

**El texto como un mundo y el texto como un juego en un formato digital simulado:
Una lectura deconstructiva de *Faraón Angola* y *El don de Juan* de Rodrigo Parra
Sandoval**



Hernán Rojas Rodríguez

**Pontificia Universidad Javeriana
Facultad de Ciencias Sociales
Pregrado en Estudios Literarios
Bogotá, DC.**

Enero de 2010

**El texto como un mundo y el texto como un juego en un formato digital simulado:
Una lectura deconstructiva de *Faraón Angola* y *El don de Juan* de Rodrigo Parra
Sandoval**

Hernán Rojas Rodríguez

**Trabajo de grado presentado como
requisito parcial para optar por el título de
Profesional en Estudios Literarios.**

**Pontificia Universidad Javeriana
Facultad de Ciencias Sociales
Pregrado en Estudios Literarios
Bogotá, DC.**

Enero de 2010

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**

Rector de la Universidad

Joaquín Emilio Sánchez García, S.J.

Decano Facultad de Ciencias Sociales

Luis Alfonso Castellanos Ramírez S. J.

Director del Departamento de Literatura

Cristo Rafael Figueroa

Directora de la Carrera de Estudios Literarios

Liliana Ramírez Gómez

Director del Trabajo de Grado

Jaime Alejandro Rodríguez Ruiz

Artículo 23 de la Resolución No. 23 de Julio de 1946

“La Universidad no se hace responsable por los conceptos emitidos por sus alumnos en sus trabajos de tesis, sólo velará porque no se publique nada contrario al Dogma y la Moral Católica, y porque las tesis no contengan ataques o polémicas puramente personales, antes bien se vea en ellas el anhelo de buscar la verdad y la justicia.”

Tabla de contenido

Introducción	6
Capítulo 1: El texto como un espacio de juego.....	11
1.1. Del texto al texto-juego.	11
1.2. El texto-juego como texto goce.	16
1.3. Estructura del juego a nivel de la historia.....	19
1.4. Estructura del juego a nivel de la forma.	23
Capítulo 2: El texto como un conjunto de mundos posibles.	25
2.1. La inmersión, el texto y el mundo textual.	25
2.2. Modelos de mundos y simulación.	31
2.3. Teoría de los mundos posibles	35
Capítulo 3: Un mundo construido a través de la hipermedia en <i>El don de Juan</i>	41
3.1. El juego detrás de los medios y la simulación de formatos.	41
3.2. Los mundos posibles a través de <i>El don de Juan</i>	50
Capítulo 4: Los mundos posibles como discursos para la construcción de una identidad en <i>Faraón Angola</i>	70
4.1. La construcción de una idea de mundo.	71
4.2. El juego con los mundos posibles como metáfora de identidad.	79
Capítulo 5: El ciclo caleño como una gran estructura de mundos posibles.	91
Conclusiones: Hipertexto, hipermedia, texto y realidad	108
Bibliografía	112
Referencias citadas.....	112
Referencias consultadas.....	113

Introducción

Hay una relación entre el carácter hipertextual y el estilo fragmentario de las obras del escritor vallecaucano Rodrigo Parra Sandoval (1938). Sin duda esta característica es tan fuerte que se podría plantear el uso de estructuras digitales como parte de su estilo narrativo. Es, precisamente, esta relación el tema que ha llevado al profesor Jaime Alejandro Rodríguez a plantear un proyecto de investigación en el que se indague por ella y, más allá, se contemple la posibilidad de una (re)mediación de las obras de este autor. A partir de este proyecto, y como parte de uno de sus objetivos (realizar una re-lectura de las obras de Rodrigo Parra Sandoval en busca de su texto mundo y su texto juego), hemos planteado el presente trabajo de investigación, en el cual se explorarán estos conceptos al interior de dos obras particulares: *Faraón Angola* (2011) y *El don de Juan* (2002).

Teniendo en mente la idea de fragmentación y de carácter hipertextual, podríamos plantear como pregunta de inicio ¿cómo hablar de una estructura que se define a través del constante movimiento? Pero esta pregunta es mucho más compleja si pensamos en el proceso que nos ha llevado hasta ella. ¿Qué existe detrás de estas obras que nos llevan a pensarlas como una estructura cuya característica principal es el movimiento? Dar respuesta a estas preguntas será nuestro objetivo a través de las siguientes páginas, y para ello usaremos las dos novelas que hemos definido anteriormente: *El don de Juan* y *Faraón Angola*.

Un acercamiento a una posible respuesta está presente en la intención de la estructura trabajada en las novelas, la cual podríamos rastrear a través de las lecturas que haremos.

Por esta razón, los análisis siguientes intentaran demostrar que el uso de una estructura determinada no está enfocado a una experimentación al azar con el lenguaje. Por el contrario, la estructura que estos intentan descubrir corresponde a una perspectiva de la realidad, muestra una manera de acercarse a un mundo cuyas características intentaremos esbozar con el transcurrir de las páginas. Así, al construir la respuesta a las preguntas anteriores es necesario que tengamos en cuenta que tanto la forma, la deconstrucción que haremos de las obras, está completamente ligado a una visión de mundo específica. Pero antes de iniciar, aprovechemos este espacio para definir un par de elementos: el marco en el que se inscriben estas novelas, lo que su autor ha denominado como ciclo caleño, y el modelo que usaremos para acercarnos a ellas.

¿Qué es el ciclo caleño? Desde la lectura de varias de sus obras podríamos decir que es un gran marco en el que se inscriben 12 novelas conectadas entre sí, todas con un carácter móvil y cuyo centro, uno de los tantos posibles, puede ser encontrado en la construcción de la ciudad de Cali como un espacio vital. El conjunto de las 12 piezas, que a su vez narran 12 historias de personajes relacionados con esta ciudad, está compuesto por: *El álbum secreto del sagrado corazón* (1978), *El don de Juan* (2002), *El extranjero subrayado*, *El museo de lo inútil* (2007), *Faraón Angola* (2011), *La didáctica vida de Anibal Grandas*, *Los bolsillos de Herbert Wolf*, *Malena tiene pena*, *Tarzán y el filósofo desnudo* (1996), *Un pasado para Micaela* (1988), *Virginidad y Voto de tinieblas*.

A propósito de dos obras pertenecientes a este ciclo, Fernando Garay en su trabajo de grado escribe:

“Las obras del escritor Rodrigo Parra Sandoval (1938, Cali-Colombia) que serán analizadas en el siguiente texto [*El álbum secreto del sagrado corazón* y *El museo de lo inútil*], cuentan con un sinnúmero de mundos que nos llevan a la participación, al desespero, a querer desarrollar una lectura que pide un nuevo saber-oír, donde prevalecen los rumbos que escoja el lector para “resolver” o simplemente plantear una nueva dirección en la narración.” (Garay, 2010. P. 6)

Este primer acercamiento nos sirve para crear un puente entre el ciclo caleño y el marco conceptual a través del cual desarrollaremos el siguiente análisis. La mención del sinnúmero de mundos y los rumbos escogidos por el lector son una manera de definir los conceptos que trabajaremos para abordar la lectura deconstructiva propuesta para las obras seleccionadas. Así, pues, veremos en estas ideas una manera de desarrollar las obras, de descifrar el carácter móvil del que hemos hablado y construir, o deconstruir, una estructura posible para dichos mundos y dichos rumbos. Es claro que esta no será la definición de los conceptos tratados, así que lo que consideramos en este momento como sinnúmero de mundos será parte de un concepto mucho mayor: mundo textual; y los rumbos que escoja el lector serán parte de lo que hemos definido como texto-juego. Los primeros capítulos que conforman este proyecto estarán dedicados a la estructuración de dichos conceptos, siempre alimentados por los planteamientos de Tomás Albaladejo, en *Teoría de los mundos posibles y macroestructura narrativa. Análisis de las novelas cortas de Clarín* (1998), y Marie-Laure Ryan, en *La narración como realidad virtual. La inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos* (2004).

A lo largo de los diferentes capítulos que componen este proyecto se encuentra una relación constante con formatos que parecerían propios de los medios electrónicos. Esta relación está dada por el uso de conceptos como hipertexto o hipermedia, los cuales se

encuentran desarrollados al interior de la estructura del texto y que guían el análisis de las obras a una perspectiva digital. Es necesaria esta mención pues no podemos desconocer la naturaleza de las obras tratadas, su naturaleza de formatos impresos, pero debemos abarcarlos pues todas las características que hemos mencionado –y, junto a ellas, la simulación de múltiples formatos– hacen que las obras de este ciclo sean parte de lo que podríamos definir como una perspectiva digital de las narraciones.

Tratar este par de conceptos no tendría un sentido completo si su desarrollo se limita a una exposición teórica de ellos. Es por eso que a la hora de desarrollar el texto han sido introducidos dos tipos de juegos, si podemos llamarlos así, para ilustrar dicho movimiento. El primero está relacionado con la capacidad de navegar a través de una información fragmentaria. La lectura cobra un valor distinto cuando diferentes relaciones se hacen evidentes y se convierten en parte estructural de lo narrado, como es el caso de la lectura en el ciclo caleño (véase capítulo 5). Es para ilustrar esto que dentro de este texto hemos incluido hipervínculos, como el anterior, a través de los cuales podemos pasar o detenernos para intentar abordar la lectura de este trabajo de la misma manera en que han sido entendidas las obras de Rodrigo Parra Sandoval en él.

Un segundo juego está incluido en la forma de estructurar la información. Puesto que el carácter hipertextual no requiere de un orden, y es parte de las obras que estamos analizando, la manera de estructurar los capítulos –la división entre secciones– varía de capítulo en capítulo, esto con el fin de ilustrar, de una manera muy superficial, cómo pueden variar el sinnúmero de mundos al ser recorridos por los lectores. Con estos juegos

en mente, aproximémonos, pues, a un par de posibles lecturas para las obras de Rodrigo Parra Sandoval.

Capítulo 1: El texto como un espacio de juego.

Probablemente uno de los aspectos más estudiados por la narrativa contemporánea es la relación que existe entre novela y juego. Enfocándose en la capacidad de convertir un discurso narrativo en un espacio para que el lector participe de una manera activa, la crítica contemporánea ha estudiado la novela como un lugar que ha evolucionado desde las creaciones de mundos en la novela francesa del XIX hasta los juegos experimentales del lenguaje que están presentes en las obras de Cortázar. Sin duda alguna, la novela latinoamericana ha sido partícipe del desarrollo de esta relación entre juego y novela, nombres como Jorge Luis Borges, Macedonio Fernández, Ricardo Piglia, entre otros, son una prueba de esto. Dentro de este mundo de la novela como un espacio para el juego se podría ubicar la obra de Rodrigo Parra Sandoval, pero antes de exponer directamente la forma como Parra Sandoval participa de esta idea, es preciso establecer unas categorías y definir algunos de los conceptos con que se desarrollará este aspecto en el presente trabajo.

1.1. Del texto al texto-juego.

¿Cuáles son las posibilidades de construir un juego a partir de un texto? En el sentido estricto de la palabra, podríamos considerar solo como texto-juego aquellos textos que sean considerados como una actividad lúdica. Así, veríamos textos-juego en adivinanzas, crucigramas y sopas de letras. Pero podríamos ampliar un poco más y considerar el juego no en su sentido estricto, no como una palabra utilizada para determinar un grupo de actividades con características comunes y que tienen como objetivo la recreación, si lo definimos de una manera superficial. Podríamos pensar en él como en una actividad-metáfora que nos permita encajar la idea de juego en ciertos textos. Pero

establecer su definición requiere tratar de una manera más profunda el concepto, y para darnos una idea de esta definición podemos acudir a Ryan, quien define la metáfora de juego de la siguiente manera:

“Un buen juego consiste en *un diseño global que garantice una participación activa y placentera del jugador en el mundo del juego* (el término *mundo* no significa aquí la suma de objetos imaginados, sino que se refiere al espacio y al tiempo delimitados en los que tiene lugar la acción, en un sentido no figurado)”. (2004. P. 220)

A partir de esta idea, podríamos establecer la metáfora de texto-juego como una actividad que implica, en un primer momento, la participación activa del lector/jugador y que, sin duda necesita de ciertos límites en los que se pueda llevar a cabo la lectura/juego. Así, entonces, nuestro concepto de texto-juego tendría límites establecidos, definidos por la estructura del texto, que para el caso de la obra de Rodrigo Parra Sandoval serán los límites o conjunto de reglas y elementos que componen la idea de un mundo textual (véase capítulo 2), y requerirá del lector como parte activa de él.

