una urdimbre metaficticia en la que se deconstruyen mitos fundacionales a través de la reconfiguración de dicotomías.

«Si bien volvemos a encontrar a cautivas, gauchos, indios, malones, soldados, toldos y fortines, estos significantes ya parecen desvinculados de sus significados respectivos tradicionales» (Decock, 2012, p. 184). Por ejemplo, los indios son personajes refinados, inteligentes y disponen de tiempo para discutir temas filosóficos, jugar a los dados e ir de vacaciones. La isla Carhué en la que el príncipe Hual pasa el verano es descrita «como si fuera un balneario exótico o un campamento juvenil de verano del siglo XXI» (Decock, 2012, p. 188). «Al principio sólo venían los caciques con intención de conversar con sus pares, pero luego habían acudido toda clase de esnobs e impresores de moneda» (Aira, 2016, p. 90). El anacronismo evidenciado mediante estos personajes descentraliza el tiempo y espacio.

De la misma forma, la dicotomía de vacío y plenitud es replanteada al hacer del desierto un lugar poblado. En este habitan los indios, quienes se describen como señores de la guerra, elegantes, que cuidan su aspecto personal mediante el arte de la pintura, los soldados, que llevan con ellos cautivas, perros y caballos. Además, al principio la pampa se describe como desértica y la travesía es monótona; sin embargo, posteriormente, se muestra una naturaleza exuberante. El espacio se conforma de esta manera como símbolo del proceso deconstruccionista del texto. En este se «realiza una lectura diferente de la historia argentina, desdramatizándola, vaciándola» (de Leone, 2003). Después, llenándola de nuevo con otros significados. (Figura 6).

«El volver extraño un objeto conocido, implica esta nueva relación, volverlo ajeno primero y luego volver a conocerlo» (Cabezas, 2016, pp. 27-28). Esto implica despojar a la acción o a los personajes de los aspectos obvios para provocar en torno suyo asombro y curiosidad (Cabezas, 2016). Por ello, la obra no solo regresa sobre sí misma, sino también en el tiempo histórico, con el objetivo de reflejar el carácter artificial de la construcción

literaria, tanto de este relato como del proyecto fundacional de otros autores. La historia, entonces, siempre puede ser o no ser real.

Figura 6

Comparación entre un desierto incivilizado y un desierto urbano en Ema, la cautiva y La cautiva.

Desierto incivilizado		Desierto urbano	
<i>Ema, la cautiva</i>	<i>La cautiva</i>	<i>Ema, la cautiva</i>	<i>La cautiva</i>
Al inicio del libro todo es silencioso, faltan accidentes en el terreno y la luz es escasa	Taciturno, oscuro y alejado de la civilización	En la pampa argentina habitan los indios, los soldados y diversidad de flora y fauna	La extensión solo puede ser habitada por los conquistadores, por lo que, eliminan a los indios
La naturaleza es impredecible	En el territorio de los indios, el espacio es hostil	En el territorio de los indios, el ambiente es agradable	Los soldados dominan la naturaleza
El ejército es bárbaro	Los indios son salvajes	Los indios son civilizados	La civilización son los conquistadores
Los caballos de la caravana son desaliñados	Los caballos de la carava son bellos, flamantes		
Ema al principio se describe como una persona consumida	Cuando su esposo muere María palidece como un fantasma	Ema crece como persona al estar con los indios	Al escapar de los indios, mediante la muerte, María recobra su belleza

G. Los clones y la obra literaria

En *El congreso de literatura*, el protagonista y narrador es un escritor llamado César a través del cual se exponen discusiones que son tanto narración y argumentación. Además, mediante la narración en primera persona, la trama se establece como una novela escrita por este personaje, quien alude a la extensión y emplea un prólogo para

subrayar que el texto es una composición ficticia. «No haré aquí el desarrollo de toda la explicación, porque me llevaría muchísimas páginas, y me he impuesto una extensión fija para todo el texto (del cual esto es apenas el prólogo) por respeto al tiempo del lector» (Aira, s.f., p. 6).

Respecto a lo anterior, los clones son reflejo de la creación de una obra escrita. «El éxito era invariable, aunque al pasar a los seres humanos los clones resultantes cambiaron sutilmente de naturaleza: eran clones no parecidos» (Aira, s.f., p. 8). Los duplicados, tienen el mismo ADN, pero su composición puede variar. Así también, dos o más libros que presenten elementos análogos no serán iguales, aunque estos pertenezcan al mismo género literario, cada uno es individual. Dicho carácter singular se debe también a la subjetividad del lector.