Otra definición que nos sirve para esbozar el juego es la propuesta por Roger Caillois con base en los planteamientos de John Huizinga. En ella encontraremos un espectro de características mucho más amplias con las cuales podríamos lograr una definición más específica:

“Por el momento, los análisis anteriores permiten ya definir el juego como una actividad:

1° Libre: a la cual cualquier jugador no pudiera estar obligado sin que el juego perdiera al punto su naturaleza de diversión atractiva y alegre;

2° Separada: circunscrita en límites de espacio y de tiempo precisos y determinados por anticipado;

3° Incierta: cuyo desarrollo no podría estar predeterminado ni el resultado dado de antemano, por dejarse obligatoriamente a la iniciativa del jugador cierta libertad en la necesidad de inventar.

4° Improductiva: por no crear ni bienes ni riqueza, ni tampoco elementos nuevos de ninguna especie [...];

5° Reglamentada: sometida a convenciones que suspenden las leyes ordinarias e instauran momentáneamente una nueva legislación, que es la única que cuenta;

6° Ficticia: acompañada de una conciencia específica de realidad secundaria o de franca irrealidad en comparación con la vida corriente.” (1986. Pp. 37-38)

A través de ella, podríamos hablar de un texto-juego como un texto que puede –y debe– ser de lectura libre y parámetros establecidos, tal como lo hemos visto. Aquí por lectura libre debemos entender la capacidad del texto de proporcionar parámetros equivalentes al mundo en la definición de Ryan, para que el lector se mueva entre ellos sin establecer una lectura fija o un camino trazado. Si bien no podríamos hablar de una obra que en su definición limite la capacidad de significación a una lectura “universal”, o una única lectura, el texto-juego es un texto que está constantemente jugando estos parámetros, sus límites pueden ser re-establecidos con cada lectura, y demanda una postura activa del lector. Si se establece un paralelo entre estas características y las propuestas por Caillois, podríamos decir que, con algunas reservas, tanto el proporcionar sus propios parámetros como la capacidad de generar múltiples lecturas son equivalencias de las características 2 y 3 (separada e incierta, respectivamente).

Otra de las características propuestas por Caillois que puede aplicarse a la definición de texto-juego es la de ser una actividad ficticia. Si pensamos en la categoría “ficticia”, veríamos que el texto-juego participa de una conciencia de realidad secundaria con leyes

propias de funcionamiento. Y, aunque podría pensarse que todas las lecturas están regidas por esta característica –ya que al acceder a una obra poseemos una conciencia de que lo que leemos es una ficción– lo que aquí se define es una idea de realidad secundaria que se convierte en un elemento de juego, es decir, una conciencia que debe ser vista como un papel activo sobre los elementos que configuran el juego propuesto al interior del texto. Así, el papel “autoconsciente” del texto-juego se construye a partir del aceptar, proyectar y potencializar el juego. El texto-juego es autoconsciente en la medida en que sus elementos hacen explícita la propuesta de juego interna y (re)construyen sus propias reglas de trabajo, todo esto a través de la participación del lector.

La única característica que podríamos plantear como punto de distanciamiento entre el texto-juego y la definición de Caillois la encontramos en la propuesta del juego como una actividad improductiva. Posiblemente, si entendemos por improductivo un beneficio material brindado por el juego como actividad, es ilógico pensar que esta característica sea un punto de distanciamiento. Pero esta afirmación cobra valor al pensar que no produce elementos nuevos. Es claro que cada lectura de una obra aporta una nueva visión sobre la misma y podríamos entender este aporte como el nuevo elemento producido por el juego, sin siquiera tener que adentrarnos dentro de la categoría de texto-juego; pero podríamos afirmar, también, que la comprensión de dicha obra no es productiva para la comprensión del mundo real. Sin embargo, y pensando específicamente en las dos obras de Rodrigo Parra Sandoval que se trabajarán aquí (*Faraón Angola* y *El don de Juan*), podríamos establecer como un elemento nuevo la necesidad de reflexionar acerca de un espacio específico que plantean las obras. Es decir, estas obras establecen como uno de los posibles

resultados de su juego la capacidad de crear una reflexión en torno a elementos del mundo real objetivo¹. Es posible pensar en un juego de creación de ficciones y desarrollo de personajes en *Faraón Angola*, pero también es indispensable pensar que este juego está constantemente en la consciencia histórica y social de un pueblo (véase capítulo 4). De esta manera, la capacidad de reflexionar y brindar nuevos puntos de vista, de centrar atención sobre otras lecturas de un espacio específico, es lo que se debería considerar como el verdadero punto de quiebre con la característica de improductividad de los juegos.

Una última ayuda para la definición de la metáfora de juego puede ser encontrada a través de la clasificación de los juegos que hace Caillois y la posterior lectura que hace Ryan de estos. Con ella, podemos explorar un poco en la funcionalidad del juego al interior de la metáfora que usamos para construir la idea de texto-juego.

“Caillois distingue cuatro tipos de juego:

1. Agon. Juegos en lo que lo esencial es competir, como los deportes (fútbol, tenis), juegos de mesa (ajedrez, Go) o concursos de televisión (La ruleta de la fortuna).
2. Alea. Juegos de azar, como la ruleta y la lotería.
3. Mimicry. Juegos de imitación y «hacer como si fueran», como aquellos en que los niños hacen pasteles con barro o juegan a los colegios.
4. Ilinix. Una familia proteica que implica transgresión de los límites, metamorfosis, inversión de las categorías establecidas y caos temporal. Caillois asocia el ilinx con «esos juegos en los que lo esencial es perseguir el vértigo y que consisten en un intento de destruir momentáneamente la estabilidad de la percepción o en introducir una especie de pánico voluptuoso en una mente habitualmente lúcida» (23, citado en Iser, 1993, pág. 259). Los ejemplos que acuden a la mente no son actividades que relacionemos fácilmente con los juegos: rituales de iniciación, experimentación con

¹ Este concepto, aunque no ha sido desarrollado aún, debe ser entendido como una manera de diferenciar los mundos posibles que se construyen al interior las novelas y la realidad objetiva (véase capítulo 2).

drogas, travestismo y bailes de disfraces, y las casas del terror de los parques de atracciones”. (Caillois, citado en Ryan, 2004. Pp. 221-222)

“Como ha demostrado Mihai Spariosu (Dyonysus Rehorn), el concepto de juego se asocia tradicionalmente con el poder creativo de la imaginación. Los niños no siguen reglas establecidas para jugar, sino que inventan las suyas propias, transgrediendo sus identidades del mundo real: «Vale que yo era la dependienta y tú eras la compradora, ése banco era la tienda y las piedras los caramelos». En literatura, el ilinx y el juego libre están representados por lo que Bajtin llama lo carnavalesco: las estructuras caóticas, la anarquía creativa, la parodia, el absurdo, la heteroglosia, la invención de palabras, la subversión de los significados convencionales (a la manera de Humpty Dumpty), los desplazamientos de las figuras, los juegos de palabras, el desbaratamiento de la sintaxis, la mélange des genres, las citas equivocadas, las mascaradas, la transgresión de las barreras ontológicas (imágenes que cobran vida, personajes que interactúan con su autor), el tratamiento de la identidad como una imagen plural, cambiante... En resumen, la desestabilización de todas las estructuras, incluidas las que crea el propio texto. Es lo que Rimbaud llamaba «déréglement de tous les sens» (desarreglo de todos los sentidos). El ilinx expresa la estética, la sensibilidad y la concepción del lenguaje de la era posmoderna mejor que cualquier otra categoría de la tipología de Caillois.” (Ryan, 2004. Pp. 225)

Esta lectura propuesta por Ryan, en la cual encontramos una relación estrecha entre los textos de la posmodernidad con el Ilinx nos construye una primera idea, una idea bastante global, de cómo funciona el juego al interior de los textos-juego. La desestructuración es una constante en las obras de Rodrigo Parra Sandoval que hemos seleccionado, incluso podríamos hablar de todo el ciclo caleño, y, como tal, es parte fundamental de las lecturas hechas aquí.

1.2. El texto-juego como texto goce.

¿Cómo funciona el espacio del juego dentro de estos textos? Anteriormente se plantearon ciertas características que permiten desarrollar una idea del juego que existe en

lo que se ha denominado como texto-juego, pero estas características definen como está configurado este juego mas no cómo funciona, y, si bien ha habido un primer acercamiento a través de la lectura que hace Ryan a la clasificación de Caillois, es necesario que atendamos específicamente a ese funcionamiento al interior de las obras que se abordan en el presente trabajo.

Establecer dichos parámetros de funcionalidad del juego al interior de las obras de Parra Sandoval, cuando menos las pertenecientes al ciclo caleño, requiere pensar en dos niveles y en la forma en cómo es abordado el juego en dichos niveles: un nivel que aborda lo relatado –la historia que se cuenta– y que maneja un juego relacional; y un nivel que aborda el aspecto formal –como se cuenta la historia–, donde el juego está presente en el desarrollo y en la construcción de formatos para narrar la historia. Es necesario aclarar que estas dos categorías están pensadas para facilitar la comprensión de la funcionalidad de los juegos, pero esto en ningún momento indica que en la obra de Parra Sandoval se planteen juegos que desliguen lo relatado de la forma que se usa para relatar. Por el contrario, la mezcla de estos dos elementos es una forma recurrente de evidenciar los juegos que se establecen al interior de las novelas.

Antes de continuar y definir estos dos niveles, es indispensable que se aborde cierto aspecto del juego, como actividad, que no ha sido construido a través de la idea de texto-juego que ya hemos planteado: la relación con una actividad lúdica que atraviesa el concepto de juego. Si bien entre las características vistas anteriormente no se encuentra alguna que denomine el juego como una actividad placentera (cuando menos no hay alguna categoría

propia para resaltar esto), todos estos puntos tienen implícita la idea de que el juego es una actividad divertida y, por ende, placentera.

La cuestión en este momento es pensar si se puede clasificar como actividad placentera el juego implícito en las obras del ciclo caleño de Parra Sandoval. Posiblemente no sea tan claro el que una actividad que es en cierta medida caótica, como el participar en los juegos propuestos por estas obras, sea considerada como algo placentero, pero en este punto es bastante útil pensar que dicha relación con el placer puede y debe ser abordada desde la idea de texto de placer y texto de goce que Roland Barthes propone en su libro *El placer del texto* (1978), donde define:

“Texto de placer: el que contenta, colma, da euforia; proviene de la cultura, no rompe con ella y está ligado a una práctica confortable de la lectura. Texto de goce: el que pone en estado de pérdida, desacomoda (tal vez incluso hasta una forma de aburrimiento), hace vacilar los fundamentos históricos, culturales, psicológicos del lector, la congruencia de sus gustos, de sus valores y de sus recuerdos, pone en crisis su relación con el lenguaje”. (2007, Pp. 25)

Así, pensar en el juego propuesto por las obras del ciclo caleño como una actividad que genere diversión debe llevar a pensar esta diversión bajo los parámetros del texto de goce y no del texto de placer, es decir, pensarlo como una actividad que convierta al lector en un personaje activo a través de la desestabilización. De esta manera, la relación con el placer del texto-juego debería ser abordada desde el papel desestabilizador –o desestructurador, si se desea– que proponen estas obras.

Otro aspecto que es fundamental a la hora de pensar el texto-juego como un texto de goce es su relación con el lenguaje. Barthes afirma que este tipo de textos, los textos de goce, pone en crisis la relación que el lector tiene con el lenguaje, pero a qué se refiere al decir

poner en crisis. Si bien esto corresponde a todo el proceso de desacomodar, como lo menciona, el desacomodar la relación con el lenguaje sigue siendo un concepto vago para el caso de los textos-juego. Ahora bien, si pensamos en lo que se ha planteado como texto-juego, la idea del desacomodar estaría presente al indagar en la (re)construcción de reglas como actividad principal de estos juegos. Pensar en este texto como un espacio en el que el lector está obligado a moverse entre las relaciones que produce la desestabilización consciente del texto y la lectura propia (relaciones que, como ya se ha planteado, pueden estar al nivel de lo relatado o de la forma) es pensar en este desacomodar la relación entre el lenguaje y el lector. De esta forma, explorar el cómo se aborda el juego en los dos niveles propuestos es la forma más clara de ver como se establece este desacomodar del que habla Barthes.

1.3. Estructura del juego a nivel de la historia².

Como se ha planteado anteriormente, el juego que existe al interior de estos textos-juego, está presente en un nivel que involucra únicamente la historia narrada y en otro que involucra los aspectos formales de la narración. En este momento se abordará solo el primer nivel, lo narrado. Para hacerlo, podríamos plantear una segunda división: los vínculos internos y externos que permiten una (re)construcción de la historia narrada.

Como se explica en el capítulo 5, muchas de las obras pertenecientes al ciclo caleño de Rodrigo Parra –si no podemos hablar de todas– están relacionadas entre sí. Ya sea

² A partir de este momento se explorará la forma en que funciona el juego a nivel de la historia en lo que hemos denominado como texto-juego. Es necesario que en este punto se tenga en cuenta que esta idea se ha generado a partir de las obras del ciclo caleño de Rodrigo Parra Sandoval; por esto, las características que atraviesan estos dos últimos subcapítulos están propuestas para trabajar la relación específica que existe entre estas obras y los juegos que estas establecen.

conectándose a través de situaciones, personajes, espacios o formatos, lo que se ha denominado como ciclo caleño se convierte en un marco donde las obras interactúan entre ellas. De esta manera, el primer nivel a abordar al explorar las relaciones del juego en el nivel de la historia es el de sus vínculos con otras obras del ciclo caleño (vínculos externos).

Un buen marco para explicar cómo funciona esta relación puede darse al contemplar los distintos tipos de transtextualidad que propone Gérard Genette, más específicamente al abordar las relaciones de hipertextualidad. Genette las define como:

“Se trata de lo que yo rebautizo ahora en adelante *hipertextualidad*. Entiendo por ello toda relación un texto B (que llamaré hipertexto) a un texto anterior A (que llamaré hipotexto) en el que se injerta de una manera que no es la del comentario (...) Para decirlo de otro modo, tomemos una noción general de texto en segundo grado (...) o texto derivado de otro texto preexistente. Esta relación puede ser del orden, descriptivo o intelectual, en el que un metatexto (digamos tal página de la *Poética* de Aristóteles) «habla» de un texto (Edipo Rey).” (1989, Pp. 14)

Al pensar en las obras del ciclo se puede observar que, como ya se ha dicho antes, un gran número de estas obras tiene vínculos entre ellas, sino podemos afirmar, nuevamente, que son todas. Ya sea a través de personajes, espacios, o referencias culturales, el ciclo, pensado como un número definido de obras, establece relaciones de tipo hipertextual.

Una de las formas más sencillas de ver cómo funciona la hipertextualidad propuesta por Genette al interior de estas obras es observar las relaciones entre personajes del ciclo. Es posible pensar que dicha relación no podría ser más que una alusión –un personaje que hace referencia a otra obra, sin que esta necesite de la obra original para existir–, pero al hacer esto gran parte de los personajes creados en las obras del perdería profundidad. Es decir, al

analizar las relaciones que establecen las obras del ciclo entre sí como relaciones de tipo hipertextual se plantean relaciones en las cuales el ciclo está construyendo un gran espacio, un gran mundo (véase capítulo 5) que necesita de las diferentes perspectivas para existir.

Esta relación hipertextual parecería acomodarse de una manera apropiada a las relaciones entre diferentes obras del ciclo, pero al observar que es necesario establecer un hipotexto y un hipertexto podríamos ver una distancia entre ella y las obras, pues la construcción de estas relaciones, en cuanto a lo narrado, no acepta una jerarquización de las obras. Se podría pensar en una línea de tiempo en la que ubiquemos las obras según su publicación para establecer una cronología que defina los hipertextos e hipotextos, pero esto establecería una relación que no iría muy acorde con la construcción de los personajes. Un buen ejemplo de esto está presente en el personaje Luis Mejía. Al pensarlo como personaje central en *El don de Juan* –cuyas características, frente a la historia que se desarrolla, parecen ser las de un dios (véase capítulo 3)– y como personaje al margen en *Faraón Angola* –parte de un grupo cultural de izquierda (véase capítulo 4)– es imposible establecer con exactitud cuál de las dos facetas es indispensable para la creación de la otra. Establecer una línea cronológica aquí no aportaría un parámetro para establecer un hipotexto o un hipertexto en cuanto a la construcción de este personaje.

Podríamos encontrar muchos elementos que generen, aparentemente, categorías para establecer hipertextos e hipotextos al interior del ciclo, pero, al igual que con la cronología de publicación, todo orden podría verse afectado, si se piensa que al plantearse el juego como una relación entre las obras del ciclo se está construyendo una idea de simultaneidad. Es decir, todas las obras del ciclo están aportando a la construcción de un elemento

–llámese a este elemento construcción de un espacio cultural, construcción de un lugar geográfico, construcción de un personaje, etcétera– y este elemento es abordado de una manera simultánea por las obras que hablan de él. Cada obra construye una perspectiva que aporta al punto de vista que las otras obras dan de él pero que no es el fundamento inicial. De esta manera para pensar en el juego que abordan estos textos-juego como una relación hipertextual es necesario que tengamos en cuenta que la mayoría de las obras tienen la capacidad de ser hipotextos e hipertextos al tiempo.

Tendríamos que pasar ahora al nivel de los vínculos internos como parte de los juegos propuestos en nuestro concepto. En este punto se podría establecer como forma de relación y, por ende, como propuesta de juego principal una reflexión constante, un permanente volver hacia atrás en los hechos que conforman la narración. Esta retrospectiva debería ser considerada a la luz de una reconfiguración narrativa de la situación. Es decir, mientras a nivel externo teníamos la construcción de un elemento a partir de múltiples facetas, donde cada una de ellas se presentaba en una obra diferente, aquí la construcción se da al escuchar diferentes versiones de un mismo suceso. Un ejemplo claro es el juego más básico presente al interior de *El don de Juan*, donde la realidad es constantemente resignificada por las perspectivas de los personajes principales (Juan, Carolina y Luis) (véase capítulo 3). De esta manera, para considerar el juego a nivel interno en cada una de estas obras hay que contemplar la construcción de una pluralidad, donde constantemente los acontecimientos son revelados a partir de diferentes puntos de vista.

1.4. Estructura del juego a nivel de la forma.

Al pasar ahora a las estructuras o dinámicas del juego al interior de la forma es necesario aclarar que las dinámicas del juego no están desligadas, es decir, que no existe un juego a nivel de la forma que no afecte el nivel de la historia. Las estructuras de juego planteadas por Rodrigo Parra Sandoval al interior de estas obras apoyan el relato narrado y al hacerlo construyen diferentes maneras de narrar que afectan el nivel formal del texto. La mejor manera de pensar esto, al interior de estos textos-juego, es a través de una simulación de hipermedia.

Para considerar este juego como una simulación de hipermedia se debería plantear, en primer lugar, una definición de hipermedia. Para esto, resulta bastante apropiada la definición que proponen Paul Delany y George P. Landow.

“Hypertext provides a better model for the mind’s ability to re-order the elements of experience by changing the links of association or determination between them. But hypertext, like the traditional text from which it derives, is still a radical reduction –to schematic visual code– of what was originally a complex physical and intellectual experience engaging all the five sense. Hypermedia take us even closer to the complex interrelatedness of everyday consciousness; it extends hypertext by re-integrating our visual and auditory faculties into textual experience, linking graphic images, sound and video to verbal signs. Hypermedia seeks to approximate the way our waking minds always make a synthesis of information received from all five sense. Integrating or (re-integrating) touch, taste and smell seems the inevitable consummation of the hypermedia concept.” (1994. Pp. 7)

Como lo mencionan estos dos autores, la hipermedia a la que me refiero en este nivel del juego debe ser considerada como un intento por reintegrar las facultades visuales y auditivas a la experiencia textual. Puede ser confuso pensar esto, teniendo en cuenta que el

formato de los textos, a los que me refiero como textos-juego³, es un formato de tipo textual, pero es aquí donde el concepto de simulación de hipermedia adquiere su verdadero potencial. A lo largo de la definición de Landow y Delany se puede observar que la hipermedia es un concepto construido a través de la recepción y enfocada a la sensación que produce en el usuario o lector que accede a ella. Es este enfoque hacia las sensaciones el que configura el juego de este nivel como una simulación de hipermedia. Si bien es claro que es imposible plantear estos textos como hipermedias (pues es obvio que el único formato que usan es el texto), también es claro que a través de sus obras Rodrigo Parra Sandoval usa el texto –el formato escrito– como un medio para explorar el lenguaje de otros formatos. El ejemplo más claro se plantea en la construcción de los videoclips en *El don de Juan*. En ellos, Rodrigo Parra Sandoval explora a través del lenguaje los códigos del formato visual y los integra al texto, produciendo una simulación de un formato visual (véase capítulo 3).

³ A partir de este momento debemos usar este concepto para definir el texto desde la perspectiva que hemos trabajado en todo el capítulo.

Capítulo 2: El texto como un conjunto de mundos posibles.

Como dijimos en el capítulo anterior, es posible afirmar que las novelas de Rodrigo Parra Sandoval se encuentran definidas por el concepto de juego, desde la perspectiva de Ryan, donde este se plantea a través de la idea de la desestabilización. También podemos afirmar que la noción de juego, a nivel argumental, está construida y enfocada sobre el concepto de mundo que es desarrollado al interior de las novelas y entre ellas. Decimos al interior de ellas porque la historia construida dentro de cada novela se encarga de crear una imagen de un espacio específico; y hablamos de un espacio desarrollado entre ellas porque al observar el ciclo caleño como marco general para la construcción de dichas novelas podemos ver que las historias narradas construyen entre sí un mundo, un conjunto de reglas propias que forman un espacio común en el que ellas participan (véase capítulo 5). Por esta razón, el siguiente capítulo estará enfocado a la construcción de la idea del mundo textual que existe en las novelas del ciclo caleño de Rodrigo Parra Sandoval.

2.1. La inmersión, el texto y el mundo textual.

“En la metáfora del texto como mundo, el texto se considera una ventana hacia algo que existe fuera del lenguaje y se extiende en el tiempo y en el espacio mucho más allá del marco de dicha ventana” (Ryan, 2004. Pp. 117-118). Iniciamos con la anterior reflexión de Ryan porque a través de ella podemos apreciar la primera idea a tratar a la hora de considerar el texto como un mundo: la realidad textual. Más allá de la realidad textual como un concepto, lo que debemos observar es el acto de acceder a dicha realidad textual, lo que Ryan denomina como inmersión. A partir de este acto de inmersión podemos configurar el texto –cuando menos desde la perspectiva del texto como un mundo– como un espacio

cuyo fin es crear una imagen a la cual acceda el lector y que sostenga la estructura descrita a través de la narración. ¿Qué características posee aquella imagen y cómo se accede a esta? De estas preguntas nos ocuparemos a través de este primer fragmento.

Acudamos nuevamente a Ryan para dar respuesta a la primera pregunta:

“(…) la noción de mundo textual no distingue entre los mundos que existen realmente fuera del texto y aquellos que son creados por él. Tanto los textos miméticos de ficción como los de no ficción invitan al lector a imaginar un mundo, y a imaginarlo como una realidad física y autónoma amueblada con objetos palpables y poblada por individuos de carne y hueso. (¿Qué otro tipo de mundo podríamos imaginarnos?) La diferencia entre ficción y no ficción no radica en si se muestra la imagen o bien el propio mundo, puesto que las dos proyectan una imagen del mundo, sino en la función adscrita a la imagen: en el caso de la ficción, la contemplación del mundo textual es un fin en sí mismo, mientras que en el de la no ficción, el mundo textual debe evaluarse en términos de la precisión con la que reproduce un mundo externo de referencia que el lector conoce gracias a otros canales de información” (2004. P. 119).

La primera característica de estas imágenes –a las cuales nos referiremos de ahora en adelante como mundo textual– es la invitación a la imaginación de un mundo, a la creación de una imagen cuyo fin es la contemplación de esta misma, teniendo en cuenta que las novelas de Rodrigo Parra Sandoval son clasificadas como textos de ficción. A través del texto podemos adentrarnos en la construcción de un mundo propio, pero este mundo no es una imagen total, es el resultado parcial de la conexión entre los referentes dados por el texto, los cuales determinan en parte⁴ la creación de una atmósfera en la historia.