1. *Las experiencias*

Por otro lado, una persona puede adquirir los mismos conocimientos que otra a pesar de que ambas lean diferentes libros. «Cualquiera que hubiera tenido las mismas experiencias que tuve yo [...] podría haberlo hecho igual que yo. Y ni siquiera las “mismas” experiencias literalmente, porque las experiencias admiten equivalencias» (Aira, s.f., p.4). Es decir, hay experiencias que permiten obtener aprendizajes similares, los cuales cada ser humano empleará en su vida de manera distinta, en tanto lector de su existencia. Por tanto, es posible que diferentes significantes posean significados equiparables; sin embargo, estos pueden desasociarse por una cadena de significantes que sean tomados en cuenta posteriormente.

Por ejemplo, César explica su particularidad a través de la mención de una serie de libros que ha leído a lo largo de su vida. Es probable que varias personas hayan leído tanto *La Filosofía de la Experiencia Vital* de A. Bogdanov, y *Fausto* de Estanislao del

Campo; sin embargo, a medida que va nombrando otros libros la posibilidad se vuelve mínima. «Y además de libros, para no salir del campo de la cultura, discos, cuadros, películas...» (Aira, s.f., p. 4). Así, él es el único que tiene una conformación mental para resolver el enigma, sobre todo, por las reflexiones que sus lecturas le han generado, «que serán necesariamente personales e intransferibles» (Aira, s.f., p. 4). Por ello, cada ser humano es un ente absolutamente particular de experiencias, un monstruo por su singularidad propia.

2. *Prolepsis implícita*

«En *El congreso de literatura* la presencia de la tecnología y la descripción del proceso de creación [...] constituyen, en cierto modo, el armazón de la novela» (Mesa, 2002, p. 164). Durante la clonación, el narrador y protagonista, explica el procedimiento, el tipo de máquina y las condiciones ambientales necesarias. Además, la tecnología también se manifiesta en el hilo de Macuto. En dicho prólogo, César, relata que pudo recuperar el tesoro escondido por piratas al hacer funcionar al revés el mecanismo. Este hilo en la novela posee un valor metafórico, ya que representa el hilo de la narración porque la manera en la que él logra detener a los clones es a través de la inversión del proceso de creación.

En ese instante un rayo de sol se coló desde la juntura de dos montañas y vino en línea recta a posarse en el vidrio del Exoscopio. [...] Yo sabía bien el efecto que tenía la actividad lumínica sobre las células clonadas. Y efectivamente, el gusano empezó a reabsorberse en su reflejo. (Aira, s.f., p. 44)

En dicho contexto, los clones se manifiestan como símbolo de los distintos avatares ficcionales de César Aira, ya que, a pesar de que estos comparten un mismo nombre, cada uno tiene características específicas, así como en el libro *Megadroide*

Morfo-99 contra el samuray maldito, en el cual un robot posee 99 identidades diferentes. Además, un hecho equiparable es la confusión de la avispa al tomar una célula de la corbata de Carlos Fuentes. «¿Cómo iba a saber ese pobre instrumento clónico descartable dónde terminaba el hombre y empezaba su ropa? Para ella era todo lo mismo» (Aira, s.f., p. 39). Así también pasa con los críticos que tienen dificultades «para decir dónde terminaba el hombre y dónde empezaban sus libros» (Aira, s.f., p. 39). Todos los elementos eran uno mismo, pero a la vez individuales. De esta forma, afirma que cada personaje es una estructura única.

Por ejemplo, la obra de teatro *En la corte de Adán y Eva* del autor ficcional se instaura como un reflejo de su singularidad como escritor y, por cuanto su personalidad también es particular, cada relato que elabora es original. «De modo que mi Gran Obra, mi trabajo secreto, es personalísimo, intransferible, nadie más que yo podría realizarlo, porque está hecho de los innumerables instantes psíquicos y físicos cuya sucesión confirma mi velocidad» (Aira, s.f., p. 22). La Gran Obra puede ser tanto la obra de teatro y la hazaña de derrotar a los clones, ya que, en la primera, Eva (el clon de Adán) queda atrapada en el exoscopio, al igual que los clones del gusano de seda de la corbata de Carlos Fuentes. Por consiguiente, la obra de teatro es equiparable al relato del personaje principal.