⁴Es necesario hacer esta aclaración ya que la creación de dicha imagen y la capacidad de transportación que tenga no dependen únicamente de los referentes expuestos por el texto, es más, podríamos afirmar que no dependen solo del texto sino del vínculo que posea el lector con dichos referentes. En palabras de Ryan:

Otra característica del mundo textual es la creación de un vínculo entre el espacio descrito y el lector, pero debemos entender este vínculo como una relación que supere un nivel básico de observación y permita al lector vivir el mundo textual. Acerca de esto Ryan afirma “Es la diferencia entre espacio vivido y espacio conceptualizado: podemos conceptualizar el espacio como un todo, pero sólo podemos vivir dentro de él desarrollando una relación con alguno de sus puntos específicos” (2004. P. 155). Este vínculo no debe ser entendido como una simple relación entre el texto y el lector, exponer dicha relación implica ahondar en la creación del espacio que recorre el lector, es decir, explorar las relaciones que existen entre los lugares descritos para construir el espacio narrativo, el mundo textual. Al hablar de estas redes es importante tener en cuenta que sobre este tejido geográfico Ryan plantea dos operaciones con las cuales el lector puede acceder al mundo textual: la creación de una sensación del espacio y la descripción de un modelo mental del espacio. Con respecto a ellas, Ryan afirma:

“La sensación de espacio no es lo mismo que el modelo mental del espacio: a través del primero, los lectores se impregnan de una atmósfera; a través del segundo, se orientan en el mapa del mundo de ficción y reproducen en su imaginación los paisajes cambiantes que van recorriendo los personajes” (2004. P. 155).

El acercamiento al espacio y la manera de estar en relación con él es a la vez una característica de los mundos textuales (dichos mundos nos ofrecen esta posibilidad) y una manera de acceder a determinado mundo textual propuesto por la novela. La capacidad de

“Ahora bien, si la imaginación puede construir mundos posibles como si estuvieran ontológicamente completos, no hay ninguna razón para que no pueda hacer lo mismo con los mundos de ficción. El texto puede producir una imagen necesariamente incompleta, pero esto no impide que los lectores se imaginen los referentes textuales como individuos completos” (2004. P. 126).

inmersión, determinada por la relación que logre generar el texto con el lector, es la finalidad de todo mundo textual, de ella depende el que la contemplación de la imagen mental, a través de un texto de ficción, se lleve a cabo o no.

Entre algunos de los elementos propuestos por Ryan para analizar y para proporcionar una capacidad de inmersión en ciertos textos es importante resaltar tres de estos que afectan las novelas del ciclo caleño de Rodrigo Parra Sandoval: el efecto duradero de la descripción realizada, la mención de lugares reales que se convierten en lugares de dominio común y el uso de nombres propios.

En cuanto al primero, el efecto duradero de la descripción, Ryan menciona:

“La cualidad inmersiva de las descripciones de Balzac no se mide por el grado de absorción que logra el lector durante la lectura, sino por su efecto duradero a lo largo de la novela. (...) Es probable que recorramos con impaciencia y a toda velocidad la descripción de Saumur, deseosos de que empiece la verdadera acción, pero lo cierto es que la atmósfera que ha quedado grabada en las primeras páginas nos facilita el proceso de simulación mental y enriquece nuestra representación mental de los episodios siguientes” (2004. P. 158).

Hemos resaltado esta característica como una de las posibilidades de generar inmersión a través de las novelas de Rodrigo Parra porque, más que ejercer un esquema para establecer la descripción de los lugares que atraviesan la novela, el proceso de inmersión que generan estas novelas construye la ciudad como un espacio de experiencias, pero al tiempo fija una imagen de la ciudad vista desde cada personaje que perdura como parte de la descripción física del primero, es imposible imaginar la perspectiva del imaginador desnudo en *El don de Juan* sin recurrir a la mirada de una cámara. A través de las construcciones físicas de las

ciudades podemos descifrar parte de la caracterización de los personajes y, como se verá detalladamente en cada lectura, la ciudad solo cobra vida a través de las situaciones de los personajes. Así, estas situaciones se convierten en una manera de tener presente la construcción del lugar.

Con respecto a la mención de lugares reales, Ryan dice:

“En el siguiente escalón de la inmersividad están los nombres de lugares reales que hemos oído o con los que hemos soñado pero que no hemos visitado nunca (...) La cultura occidental ha elevado lugares como París, Venecia, Viena, la Provenza, Nueva York o California a un estatus mítico, y para la mayoría de la gente estos nombres funcionan como catalizadores de deseo. (...) Estos enclaves casi míticos están a menudo acompañados en los mundos de ficción por nombres reales de lugares desconocidos que representan toda una categoría de ciudades de provincias sin describir. (...) El nombre del lugar, en este caso, representa un estereotipo, y los lectores construyen el decorado activando el marco cognitivo al que el texto asocia dicho nombre” (2004. P. 161).

Aunque a través de las novelas del ciclo caleño las referencias que abundan son a lugares propios de la cultura caleña, el principio de referencia al lugar para que el lector complete el decorado del espacio es fácilmente aplicable a estas novelas. Menciones como el Club Colombia o el club Los panchos en *El don de Juan* construyen el marco no solo para la visualización del lugar, sino también para la construcción social de la escena. Estas referencias, al igual que la última característica, no son solo elementos para la construcción del espacio. Como ya hemos dicho, los lugares mencionados a través de las novelas poseen la capacidad de aportar a la construcción del personaje. De esta manera, saber que la infancia de Juan fue en el barrio San Nicolás y que su matrimonio se celebra en el Club

Colombia nos muestra la evolución económica de un personaje sin tener que hacer una referencia directa a esto.

Acerca de la última característica propuesta, el uso de nombres propios, Ryan menciona:

“Una manera realmente eficaz de crear una sensación de espacio sin recurrir a las descripciones es el uso de nombres propios. (...) La función de los nombres no es designar las propiedades de los objetos, sino llamar la atención al oyente sobre su existencia, imponerlo como tema de discusión (en resumen, conjurar su presencia en la mente)” (2004. Pp. 159-160).

Esta característica resulta aplicable para verificar el proceso de inmersión en las novelas del ciclo caleño si pensamos en la primera característica. Una vez hemos visto el mundo a través de los ojos del personaje, los espacios abandonan su nominación genérica y pasan a ser parte del personaje con nombres dados para significar en ellos, como se puede ver en el inodoro morado de Juan, parte de sus inspiraciones, el cual adquiere vida propia al convertirse en el clip *El inodoro morado*.

Los usos de los nombres propios a través de las novelas del ciclo caleño, si pensamos en los personajes y no en el espacio, responden a una dinámica mucho más compleja que el solo acto de presencia. Unido al concepto de juego, el uso de los nombres propios revela una dinámica de desestabilización que termina por crear una imagen descrita del personaje mucho más permanente en la lectura por el carácter interactivo⁵ que proporciona al lector.

⁵ Aunque este carácter está mucho más relacionado con la idea de juego y, por ende, con la idea de texto-juego, es indispensable que planteemos su definición en este momento. Partamos nuevamente de una definición dada por Ryan que nos puede ayudar a hacerlo:

“When applied to traditional forms of text –that is, preserved and transmitted in book form– «interactivity» remains a largely metaphorical concept. It stands more for the reader's awareness of his collaboration with the text in the production of meaning than for personal initiative and decision making” (1994).

En este sentido, interacción e inmersión se convierten en un vínculo que construye tanto espacios, pensando en la construcción del espacio desde el punto de vista del personaje que lo vive, como personajes. Es por este vínculo con la interactividad que clasificamos esta característica como un elemento principal de la inmersión en las obras del ciclo caleño.

2.2. Modelos de mundos y simulación.

Una vez hemos esbozado la finalidad y las maneras de acceder al mundo textual, pasemos ahora a construir la estructura de este. Para esto, tengamos en cuenta la coexistencia entre interactividad e inmersión que plantean las novelas del ciclo caleño de Rodrigo Parra Sandoval. Es necesario que recurramos a las definiciones y propuestas desarrolladas por Tomás Albaladejo en su libro *Teoría de los mundos posibles y macroestructura narrativa. Análisis de las novelas cortas de Clarín* (1998), sin dejar de lado la perspectiva que ya hemos utilizado proporcionada por Ryan. Nuestro primer paso, entonces, será realizar una relectura del modelo de mundo textual propuesto por Albaladejo.

Consideremos el mundo brindado por cada una de las novelas del ciclo caleño como un espacio a desarrollar, una estructura a construir desde cero⁶ que debe ser cimentada para su

Aunque en la construcción de la idea de texto-juego, hemos aludido a un carácter hipertextual e hipermedial, no podemos olvidar que las novelas que trabajamos aquí han sido presentados en un formato textual tradicional, un libro. Por esta razón, el carácter hipertextual del que hablamos aquí es, para este caso, el que define Ryan: una conciencia de colaboración con la producción de significado. Pero es necesario resaltar que no se trata de una producción ingenua de significado; es decir, que existe una conciencia de este proceso por parte del lector, lo cual nos permite afirmar que existe una participación activa de este y, más allá, de todos los elementos e ideas con que él acceda al texto y a esa participación activa es a lo que el carácter interactivo alude.

⁶ Aunque posiblemente la expresión un mundo construido desde cero no sea la mejor forma de clasificar el desarrollo del entorno creado en el ciclo caleño, debido a que la construcción de cada novela es un aporte a la estructura del resto, la expresión la hemos utilizado para adecuarnos a estas características propuestas por Albaladejo en el desarrollo de los mundos textuales.

funcionamiento. Al plantearlo de esta manera, podemos establecer como los cimientos de dicho mundo la estructura a través de la cual están construidas las situaciones que rodean la novela. ¿Qué hay detrás de esta estructura? Siguiendo a Albaladejo, podríamos hablar de la existencia de una relación entre el nivel semántico del texto y un conjunto referencial del mismo que se configura como vínculo con el mundo real objetivo. Esta relación nos lleva a lo que Albaladejo plantea como los tres tipos generales de modelo de mundo que configuran los modelos concretos de la historia y a través de los cuales se plantean las estructuras más básicas para la construcción de las novelas. Estos tres modelos son planteados por Albaladejo de la siguiente manera:

“El tipo I de modelo de mundo es el de lo verdadero; a él corresponden los modelos de mundo cuyas reglas son las del mundo real objetivamente existente. De acuerdo con estos modelos los productores elaboran estructuras de conjunto referencial que son parte del mundo real objetivo. La producción de los textos de lengua común se lleva a cabo con la constitución por parte del productor de un modelo de mundo del tipo I, la cual realiza mediante la adopción de las reglas del mundo real objetivo, efectivo. (...)

El tipo II de modelo de mundo es el de lo ficcional verosímil; es aquel al que corresponden los modelos de mundo cuyas reglas no son las del mundo real objetivo, pero están construidas de acuerdo con éstas. Los productores construyen según estos modelos estructuras de conjunto referencial que, si bien no son parte del mundo real objetivo, podrían serlo, pues cumplen las leyes de construcción semántica de éste. La producción de los textos literarios de ficción verosímil se realiza mediante la construcción por parte del productor de un modelo de mundo del tipo II, para lo cual establece que sin ser las del mundo real objetivo son similares a ellas.

El tipo III de modelo de mundo es lo ficcional no verosímil; a él corresponden los modelos de mundo cuyas reglas no son las del mundo real objetivo ni son similares a estas, implicando una trasgresión de las mismas.” (1998. Pp. 58-59)

La inclusión de estos tipos generales de modelo de mundo nos muestra el paralelo con la realidad como referente de las estructuras de las novelas. Podemos ver a través de estos modelos que una posible manera de entender las estructuras está dada por el nivel de cercanía que poseen con la realidad objetiva. Si pensamos en el caso de las obras que conforman el ciclo caleño podríamos decir que el modelo que más se ajusta a estas es del tipo II. Verlo de esta manera implica partir de que el mundo creado en las novelas está construido a través de reglas que simulan el funcionamiento del mundo real objetivo y al tiempo permite un marco mucho más amplio para crear historias y situaciones que el propuesto por textos del tipo I. Pero, si decimos que estas novelas son parte de un grupo de mundos que simulan ser el mundo real objetivo, que están de acuerdo con las reglas que nos propone la realidad, ¿cómo explicamos la aparición de elementos fantásticos como la transformación de Faraón en varios personajes en la novela *Faraón Angola*?

Una posible respuesta a la pregunta anterior la encontramos si avanzamos en el modelo propuesto por Albaladejo y nos centramos en lo que él ha denominado como *ley de máximos semánticos*. Podemos entender esta “ley” como una manera de explicar la interacción entre los diferentes tipos de modelos de mundo, esto con el fin de explicar situaciones como el que en un texto de fantasía se haga mención a un referente del mundo real. Albaladejo plantea dicha ley de esta manera:

“a) La existencia en una estructura de conjunto referencial de elemento semánticos propios del modelo de mundo de tipo I está implicada por un modelo de mundo de tipo I.