Añadido a esto, ambos textos están atravesados por la huida hacia adelante, pues la catástrofe se resuelve mediante *el deus ex machina*, es decir, sin seguir la lógica interna de la historia. Según Gámez (2020) mediante los acontecimientos insólitos, la construcción discursiva de César Aira juega con las condiciones de continuidad de la narración y generan extrañeza en el lector porque lo invitan a buscar un sentido. «Ya que la vuelta atrás me está vedada, ¡adelante! ¡Hasta el final! Corriendo, volando,

deslizándome, a agotar todas las posibilidades, a conquistar la serenidad con el fragor de las batallas. El vehículo es el lenguaje. ¿Qué otro?» (Aira, s.f., p. 13).

En *El congreso de literatura*, lo anterior se evidencia en el hecho de que el exoscopio, que los universitarios hicieron para representar *En la corte de Adán y Eva*, es muy parecido a «El gran vidrio de Duchamp»⁴, debido a que ambas son piezas artísticas que se rebelan contra las convenciones. Además, César asevera que su creación literaria es como los objetos imposibles⁵. «La idea [...] había sido crear algo equivalente a esas figuras a la vez realistas e imposibles, como el *Belvedere* de Escher, que se ven viables en el dibujo, pero [...] son apenas una ilusión de la perspectiva» (Aira, s.f., p. 27). De esta manera, el protagonista habla tanto de sus textos como de otras formas de arte.

Según Cabezas (2016) la estrategia de extrañar en las artes visuales se puede encontrar en las obras de Marcel Duchamp porque toma artículos de la vida cotidiana para presentarlos de otra forma. Además, creaciones como «La novia desnudada por sus solteros» pueden ser interpretadas como la constante búsqueda del espectador por el sentido en los objetos que observa. (Anexo C y D). Por tanto, cada componente independiente posee uno o varios dignificados en sí mismo, los cuales se complementan con la cadena de significantes.

⁴ Composición artística de Marcel Duchamp, conocida también como «La novia desnudada por sus solteros», que reúne distintos aparatos mecánicos en dos hojas de vidrio.

⁵ Ilusión óptica que consiste en una figura bidimensional que es percibida como una tridimensional.

VI. Conclusiones

En este trabajo se ha analizado la descentralización del espacio y el extrañamiento en la obra de César Aira. Ambos términos relacionados con la escritura en continuo, pues mediante la metaliteratura se establece una cadena de significantes que permiten diversas lecturas e interpretaciones, así como distintas formas de trascender los límites geográficos y simbólicos, lo cual demuestra la descentralización del espacio. Además, la serie de acontecimientos insólitos que generan los personajes, por su composición única, crean un extrañamiento en el lector y lo invitan a buscar un sentido en cada experimento.

En *El juego de los mundos*, el sistema de Realidad Total del juego les permite a los usuarios viajar a distintos planetas sin salir de su casa. Es decir, realizar una actividad global sin salir de lo local a través de la virtualidad. Algo similar ocurre en *La cena*, ya que el programa de televisión le muestra al observador diversas áreas de *Pringles* sin que tengan que estar físicamente en el lugar. Dicha descentralización también se evidencia mediante los clones, debido a que cada uno puede estar en una ubicación diferente a la del original. Además, estos también reflejan los distintos avatares artificiales de César Aira y de otros entes como Rugendas, puesto que existe uno histórico o real y otros ficticios.

Lo anterior ilustra la superposición de dos historias. En el caso de *Un episodio en la vida del pintor viajero*, el viaje de Rugendas corresponde a un hecho histórico. Sin embargo, existen pasajes de la narración que en realidad no sucedieron. Por ello, ambas historias convergen y crean una misma. Otra forma en la que la realidad y la ficción se transponen es en lo onírico, en donde se modifica el orden cronológico de la narración y

de lo narrado. Asimismo, la aceleración puede alterar dicho orden, por cuanto se sintetiza lo que sucede en un periodo largo. En *El congreso de literatura* este fenómeno se ve reflejado mediante la utilización de la elipsis.

Por otra parte, el anacronismo ejemplificado mediante las prácticas de los indios en *Ema, la cautiva* descentraliza el tiempo y el espacio. Además, evidencia el presente de la invención y el del relato porque hay eventos que se ubican en un tiempo que no les corresponde. Con relación al tema, en *Un episodio en la vida del pintor viajero* el relato se ubica en siglo XIX, pero, mediante distintos elementos, se describe el surgimiento del cine, el cual se da hasta el siglo XX. Por otro lado, en el viaje geográfico también puede ocurrir un viaje simbólico, ya que las acciones que ocurren en distintas ciudades y regiones captan los continuos avatares de los personajes. Un ejemplo es Ema, quien con su desplazamiento conlleva una evolución existencial que la convierte en una mujer de negocios.

El protagonista de *Prins* se traslada a la antigüedad, regresa a su pasado a través de la memoria, al mismo tiempo que recorre la ciudad. El personaje de este libro genera un acontecimiento sísmico en la sociedad cuando decide dejar de escribir novelas góticas porque sus redactores, al quedarse sin trabajo, comienzan a robar. Además, César, el protagonista de *El congreso de literatura* es personificado como un ente único que genera extrañeza debido a su genialidad al resolver el enigma de «El hilo de Macuto». Los gusanos gigantes como los zombis de *La cena* son monstruosos porque simulan la vida donde no la hay. En esta última, la creatura es una alegoría de la vida que el narrador persigue, ya que muestra su deseo de ser feliz.

En *Ema, la cautiva* los personajes van en contra de la tradición. Evidenciando la deconstrucción de mitos fundacionales, a través de la reconfiguración de dicotomías.

Asimismo, *Prins* es presentada como una novedosa propuesta de novela gótica, pues combina imágenes de este género con otros recursos. En *La cena*, el narrador habla sobre la obra misma cuando afirma que toda la historia es una paradoja, digna de admiración por la manera en la que se utilizan las figuras literarias.

Por otra parte, no solo se muestran reflexiones sobre el proceso de creación literaria, sino también sobre otros tipos de arte como la pintura. Incluso se hace referencia a las distintas formas de comprender el mundo, en tanto cada persona es un lector de su propia existencia. A partir de lo expuesto, se hace evidente la tesis propuesta, ya que en el corpus analizado se manifiesta la descentralización del espacio y el extrañamiento en textos literarios interconectados por medio de la glocalización.

VII. Referencias

- Aira, C. (2007). *La Cena*. Beatriz Viterbo Editora. <https://bit.ly/3KSYgF6>
- Aira, C. (2016). *Ema, la cautiva*. Gertdelpozo editorial. <https://bit.ly/3KZ6jR6>
- Aira, C. (2017). *Un episodio en la vida del pintor viajero*. Editorial digital Titivillus.
<https://bit.ly/3LIWzSg>
- Aira, C. (2019). *El juego de los mundos*. Diegoan. <https://bit.ly/3N8mJcr>
- Aira, C. (2020). *Prins*. Penguin Random House Grupo Editorial. <https://bit.ly/449HxGL>
- Aira, C. (sin fecha). *El congreso de literatura*. Words Without Borders.
<https://bit.ly/3n36zGv>
- Alcántara, D. (2014). *Motivos visuales*. El Siglo de Torreón. <https://bit.ly/3NazAL9>
- Andermann, J. (2014). *La operación Aira: literatura argentina y procedimiento*.
Academia.edu. <https://bit.ly/41TppyC>
- Artigas, M. E. (2019). César Aira, la máquina de contar. Una lectura de Ema la cautiva.
Telar, (23), 191-207. <https://bit.ly/3L1aPP1>
- Bajtín, M. (1989). *Teoría y estética de la novela* (H. Kriukova, V. Cazcarra, Trad.).
Taurus. <https://bit.ly/3V2cd8H>
- Barthes, R., Greimas, A. J., Bremont, C., Gritli, J., Morin, V., Metz, C., Todorov, T.,
Genelle, G. (1970). *Análisis estructural del relato*. Editorial Tiempo
Contemporáneo. <https://bit.ly/43UWV9G>