- b) La existencia en una estructura de conjunto referencial de elemento semánticos propios del modelo de mundo de tipo I y de elementos semánticos propios de modelo de mundo de tipo II está implicada por un modelo de mundo de tipo II.
- c) La existencia en una estructura de conjunto referencial de elemento semánticos propios del modelo de mundo de tipo I y de elementos semánticos propios de modelo de mundo de tipo III está implicada por un modelo de mundo de tipo III.
- d) La existencia en una estructura de conjunto referencial de elemento semánticos propios del modelo de mundo de tipo II y de elementos semánticos propios de modelo de mundo de tipo III está implicada por un modelo de mundo de tipo III.
- e) La existencia en una estructura de conjunto referencial de elemento semánticos propios del modelo de mundo de tipo I, de elementos semánticos propios de modelo de mundo de tipo II y de elementos semánticos propios de modelo de mundo de tipo III está implicada por un modelo de mundo de tipo III” (1998. Pp. 61-62).

Si seguimos al pie de la letra los cinco enunciados de la ley de máximos semánticos no podríamos plantear el modelo de mundo descrito en las novelas del ciclo caleño como modelos de mundo del tipo II con elementos fantásticos, pues en ninguno de los cinco enunciados existe un modelo de mundo del tipo II que contenga elementos semánticos del tipo III. Para dar solución a este problema, podríamos explicar la aparición de estos elementos fantásticos en un modelo de mundo del tipo II si pensamos en la forma en que se estructuran estos elementos en dicho mundo. Cada novela del ciclo construye un marco de parámetros que articulan la aparición de estos elementos fantásticos a una lógica que obedece las reglas del mundo real objetivo (en las propuestas de lectura exploraremos como se articulan dichos elementos a su novela correspondiente [véanse capítulos 3 y 4]).

A estos elementos fantásticos (elementos semánticos de un modelo de mundo de tipo III) se unen elementos semánticos propios de un modelo de mundo del tipo I. Estos corresponden

a elementos del mundo real que hacen parte fundamental de la ficción. La mención de lugares reales, que ya vimos, es un buen ejemplo de esto. Estos lugares hacen parte de la ficción narrada pero al ser elementos accesibles en el mundo real objetivo no son una ficción y, por ende, son parte de un modelo de mundo del tipo I.

Teniendo en cuenta los dos tipos de elementos semánticos que acabamos de mencionar, podríamos decir que las novelas del ciclo caleño corresponden a un modelo de mundo de tipo II con elementos semánticos propios de un modelo de mundo de tipo I y elementos semánticos de un modelo de mundo de tipo III que se articulan lógicamente a un modelo de mundo de tipo II. Esto nos da pie para afirmar que la estructura sobre la que se construyen las novelas del ciclo caleño puede, y debe, obedecer a una lógica ligada a los parámetros del mundo real objetivo y al introducir elementos fantásticos estos deben articularse lógicamente a los parámetros del mundo real.

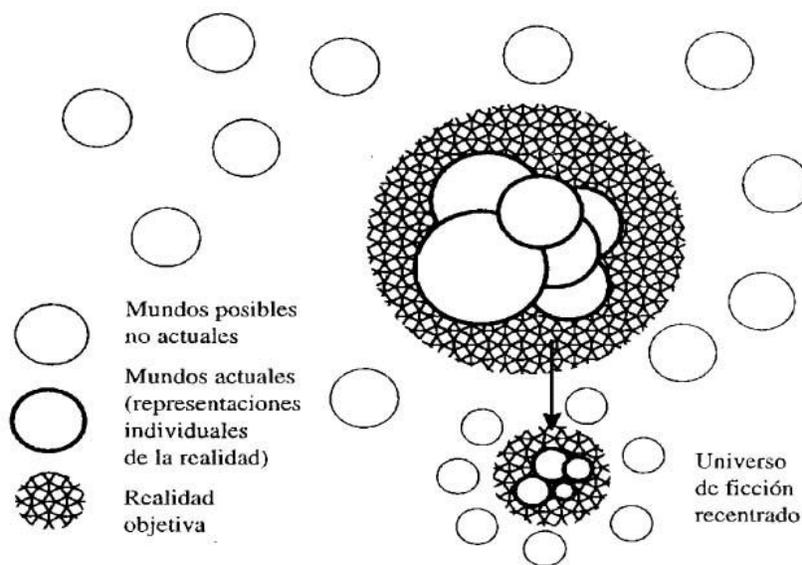
2.3. Teoría de los mundos posibles

Los modelos de mundo son una buena forma de estructurar el mundo textual, pero al observar más de cerca como están estructuradas las novelas del ciclo caleño, en especial las dos trabajadas aquí, nos damos cuenta que pensar en un solo mundo al interior de ellas es imposible. El juego con la desestabilización que Rodrigo Parra Sandoval emplea a través de sus obras atraviesa el concepto de mundo y condiciona la aparición de un único mundo en la novela. No se trata de la exposición detallada de un mundo a través de una obra, el juego, y por ende el carácter interactivo, de las obras del ciclo caleño se construye en el movimiento de varios mundos a través de la novela, en la coexistencia de diferentes puntos de vista, de diferentes realidades alternas que conviven de una manera no consensual.

Establecer dicho movimiento requiere de un marco que permita observar la aparición de los diferentes mundos a través de una misma novela, o mejor, que permita observar la novela como un espacio en el que se desarrollan diferentes mundos que coexisten de una manera estructurada. La teoría de los mundos posibles que exponen tanto Albaladejo como Ryan podrían constituir dicho marco, por lo cual, a continuación plantearemos una estructura de mundos posibles, usando diferentes elementos de las ya planteadas por estos dos autores.

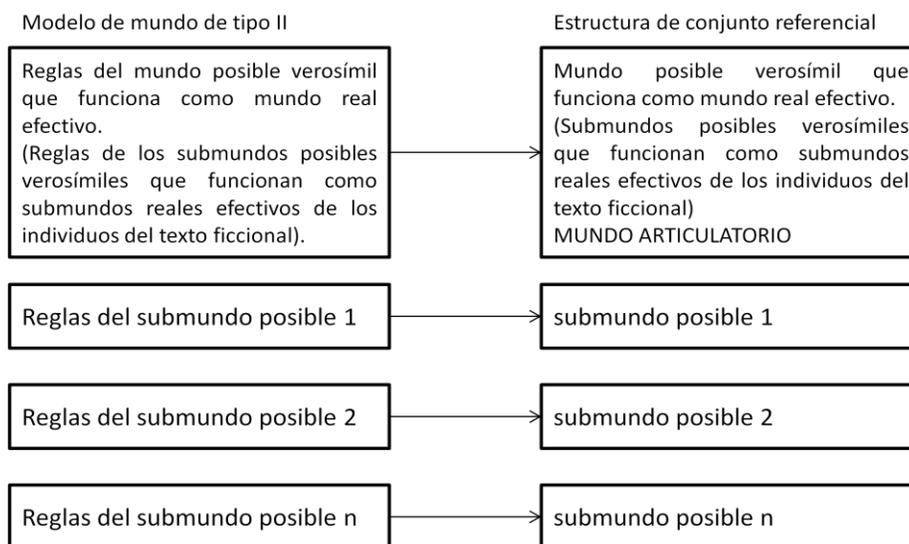
Comencemos por exponer la estructura planteada por Ryan (véase esquema 1). En ella establece tres niveles de interpretación de los mundos. En el centro encontramos la realidad objetiva la cual posee límites inciertos. Dentro de esta se encuentran diferentes esferas que corresponden a la interpretación de la realidad que cada persona hace; estas convergen entre ellas pero igualmente están separadas, demostrando diferencias en los puntos de vista de la realidad y la contemplación de una misma realidad física. Alrededor de la realidad objetiva, y flotando a distancias variables, se encuentran los diferentes mundos que creemos posibles pero no reales. Estos se encuentran a diferentes distancias del centro para mostrar el nivel de cercanía con la realidad que posean; de esta manera, y para establecerlo en términos de Albaladejo, los mundos posibles correspondientes a un modelo de mundo del tipo I estarían dentro de la esfera de la realidad objetiva mientras que los pertenecientes a un modelo de mundo de tipo III mucho más lejos de ella. Al trasportar este modelo de mundos posibles al espacio de los mundos textuales de ficción debemos contemplar cada esfera como un mundo posible sin que estos dejen de seguir el mismo nivel de organización. ¿Cómo se logra esto? Ryan establece el recentrar como el proceso por el cual los mundos posibles textuales se organizan a semejanza del modelo original. La

reorganización del modelo se lleva a cabo, en parte, por el autor a la hora de establecer las dinámicas del texto y posteriormente definir sus límites y reglas de funcionamiento, y, en parte, por lector, al completar la estructura con su proceso de lectura.



Esquema 1: Modelo de mundos posibles de Ryan. (2004, p.130)

El modelo de Albaladejo es mucho más sencillo, aunque mucho más delimitado por los tipos de modelos de mundo, por lo que describiremos el modelo planteado para los textos de tipo II (véase esquema 2). La organización es similar al modelo de Ryan, aunque el centro no posee una supuesta realidad objetiva o regidora en la cual se establecen las reglas del mundo(s) que se convertirá(n) en la interpretación central del modelo. En el modelo de Albaladejo tenemos un mundo real objetivo, el cual, de acuerdo con el tipo de mundo al que pertenece (tipo II) es en realidad un mundo posible que ha tomado el lugar de este. A partir de él se desprenden diferentes submundos posibles con reglas que corresponden directamente a las reglas establecidas por el mundo que tomó el lugar del mundo real objetivo.

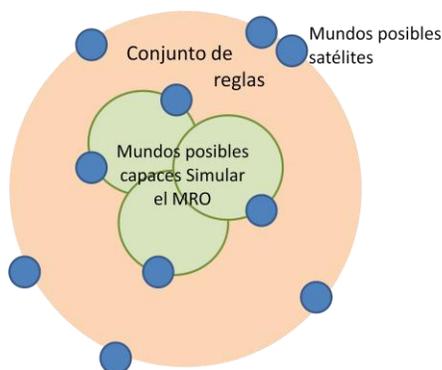


Esquema 2: Modelo de mundos posibles de Albaladejo. (1998. P. 82)

Para el modelo que hemos planteado (véase esquema 3) es preferible utilizar el esquema construido por Albaladejo, porque nos permite una organización mucho más abierta que no depende de una cercanía a lo propuesto como simulación de realidad objetiva, pero de igual manera estableceremos un elemento que simule el conjunto de reglas de la realidad objetiva, a la manera del esquema planteado por Ryan. De esta manera encontraríamos en el centro del modelo una zona que corresponde al conjunto de reglas propuestas por el mundo que toma el lugar del mundo real objetivo; este conjunto de reglas no solo está determinado por las pautas creadas por el autor, como podríamos ver en los modelos de Albaladejo y Ryan, sino que incluye las experiencias del lector pues, como lo hemos visto, a través de ellas se establecen, o mejor, se completan las realidades propuestas por el texto. Incluir al lector a través de esta perspectiva es dar paso a los procesos de inmersión e interacción que se generan en estas obras de Rodrigo Parra Sandoval y que modifican de cierta manera el recorrido de la novela.

Al interior de esta zona encontraríamos construido el mundo que simula el mundo real objetivo. Teniendo en cuenta que hemos dicho que existe un nivel de interactividad entre los mundos posibles de las novelas del ciclo caleño, hemos planteado no la construcción de un solo mundo ubicado al interior de la esfera de las reglas capaz de simular dicho mundo real objetivo sino la convergencia de diferentes mundos posibles; de manera que al interior de la esfera de las reglas encontraríamos una variedad de mundos que corresponden a los mundos creados en la novela que marcan o guían la estructura de esta.

Como últimos elementos, alrededor de estos mundos y ubicados dentro y fuera de los límites de la esfera de reglas y de los mundos del nivel anterior, tenemos el resto de mundos posibles, que funcionan como satélites de la estructura. A estos solo tenemos acceso a través de los mundos que hemos ubicado como capaces de simular el mundo real objetivo y, aunque hacen parte de la realidad expuesta, no tenemos un acceso casi total como el que nos brindan los mundos de niveles anteriores. Planteamos que se encuentran dentro y fuera de los límites porque aunque dichos mundos participan de las reglas de la novela, sería imposible contenerlos completamente al estar vistos desde la perspectiva de los falsos mundos reales objetivos.



Esquema 3: Modelo de mundos posibles propuesto en este trabajo.

Para terminar debemos hacer un par de aclaraciones con respecto a la aplicación de este modelo de mundos posibles textuales. La primera está relacionada con la forma de contemplar dicho esquema. Hemos insistido en que las estructuras planteadas por estas novelas usan la desestabilización como elemento constante. Por este motivo, sería una contradicción contemplar este modelo como un espacio estático. Así pues, ver este esquema implica establecerlo como un constante movimiento de esferas y zonas, donde algunas veces los mundos posibles periféricos o satélites pueden estar completamente dentro o completamente fuera de la zona de reglas, donde dicha zona puede expandirse o limitarse constantemente, o donde los mundos que simulan el mundo real objetivo se superponen constantemente.