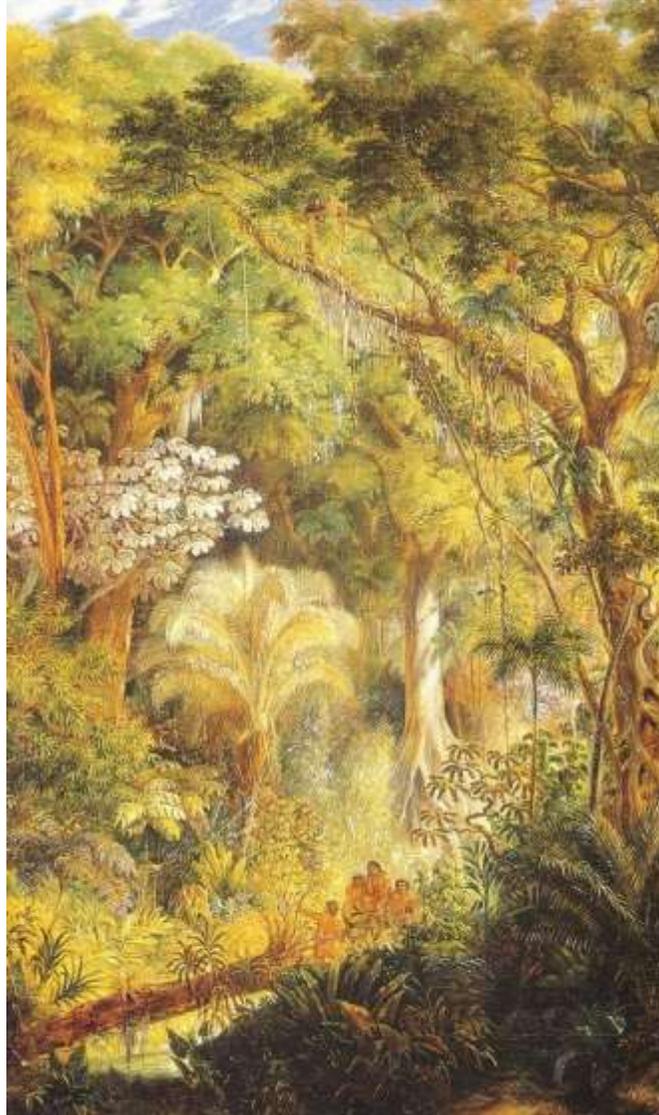
- Blasco, J. (1992). El estadio del espejo. Introducción a la teoría del yo en Lacan [conferencia]. *Psicoanálisis a la vista*, Ibiza, España. <https://bit.ly/3H6uYBU>
- Brecht, B. (2004). *Escritos sobre teatro*. Alba. <https://bit.ly/41Smjes>
- Cabezas, A. (2016). *Brecht y el extrañamiento: su influencia en el teatro latinoamericano* [Tesis de maestría, Universidad de Chile] Repositorio Académico de la Universidad de Chile. <https://bit.ly/3AqtvTn>
- Cadron, I. (2010). *La representación de la villa de emergencia en La Villa de César Aira, Vivir afuera de Rodolfo Fogwill e Impureza de Marcelo Cohen* [tesis de maestría, Universidad Gent]. <https://bit.ly/40ziWbl>
- Calvo, J. (2008). *Megadroide Morfo-99 contra el Samuray Maldito*. Editorial Cultura.
- Calvo, M. (2018). *El gran vidrio*. Historia Arte. <https://bit.ly/3H7uXxv>
- Crespo, C. (2019, 21 de octubre). *La guerra de los mundos: ¿el mito de la emisión de radio que desencadenó el pánico?* National Geographic. <https://bit.ly/3AlgHh9>
- de Juan, L. (2004). *El espacio en la novela española contemporánea*. [Tesis doctoral, Universidad Complutense de Madrid] E-Prints Complutense. <https://bit.ly/41UTz4P>
- de Leone, L. (2003). *Tradición y Ruptura. La deconstrucción de algunos tópicos tradicionales en Ema, la cautiva de César Aira*. Everba. <https://bit.ly/3otzJPs>
- Decock, P. (2012). Los polos intercambiables en Ema, la cautiva (1981) de César Aira. *Radbound Repository*. 183-195. <https://bit.ly/3H7eUjp>
- Gámez, I. (2020). La construcción discursiva del espacio y tiempo en *Cómo me hice monja*, de César Aira. *En-claves del Pensamiento*, 14(27), 39-58. <https://bit.ly/3N3lsDz>
- González, F. (2009). *El tiempo en la ficción narrativa*. Teecuento. <https://bit.ly/3oHtiby>