La segunda aclaración, si aún no se ha intuido, es lo que consideramos como mundo posible. Al ser los textos un conjunto de historias, debemos contemplar como mundos todas las historias creadas a través de las novelas. De esta manera, podríamos clasificar como mundos capaces de simular el mundo real objetivo las historias que toman la voz en la novela, historias de las que, si bien no podemos acceder completamente, podemos tener una idea mucho mayor con el desarrollo de la novela; y como mundos posibles satélites, aquellos mundos a los que solo tenemos acceso a través de la perspectiva de un personaje o de la historia principal. Así, podríamos ubicar la historia de las cenicientas en *El don de Juan* o la historia del padre guitarrista de Micaela, en *Faraón Angola*, dentro de esta categoría ya que solo pueden ser vistas a través de las historias mayores: la narración de Micaela, en el caso de *Faraón Angola*, o el recorrido por los trabajos de Juan, en el caso de *El don de Juan*.

Capítulo 3: Un mundo construido a través de la hipermedia en *El don de Juan*.

Entremos en materia y comencemos con la aplicación de los conceptos anteriores en las dos novelas ya mencionadas. La primera de ellas es *El don Juan* (2002). En esta novela se relata la historia de Carolina y Juan, dos amantes cuya historia está marcada por la sexualidad y la búsqueda del amor; pero, también, podríamos hablar de la historia de uno de los amigos de Juan, Luis Mejía, que, por petición de este, escribe la biografía de Juan; o, en otra lectura, podríamos decir que es la historia de la conversión de un hombre que no sale de su cama, y se dedica a imaginar historias de amor, en una cenicienta; o, incluso, podríamos hablar de la historia de la venganza de Don Luis Mejía⁷. Estas cuatro historias simultáneas configuran una novela que construye un mundo con códigos propios y retrata un grupo social específico, el cual, como grupo social, configura prácticas culturales que se mueven en espacios geográficos explícitos. ¿Cómo justificar esta lectura? Partamos por analizar cómo se construyen las relaciones entre estas historias, cómo se configuran las dinámicas de juego.

3.1. El juego detrás de los medios y la simulación de formatos.

Uno de los temas recurrentemente tratados en esta novela de Rodrigo Parra Sandoval es el de la imaginación. A través de este elemento se construyen los conceptos

⁷ Esta es una alusión a la historia de *Don Juan Tenorio*, de José Zorrilla, que el autor, Rodrigo Parra Sandoval, mantiene desde el título de la novela, pero que, posteriormente, clarifica y la hace parte de la historia al ponerla en boca del narrador/imaginador:

“Lo maté porque antes él me había matado en otra imaginación bastante anterior a esta en que tengo el mismo nombre, Luis Mejía, y en que Juan Santana se llama Juan Tenorio. Y, como si fuera poco, el muy pelmazo me derrotó en el número y la calidad de las mujeres seducidas. Allí le perdonaron la vida. Aquí no”. (Parra Sandoval, 2002, P. 180)

Esta alusión cobra fuerza, como se explica más adelante, cuando se contempla una superposición de niveles de realidad de la historia, y como en este nivel la historia puede ser contemplada como un *Fanfiction*.

planteados en los capítulos anteriores, mundo textual (véase capítulo 2) y texto-juego (véase capítulo 1). ¿Cómo está relacionada la imaginación con la propuesta de construcción del juego de la novela? En este primer momento nos enfocaremos en esta pregunta.

Tracemos la idea de juego a nivel de forma. Como se mencionó en el capítulo 1, la idea de juego, abordada desde el nivel formal del texto, podría ser vista como una simulación de hipermedia y, sin duda alguna, esta novela es la que está más cerca a este concepto. Para abordar esta simulación propongo trazar dos líneas que construirán la posible lectura del juego: los formatos visuales y los formatos escritos.

3.1.1. Los formatos escritos como espacio para la verosimilitud.

Los formatos escritos a lo largo de la novela, podríamos decir, soportan o colaboran con la construcción de la ficción que imagina el narrador. Antes que nada es preciso aclarar que por formatos escritos no me refiero a la novela como un producto escrito, me refiero a elementos que construye el narrador/imaginador para desarrollar la historia, es decir, elementos insertados en la trama de la historia y que han sido contruidos simulando un formato textual.

Los formatos escritos presentes en esta novela adquieren una característica muy precisa. Como lo he dicho anteriormente, la imaginación es el elemento que configura la construcción del juego al interior de la novela. Con base en esta idea podríamos afirmar que para que lo imaginado cobre verosimilitud, la simulación de los formatos, y, específicamente, de los elementos escritos –las cartas–, son incluidos para aportar a la credibilidad de lo imaginado.

“Quiero, sin embargo, ser justo con Carolina. De ninguna manera deseo dar una idea falsa de ella. No ha sido irremediabilmente atrapada por la lepra contemporánea: la superficialidad, la banalidad. Aunque así parezca. Es sólo que su destino está siendo gobernado por un dios irónico y maltratador: el imaginador acostado, desnudo, en su cama dominical. Por eso he incluido el documento en el que monologa de manera honda, lírica y muestra una parcela de su interioridad. En esta historia, que estoy imaginando ya al borde del medio día, hacía falta, desde hace un buen rato, un toque de interioridad de nuestro personaje femenino central. No es cosa de mostrar solamente su exterior, por más atractivo y deseable que sea”. (Parra Sandoval, 2002. P. 137)

Lo curioso del desarrollo de dicho formato textual dentro de la novela es que, aunque es clara la intención de convertir las cartas y otros documentos transcritos en un soporte para la creación de la ficción, el narrador no oculta dicha intencionalidad; por el contrario, el narrador se encarga de resaltar este aspecto y con eso logra dar una propuesta verosímil de su rol como constructor de historias. Sin embargo, los textos escritos introducidos en la novela no sólo sirven para construir dicho rol imaginador, sino que también contribuyen a la creación de una conciencia interior de los personajes. En la cita anterior vemos como el narrador/imaginador marca la construcción de una interioridad en el personaje de Carolina; a través de esto podemos rastrear esa segunda función. La construcción de un personaje como parte de una ficción requiere de la voz de ese personaje y, al incluir esto, el imaginador da soporte al mundo que ha construido para sus personajes y se construye a sí mismo como creador una historia.

3.1.2. Los formatos audiovisuales y la simulación.

“Pero ¿qué no es extraño en su obra? Cada parte de su obra es diferente, como si se lo hubiera propuesto o como si temiera desarrollar un estilo propio. ¿Tal vez miedo a imitarse? ¿Tal vez afán desmedido de juego? Primero utiliza el lenguaje del cine para

ironizar la vida de Carolina. Esta vez no se trata del cine sino de la televisión que transforma un cuento de hadas en un melodrama, que transforma toda historia que toca en un melodrama. Después será el clip, un diminuto estallido irónico y carnavalesco, por medio del cual se ríe de las profecías de Carolina sobre sus hijos.” (Parra Sandoval, 2002. P. 61)

Este primer fragmento, que podría funcionar como una introducción a los formatos audiovisuales simulados, nos brinda tres aspectos importantes que son necesarios definir antes de exponer la propuesta de lectura de su funcionamiento en la novela.

El primero es la intencionalidad con la que se construye la simulación. Con este, no solo indagamos en la construcción de personajes propuesta a través de la novela⁸, sino que construimos una realidad y una dirección para la lectura general de la novela: el juego. Esta propuesta de juego no debe ser entendida como el concepto de la metáfora de juego tratada al interior de los textos-juego, como se vio en el capítulo 2, sino que debe considerarse como una posible justificación para el uso de los lenguajes audiovisuales. De una manera más clara, el juego de las historias de Juan puede ser un paralelo de la forma, del uso de diferentes lenguajes en la novela. Así, se podría establecer una conexión entre el uso que da Rodrigo Parra Sandoval a los formatos audiovisuales (video, clip, largometraje) y el uso de los géneros de estos formatos que Juan crea (documental, melodrama, drama).

El segundo de estos aspectos está relacionado con los formatos simulados en la novela. Si bien la propuesta es la inserción de narraciones audiovisuales, las distintas narraciones responden a diferentes tipos de narrar. Como lo vemos en la cita, existe un uso de clips,

⁸ Al hablar de construcción de personajes me refiero a la adjudicación de roles en los personajes. Un ejemplo de esto es la construcción de Juan como cineasta. Su descripción, su caracterización, construye la imagen de un cineasta, pero solo a través de estos clips, de estas muestras de su trabajo, nos es posible conocer el rol de cineasta de Juan. Es, una vez más, la construcción de una verosimilitud.

largometrajes y melodramas de televisión que marcan la construcción de Juan como cineasta. A estos lenguajes se suma el video, el cual se convierte en el formato utilizado para narrar la vida del imaginador desnudo. Hago énfasis en este aspecto pues los diferentes elementos propuestos poseen lenguajes propios y son aplicados a la simulación respetando dichos lenguajes, aunque no podamos hablar de un guión cinematográfico como tal.

Por último, el tercer aspecto es el vínculo que configura y justifica el uso de dichos elementos en la historia que se narra. Tanto las herramientas del cine como las de la televisión, y las del video –si nos alejamos de la cita y contemplamos todos los medios audiovisuales de la novela–, son usadas con el objetivo de ironizar parte de la historia. Es decir, están introducidas para dar una mirada irónica a ciertos fragmentos de la historia. ¿Cómo justificar esto en la historia? No veamos la ironía como un elemento propio de toda la novela, veámosla como un enfoque dado a los productos desarrollados por Juan. Si lo entendemos así, entonces la ironía se convierte en parte de la construcción del personaje y veríamos en la inserción de estos elementos otra manera de justificar la construcción de los personajes. En resumen, veríamos una perspectiva irónica de la realidad, propia de Juan, insertada a través de los medios audiovisuales.

¿Cómo funciona la simulación al interior de esta novela? Si bien, como lo dije anteriormente, existe un uso de los lenguajes audiovisuales dentro del texto, no todos los escritos que representan dichos lenguajes se construyen como un guión cinematográfico. Por esto, es necesario que dividamos dos categorías más para analizar el funcionamiento de la simulación: simulación del producto final y simulación del producto escrito: el guión. Y,

como un soporte adicional, podríamos pensar en una última categoría en la cual se desarrollan proyectos audiovisuales que siguen siendo argumento.

Como simulación del producto final podríamos hablar de elementos que imitan la reproducción visual de cortos, películas y videos a través de palabras. Es decir, son elementos que narrativamente representan lo que se ve en el filme. La primera y gran característica que nos ayuda a diferenciar estas simulaciones de elementos narrativos es el uso del presente como tiempo en el que se desarrolla la historia del fragmento presentado. Por el ritmo que lleva la historia antes de que se construyan estos fragmentos es sencillo identificarlos. ¿En qué consiste la simulación de estos elementos de la primera categoría? Si bien estamos hablando de un nivel muy cercano a la narración, la simulación consiste en hacernos sentir el desarrollo de aquel filme narrado. Al uso del presente se suman otras estrategias más narrativas que soportan la idea de esta simulación. Las dos más frecuentes en la novela son la poca exploración del interior de los personajes (sus pensamientos, sus sentimientos, etcétera) y el desarrollo de una sola escena en todo el fragmento narrado. Algunos de los embarazos de Carolina, narrados en la segunda parte de la novela, son los que mejor representan esta categoría.

“Juan abre la puerta y Carolina le echa encima, de una vez, el siguiente discurso:

— Acabo de recibir la noticia más hermosa de mi vida, después de mi matrimonio.

(...)

Sólo cuando termina su discurso lo saluda. Le dice: “Hola, Juan”, como si acabaran de verse en una reunión de barrio hace un par de horas. Observa con avidez el apartamento. Los sofás aquí y allá, en desorden, los cuadros inverosímiles, lámparas por todas partes, la mesa de trabajo en el centro, la cama inmensa, el paisaje oscuro de las montañas que entra por los ventanales como una antigua visita cotidiana. Juan la

observa y calla. Mal guardadas emociones lo muerden de nuevo. Siente la conocida incomodidad del fracaso. Le ofrece un capuchino como quien se ofrece una tregua a sí mismo. Se sientan.

Carolina le pregunta por el cine y Juan habla con aire negligente sobre Roma, películas del neorrealismo, planes y propuestas. Carolina se toma en silencio el capuchino y, como obedeciendo a una súbita inspiración, corta sin delicadeza el discurso de Juan sobre su estancia en Italia y le susurra en el oído:

— He venido a que hagamos lo que debimos hacer hace años.