- Heidegger, M. (2019). *Ser y tiempo*. (J. Rivera, Trad.; 6.^a ed.). Universidad Santiago de Chile. <https://bit.ly/3AmRe6P>
- Kohan, M. (2006). A Rugendas los dibujos le salían pluralistas. *Ramona*, (32), 70-74. <https://bit.ly/3N8WN0i>
- Lacan, J. (1949). El estadio del espejo como formador de la función del yo [je] tal como se nos revela en la experiencia psicoanalítica [conferencia]. *Congreso Internacional de Psicoanálisis*, Zurich, Suiza. <https://bit.ly/3Ak7Zj8>
- León, E. (2009). El giro hermenéutico de la fenomenológica en Martín Heidegger. *Polis*, (22). <https://bit.ly/40wxc4j>
- Marías, J. (2014). Autoficción y metanarrativa en Negra espalda del tiempo y Los enamoramientos. *Castilla. Estudios de Literatura*, (5), 148-167. <https://bit.ly/3H9fMUN>
- Mbaye, D. (2011). *La obra de César Aira: una narrativa en búsqueda de su crítica* [tesis doctoral, Universidad Complutense de Madrid]. <https://bit.ly/41RoZZD>
- Mesa, D. (2002). Avatares del personaje artificial en la novela argentina de los 90. *América Latina Hoy*, (30), 157-178. <https://bit.ly/449LxqL>
- Miari, A., Smith, C. (2012). El estadio del espejo y la constitución del yo en la enseñanza de Jacques Lacan: incidencias en la práctica analítica. *Revista Universitaria de Psicoanálisis*, (12). 137-147. <https://bit.ly/3NpyhID>
- Monterroso, A. (1999, 18 de abril). La rebelión de lo irracional. *elAcordeón*.
- Palacios-Alvarado, W., Prada-Botia, G.C., Laguado-Ramírez, R. (2017). Glocalización: enfoque para la internacionalización comercial en Norte de Santander frente al nacionalismo económico de Estados Unidos. *Revista Libre Empresa*, 14(2), 69-82. <https://bit.ly/3V292Ob>

- Parra, C. (2006). Novela experimento: la novela según César Aira. *Instituto Caro y Cuervo*, 47-57. <https://bit.ly/43X3MPJ>
- Pérez Porto, J., Gardey, A. (2017, 12 de julio). *Elipsis - Qué es, definición y concepto*. Definicion.de. <https://bit.ly/41OvpJ5>
- Plotino. (1998). *Enéadas*. (Jesús Igal, trad.). Editorial Gredos. <https://bit.ly/43V0Weg>
- Reyes, G. (2001). Teoría de la globalización: bases fundamentales. *Tendencias*, 2(1), 43-53. <https://bit.ly/3KZaooo>
- Robertson, R. (2000). *Glocalización: tiempo-espacio y homogeneidad heterogeneidad*. <https://bit.ly/3L38Byj>
- Rodríguez, T. (1973). La teoría del olvido en san Agustín y Freud. *Ediciones Monte Casino*, 8(1), 53-65. <https://bit.ly/40rMBD6>
- Saavedra, A. (2005). Juegos metaficticiales en Diario de la hepatitis de César Aira. *Cuadernos Americanos*, 1, 135-147. <https://bit.ly/40FW5Li>
- Vásquez, O. (2022). Características del metadiscursos [clase magistral]. *Seminario de Literatura*, Universidad del Valle de Guatemala.
- Veres Cortés, L. (2010). Fragmentarismo y escritura: de la vanguardia a la metaliteratura. *Sphera Pública*, (10), 103-122. <https://bit.ly/41Pxnci>
- Villanueva, G. (2006). Generación y degeneración del relato en César Aira. *América*. *Cahiers du CRICCAL*, 2(34), 17-26. <https://bit.ly/43Vu2Km>
- Zorro, C. (2015). Las perspectivas de la glocalización en un mundo cambiante: Una mirada desde Colombia. *Revista Internacional de Cooperación y Desarrollo*, 2(2), 137-175. <https://bit.ly/3mW1mQS>

VIII. Anexos

Anexo A. «Árbol grande en la selva brasileña».



Nota. De *Un episodio en la vida del pintor viajero* (p. 48), por C. Aria, 2017, Titivillus (<https://ww2.lectulandia.com/book/un-episodio-en-la-vida-del-pintor-viajero/>).

Anexo B. «Paseo a los baños de la Colina, Chile».



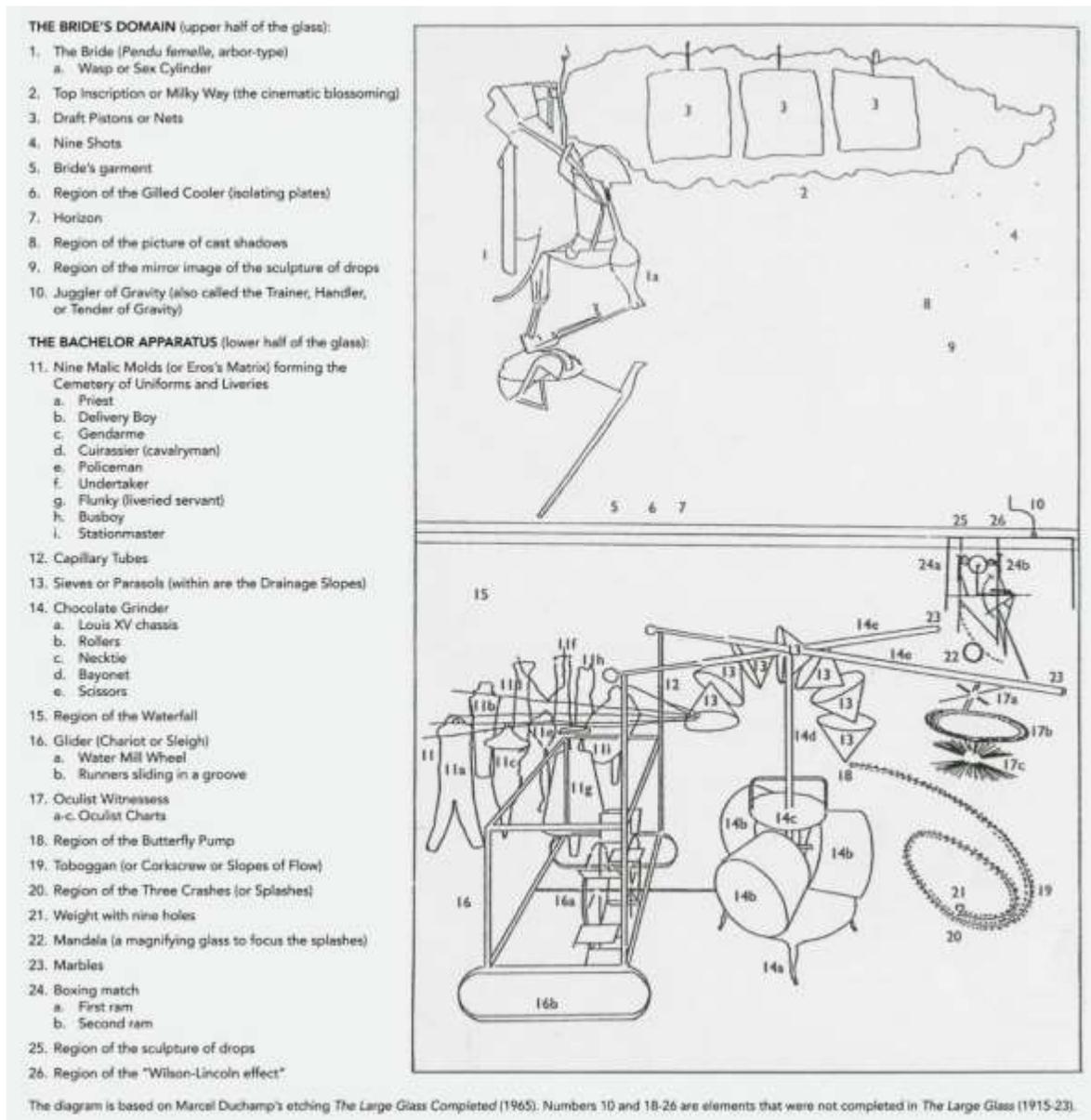
Nota. De *Un episodio en la vida del pintor viajero* (p. 19), por C. Aria, 2017, Titivillus (<https://ww2.lectulandia.com/book/un-episodio-en-la-vida-del-pintor-viajero/>).

Anexo C. «La novia desnudada por sus solteros».



Nota. De *Historia Arte*, por M. Calvo, 2018, (<https://historia-arte.com/obras/el-gran-vidrio>).

Anexo D. Notas de Duchamp de La novia desnudada por sus solteros.



Nota. De Historia Arte, por M. Calvo, 2018, (<https://historia-arte.com/obras/el-gran-vidrio>).