Juan guarda silencio, a su vez. Ausculta dentro de sí, sucesivamente, la suspicacia, el temor y el deseo. La mira tratando de averiguar si es una trampa que se derramará sobre su cara como una sopa caliente en el instante en que acepte. Imagina un videoclip: el novio que viene de frac, sombrero de copa, a visitar a la novia y a pedir la mano al padre y al acercarse a su casa con música de Carmina Burana en el ambiente la novia grita desde dentro de la casa: “¡Sopa va!” y el novio queda cubierto por una espesa nata donde nadan todas las hortalizas del mundo. Un clásico gag cinematográfico. Siente un estremecimiento. Pero no un estremecimiento arrasador como había imaginado desde los tiempos del inodoro morado.” (Parra Sandoval, 2002. Pp. 51-53)

La segunda categoría de simulación se desarrolla a través de la inserción de estructuras que simulan el guión cinematográfico. Estas estructuras se caracterizan por respetar un poco más el lenguaje cinematográfico, insertando diálogos de una manera mucho más técnica y haciendo uso del lenguaje técnico del cine. Aunque se den este tipo de elementos, en esta categoría se repiten ciertas características de la categoría anterior, tales como el uso del presente como tiempo del fragmento o la poca exploración de los interiores de los personajes. Un buen ejemplo de esto se puede encontrar con la inserción de los escritos de Juan que hace el narrador. El clip *las gemelas monocigóticas* lo ilustra de una manera clara.

“Primer clip: La rubia despampanante

María Carolina y Carolina María, las dos hermanas, gemelas monocigóticas, están en la edad perfecta, por lo menos eso dice un psiquiatra amigo mío, los diecisiete años. Así las muestra la cámara: primero la rubia.

La rubia entra contoneándose a su clase de inglés y levanta rojas fumarolas de excitación entre los varones. El aula se llena del perfume aceitoso de la feromona. Las paredes sudan una greda transparente que forma vacuolas. María Carolina lleva el pelo largo y crespo, medias con flores de lis y una microfalda sólo un poco más abajo de la ancha correa de cuero. La blusa tiene una honda abertura delantera que muestra con cada movimiento ascendente de su cuerpo la rosada corola de los senos. Se mueve como un cisne y cruza las piernas de una manera que no deja nada a la imaginación. Los labios están delineados en un rojo sangre y habla como si estuviera besando apasionadamente al interlocutor. Los ojos se cierran y se abren, se quedan fijos e intensos, mirada de mujer cuando adivina inminente la llegada de un orgasmo. Habla de manera tan meliflua que los hombres tienen erecciones. El curso de inglés es un desastre: las mujeres fracasan de odio y envidia, los hombres por imposibilidad de concentración en la árida repetición de estructuras lingüísticas. Y, sin embargo, María Carolina sólo se ha atrevido a una relación amorosa con un novio virtual, los computadores no le dejan tiempo para relaciones cara a cara. Se engaña pensando que teme la fuerza animal de los hombres. María Carolina es en realidad una solitaria ante la que hacen cola los hombres.

Así vive, adosada a la pantalla. Sufre de cibermanía. La cámara la sigue ese sábado por la noche: acaba de salir de la ducha y tiene el pelo mojado, en realidad escurre agua, hace calor y anda en braguitas, sus senos bien formados, turgentes, andan libres. Mastica tiritas de zanahoria que moja en salsa blanca. Son las ocho. Se sienta, enciende el computador y entra en chat con un hombre, nickname: Charles.

Charles. — Hola nena. ¿Cómo anduvo la lingüística?

María Carolina. — Suave, como distraído el alumnado. El profe luchando con los ojos.

Charles. — Estuve hoy seis horas en el gimnasio. Reforzando dorsales. Ya se tensan como cuerdas. Deberías admirarlos, tantearlos. ¿Lo harías?

María Carolina. — Ayer trabajaste los tríceps. Y no me has enviado la foto de los tríceps. Muero por verlos.

Charles. — Mañana pienso trabajar los deltoides. Deberías tentarlos. Duros como piedras.

María Carolina. — ¿Y los gemelos? ¿Han brotado los gemelos?

Charles. — Parecen dos conejos asustados, deseosos de que tú los acaricies.

María Carolina. — Eres tan romántico.

Charles. — ¿Te casarías conmigo?

María Carolina. — Chateamos mañana al respecto.” (Parra Sandoval, 2002. Pp. 105-107)

La relación con la cámara y los planos de enfoque en este fragmento hacen alusión a dicha inserción del guión. En esta categoría el lenguaje cinematográfico es el que se encarga de la simulación del medio audiovisual. Si en la categoría anterior el uso del presente y el detalle en la escena desarrollada configuraban el aspecto visual del texto, en esta, se logra a través de la lectura de dichas marcas de estilo cinematográfico.

La última categoría propuesta es la de los argumentos. Aunque esto no puede ser entendido como un elemento audiovisual, la idea de incluir esta categoría es identificar historias que pueden poseer un potencial en dicho formato. Al ser argumentos, los elementos de esta categoría no poseen una relación formal con el lenguaje cinematográfico que los diferencie de los elementos narrativos. En cambio, podríamos ver en el anuncio de su inserción un elemento que ayude a identificarlos. Las historias de las cenicientas son una forma de entender estos argumentos, en ellas podemos ver una historia alejada del lenguaje cinematográfico y anunciada previamente como elemento audiovisual, anuncio que se da a

través del fragmento ya citado en donde el narrador advierte el uso del melodrama como parte de la construcción de los clips de estas vidas.

“LA CENICIENTA REGRESIVA

1

Olinda es una afamada actriz de teatro y televisión. Vive en un lujoso apartamento y es centro de un salón de intelectuales y artistas. Enseña historia del teatro en la universidad. Su última telenovela fue un éxito en el país y ya se proyecta en España y en Rusia. Acaba de publicar un libro intencionalmente polémico sobre la historia del teatro nacional.

2

Para descansar del bullicio y las luces de la popularidad Olinda se retira por unos días a una zona rural escondida que es un remanso de tranquilidad, sin electricidad y, por lo tanto, sin televisión. Da largas caminatas por veredas de montaña, se baña en riachuelos de aguas frías y nerviosas, disfruta los crepúsculos y las estrellas que no se ven en las congestionadas noches de la ciudad.” (Parra Sandoval, 2002. Pp.88-89)

A la advertencia inicial se suman otras características que podrían construir esta última categoría. En el fragmento anterior podemos rastrear el uso de una historia condensada y, a diferencia de las categorías anteriores, un argumento: un conjunto de escenas sin desarrollar. Otra de las características que podría ser pensada es la mínima inserción de los diálogos en estos fragmentos. Los únicos diálogos que encontramos en los elementos de esta categoría implican un giro en la historia y son aquellos que construyen la dirección de la narración.

3.2. Los mundos posibles a través de *El don de Juan*.

Este último fragmento de esta primera lectura lo he apartado especialmente para construir la idea de mundo que se desarrolla a través de la novela. Siguiendo la

construcción de mundos que se trabajó en el capítulo 2, construiremos el panorama de los mundos posibles que afectan la novela y trazaremos ciertas jerarquías que podemos rastrear a través de la construcción de estos, pero antes debemos establecer el conjunto de reglas a través de las cuales podríamos justificar la consolidación de la sociedad en *El don de Juan* como una comunidad. Para esto, nos ayudaremos de la idea de nación propuesta por Benedict Anderson en su libro *Comunidades imaginadas: Reflexiones sobre el origen y la difusión del nacionalismo*, la cual nos servirá, a manera de metáfora, para plantear una forma de ver el movimiento de las relaciones sociales en la novela.

3.2.1. Construcción de un grupo social bajo los lineamientos de una nación.

Como ya vimos, la construcción de un universo literario funciona a través de lo que Albaladejo denomina como tipos de modelo de mundo; y, específicamente, en estas dos novelas hablamos de un modelo de mundo de tipo II (véase capítulo 2). Para construir esta realidad, que, pese a ser una ficción, funciona a través de las reglas del mundo real, es necesario que planteemos un marco donde se estipulen dichas reglas, esos parámetros que construyen la verosimilitud de dicha ficción.

Es curioso como esta novela, pese a que explora un panorama cultural de toda una ciudad, construye un círculo social cerrado, una comunidad que está muy relacionada con las características de lo que Benedict Anderson propone como ‘nación’. Es extraño articular el concepto de nación con un grupo social reducido como este, pero, y visto de una manera muy cuidadosa, lo interesante de su uso aquí no es el concepto sino como la construcción que hace Anderson se aplica a las características del grupo social en *El don de Juan*. Los

elementos que dan pie a la construcción de este concepto son los que se ajustan a la definición de este grupo y que podrían ser usados para trazar ciertas direcciones que nos muestren cómo está constituido este.

Aclaraciones previas.

Como el concepto que tratamos aquí, nación, es un concepto con una carga contextual tan fuerte, es indispensable hacer unas cuantas aclaraciones previas a su aplicación dentro de esta lectura.

Primero, debemos aclarar que el concepto tratado por Benedict Anderson está completamente enfocado hacia la idea del estado-nación, idea que, en esta novela, y, en general, en todas las obras del ciclo, es muy distante. Una de las principales características para pensar que esta nación no está relacionada con dicha obra es el marco conceptual que influye en la constitución del término. Por Nación, dice Anderson, debemos pensar “una comunidad política imaginada como inherentemente limitada y soberana” (1993, P. 23). Y al aclarar el por qué la nación se imagina como soberana menciona que

“el concepto nació en una época en que la Ilustración y la Revolución estaban destruyendo la legitimidad del reino dinástico jerárquico, divinamente ordenado. (...) las naciones sueñan con ser libres y con serlo directamente en el reinado de Dios. La garantía y el emblema de esta libertad es el Estado soberano” (1993, P. 25).

Dicha creación del concepto sobre la idea de una soberanía divina aleja el término nación de la sociedad tratada en *El don de Juan* porque este último no está vinculado con una relación divina. Si bien podríamos rastrear una figura divina alrededor del narrador de la

historia (capaz de transformarse, transformar la historia y ser omnipresente), y, por ende, alrededor del mundo creado para el desarrollo de la novela, este dios es un dios en crisis, una idea incapaz de mantener el control de la historia y, mucho menos, de construir aquella promesa de libertad que requiere la nación como concepto.

“¿Qué hago? Hago algo raro, inesperado y transgredo de paso mis propias reglas al salir de la cama antes de que el reloj termine de dar las doce: tomo una de mis pantuflas de piel de conejo negro, me dirijo a la ventana y la tiro a la calle. ¿Por qué hice esa ridiculez? ¿Una pantufla? La pantufla es el zapato de un hombre acostado. ¿Una pantufla confeccionada con la piel de un animal de pelo negro? ¿Por qué tantas coincidencias? ¿Por qué? Claro, claro, me he transformado en Cenicienta. He perdido una pantufla. Sí, claro, ya comprendo por qué Carolina insistió hasta la impertinencia en introducir en mi imaginación las historias de sus amigas, *Las Cuatro Cenicientas*. Porqué condicionó muchas veces su lecho a que *Las Cenicientas* tuvieran su lugar en esta historia. ¿Qué tenían qué ver esas historias en este delirio? Parecían un parche innecesario. Por supuesto, su objetivo era armar el puente narrativo para después convertirme en Cenicienta. Perder una pantufla hecha con la piel de un animal de pelo negro. Qué desquite el que ha montado Carolina. Ahora comprendo, Cenicienta. Soy una Cenicienta. Me he convertido en lo que más he despreciado. He imaginado que soy una Cenicienta. Me transformo en una Cenicienta de la imaginación.” (Parra Sandoval, 2002. Pp. 181-182)

Una vez hecha la anterior aclaración y con la idea de que el concepto de nación será solo un marco para establecer unos parámetros de construcción del grupo social, procedamos a aplicarlo dentro de esta comunidad. Para esto retomemos la construcción hecha por Anderson. Como ya vimos, esta sociedad no es una comunidad que se imagine soberana, pero, aún así, existen otros tres elementos que construyen dicha idea, usados por Anderson

para definir aquel concepto: ser imaginada, imaginarse como limitada e imaginarse como comunidad.

En primer lugar, afirma Anderson, una nación es una comunidad “imaginada porque aún los miembros de la nación más pequeña no conocerán jamás a la mayoría de sus compatriotas, no los verán ni oirán siquiera hablar de ellos, pero en la mente de cada uno vive la imagen de su comunión” (1993, P. 23). Con esto en mente, la idea de una comunidad imaginada sería bastante lejana a la comunidad propuesta en *El don de Juan*. Este grupo, que funciona como una micronación, estaría constituido por personajes que conocemos con el transcurrir de la historia: las cuatro cenicientas, Carolina, Luis y Juan, entre otros.

Para constituir esta comunidad como imaginada es necesario que pensemos en los personajes como una creación del narrador/Luis Mejía. Al pensar en la historia narrada como un resultado de la imaginación de este personaje, la idea de una comunidad imaginada resulta apropiada. Pensemos en el siguiente caso donde el narrador nos advierte que él va a jugar el rol de biógrafo de Juan.

“— Te voy a contar la historia para que la escribas ya que desde niño has deseado ser escritor —añadió con una luz de ironía en los ojos— , ya que te has dedicado a recopilar chismes sobre nuestras vidas, nuestros amores fallidos y nuestra sexualidad en un triste cuaderno de colegio (...) Durante su prolongada perorata, insensata a veces, lúcida también a veces, Juan seleccionó algunos pasajes de su vida, ahondó en ellos machaconamente, pero dejó otros en la semioscuridad. No respondió cuando le pregunté por los motivos de su viaje a Nueva Zelanda. Insistió varias veces durante la noche en que escribiera su historia.” (Parra Sandoval, 2002. Pp. 29-31)

Más allá de la simple idea de ver en la vida de Juan un misterio, la propuesta que abordamos para afirmar la construcción de una comunidad como imaginada es el que esta comunidad se convierte en un lugar imaginado. Si tomamos el narrador bajo cualquiera de sus mascarar –el dios en crisis al que le gusta imaginar y controlar las historias o el amigo se convierte en biógrafo– la propuesta de la imaginación se convierte en el motor constructor de esta sociedad y, a través de ella, en el motor del círculo social. Ya sea como construcción, si pensamos en el narrador/dios, o como reconstrucción, si partimos desde el narrador/biógrafo, de una historia, esta sociedad se construye a partir de diferentes personajes que aportan un significado al círculo social pero que no son los principales que ya hemos mencionado. Es el caso de los amigos de la infancia de Juan y Luis, los cuales no son completamente conocidos, tanto por el lector como por los personajes de la novela. Esta ausencia, el desconocimiento de estas vidas, es el ejemplo más claro que nos ayuda a pensar el grupo como una comunidad que es imaginada.

El siguiente elemento planteado para considerar este grupo como una nación es el de imaginar la nación como un espacio limitado. Anderson afirma que “la nación se imagina limitada porque incluso la mayor de ellas, que alberga tal vez a mil millones de seres humanos vivos, tiene fronteras finitas, aunque elásticas, más allá de las cuales se encuentran otras naciones” (Anderson, Pp. 24-25). Con respecto a este punto, sería interesante trazar dos caminos que ayuden a definir los límites de esta nación: el espacio geográfico y los vínculos de los personajes que la constituye.

En cuanto a los límites que configuran el espacio geográfico, es clara la existencia de una ciudad como espacio geográfico del grupo: Cali. A través de la lectura de la obra

encontramos referencias directas a espacios (iglesias, barrios, restaurantes, etc.) que hacen parte de la construcción de esta ciudad.

“Que se dirigieron, él y Carolina, a la iglesia de la Ermita para fijar la fecha del matrimonio. (...) Que no, que fueron vistos entrando en la iglesia de San Cayetano. (...) La fiesta, según se dice, sería en los salones del Club Colombia, a todo full, habría cerca de mil invitados. Que no, que la fiesta sería en el Club Los Panchos.”
(Parra Sandoval, 2002. Pp. 165-166)

Lo curioso de este espacio geográfico es que más que una simple locación que ambienta la novela, la ciudad es parte de los personajes. La selección de cada uno de los lugares referenciales se convierte en una herramienta para resaltar el vínculo entre la ciudad y el personaje. Es tan fuerte dicho vínculo que podríamos establecer la siguiente lectura del espacio: dentro de la novela, el espacio es parte vital del desarrollo social de los personajes. Así, las referencias a sitios dan vida a la geografía y marcan el contexto social de los personajes. Rodrigo Parra resume esta lectura en un fragmento de la segunda parte, en la segunda escena del filme *La maestra Ilustrada*.

“La cámara procede a un acercamiento cuando, después de saludar a Juan, Carolina se alza la falda hindú, se baja la pantaleta amarilla y muestra orgullosa el mapa de la ciudad tatuado en el glúteo izquierdo. En rojo sobresalen la estación del tren, la línea férrea, los barrios de San Nicolás y San Antonio, las carreras Cuarta y Sexta, el colegio San Luis Gonzaga, el Charco del Burro y la avenida Sexta. No se ha fijado en La Ermita pero resaltan el Teatro Isaacs y las estatuas de Efraín y María. Enseguida se quita morosamente la ropa.” (Parra Sandoval, 2002. P. 95)

El tatuar el cuerpo de Carolina con un mapa de la ciudad es un reflejo de esa construcción del amor a través de la ciudad y, a la vez, refleja la ciudad como una parte interiorizada en el cuerpo, es decir, el espacio geográfico como un fragmento de ese cuerpo. Esta

construcción de la ciudad es el gran límite que propone el espacio geográfico: la ciudad construye la historia de los personajes y, de manera recíproca, los personajes dan significado a la ciudad como un espacio.

Con respecto al segundo camino, los vínculos entre los miembros de la comunidad, podríamos establecer como gran límite la historia de Carolina y Juan. Podríamos decir que el límite está impuesto por la relación que los personajes tengan con la historia de Juan y Carolina. Es bastante obvio este aspecto, pero más allá de la simple historia narrada por Luis, más allá de la construcción de una historia de amor entre los dos personajes principales, el vínculo que limita el número de miembros de esta comunidad es la construcción de la sexualidad entorno a la relación de Juan y Carolina.

“Éramos compañeros de barrio. Vegetábamos como hongos sentados bajo las frondosas acacias que daban sombra cada tres metros en los andenes. Poco a poco, sin darnos cuenta, nos fuimos convirtiendo en una tribu con sus propias leyes. No nos interesaba romper vitrinas ni fumar marihuana ni asaltar tiendas ni rebelarnos contra los padres. Éramos muchachos más bien aburridos, sin angustias existenciales ni ideológicas. Sólo nos fascinaban a los hombres las muchachas y a las muchachas los hombres, eso parecía al menos. Sí, el eterno asunto del amor y el sexo. Todo lo demás era despreciable y estúpido. Leíamos el tarot amoroso y ensayábamos parejas cada semana de acuerdo con sus dictámenes. Los domingos por la noche nos contábamos la historia, cierta o imaginada, de ese amor. No era obligatorio hacer nada que uno no quisiera. Pero lo que se hacía había que contarlo. Había parejas “de mano”, “de beso” y de “apachiche” según el grado de intimidad que lograban. Pero la ley era inexorable: cada semana había que cambiar. Estaban prohibidos los celos, los amores “serios” o estables y los embobecimientos románticos.” (Parra Sandoval, 2002. P. 21)

Esta presentación del grupo es la gran marca ideológica que limita la construcción de este grupo como una micronación⁹ y que pauta la manera en que se dan estos vínculos afectivos. El amor y el sexo, entendidos como unidad, se establecen como el elemento ideológico fundamental de la micronación ya que el desarrollo de su vida sexual es la manera de insertarse en dicha comunidad. Más que un simple desarrollo, el comentar la vida amorosa, y, por ende, la vida sexual, se convierte en un ritual, una costumbre de todos los miembros de aquella comunidad. Digo más que un simple desarrollo porque, aun después de pasar por la adolescencia, esta práctica persiste en los miembros del grupo, para ejemplificar basta con recordar la petición que Juan hace a Luis, citada anteriormente, donde lo selecciona por su constante indagar en la vida sexual de sus amigos.

He decidido marcar esta idea como parte de los límites de la comunidad porque la construcción de la vida sexual y amorosa atraviesa todos los mundos posibles satélites de la novela. Tanto en el plano del imaginador como en los clips que construyen las historias de los hijos de Carolina, o en las narraciones de las vidas de las cenicientas, la sexualidad y el amor son dos de los factores principales para construir las historias. Podemos verificar lo anterior en las historias secundarias si retomamos, por ejemplo, un fragmento del filme *Las gemelas monocigóticas*, citado anteriormente y retomado a continuación:

“María Carolina y Carolina María, las dos hermanas, gemelas monocigóticas, están en la edad perfecta, por lo menos eso dice un psiquiatra amigo mío, los diecisiete años. Así las muestra la cámara: primero la rubia.

⁹ Establezcamos a partir de este momento la idea de esta comunidad que se relaciona con este concepto de nación de Anderson como una micronación. Hagámoslo teniendo en cuenta que al hablar de este grupo social reducido estamos hablando de un grupo cuyos miembros no están en función de los grandes relatos fundacionales del siglo XIX, pero que, aún así, conserva vestigios de las dinámicas que hacían de estos relatos, y, más allá, de las personas que participaban de ellos, las grandes naciones del XIX.

La rubia entra contoneándose a su clase de inglés y levanta rojas fumarolas de excitación entre los varones. El aula se llena del perfume aceitoso de la feromona.”
(Parra Sandoval, 2002. P. 105)

Otro es el caso del imaginador. Aunque bajo el rótulo de narrador, este dios en crisis adquiere las características de un personaje más para participar de dicho elemento. Uno de los momentos más claros donde podemos rastrear esta transformación es en el fragmento

Video: el ocaso del imaginador:

“¿Para qué inventar personajes si no me puedo enamorar de ellos? ¿Si no puedo hacerles el amor cuando desee? No solamente en el momento en que me acose la pasión sino, sobre todo, en el momento de la vida de ellos que me apetezca: Carolina apenas núbil, adolescente, adulta, anciana, en un instante de soledad e indefensión o en el momento de máximo deseo” (Parra Sandoval, 2002. Pp. 151)

Finalmente, con respecto al último de los elementos propuestos por Anderson¹⁰ (imaginarse como comunidad), debemos afirmar que cada uno de los lineamientos que he explicado mantiene esta idea de comunidad. El sentimiento de un tema común que liga a los miembros, la sexualidad de Juan y Carolina, el vínculo con un espacio geográfico que representa el interior de los personajes y conserva la marca de las experiencias vividas y el autoreconocimiento como un grupo social limitado convierten a esta micronación en una comunidad que se piensa como comunidad. La dependencia de los personajes entre sí responde al sentimiento de compañerismo que fundamenta el sentimiento de comunidad de nuestra micronación. Así, podemos explicar la relación entre las cenicientas y Juan, de la cual el narrador, explícitamente, afirma: “A Juan no le caen bien Las Cenicientas porque a Las Cenicientas no les cae bien Juan.” (Parra Sandoval, 2002. P.59)

¹⁰ Con respecto a este último punto, Anderson afirma: “Por último, se imagina como *comunidad* porque, independientemente de la desigualdad y la explotación que en efecto puedan prevalecer en cada caso, la nación se concibe siempre como un compañerismo profundo, horizontal”. (Anderson, P. 25)

3.2.2. Definición del modelo de mundo.

Con estas reglas en mente, pasemos ahora a construir el esquema de mundos posibles que se desarrolla en la novela. Como se dijo anteriormente, una característica de las novelas aquí trabajadas es que construyen un modelo de mundo que, siguiendo a Albaladejo, corresponden al tipo II con elementos semánticos pertenecientes a un modelo de mundo de tipo I. ¿Qué elementos componen este modelo de mundo? A continuación intentaré brindar una (re)construcción de él.

En primer lugar debemos recordar que la razón fundamental para considerar esta novela como un universo de mundos posibles que tiene como referencia un modelo de mundo de tipo II es el desarrollo de una ficción que funciona a través de reglas que “no son las del mundo real objetivo, pero están construidas de acuerdo con estas” (Albaladejo, 1998. Pp. 58). A partir de esta definición podemos encontrar referencias, que ya han sido mencionadas al construir el grupo social del fragmento anterior, pertenecientes a un mundo real objetivo y que pueden ser identificados como los elementos semánticos del modelo de mundo del tipo I. Pero, como lo advertimos, estas novelas no solo hacen uso de elementos semánticos de tipo I, también insertan elementos de un modelo de tipo III. Estos pueden ser vistos como resultado de la introducción de la premisa de la imaginación en el juego propuesto por la novela. Al poder ser vista como una historia dentro de otra historia, en donde ambos niveles de realidad interactúan, la novela puede presentar elementos fantásticos fácilmente explicables por las leyes lógicas del mundo real objetivo. El siguiente fragmento ilustra esta idea.

“La boca y los ojos de Carolina permanecen inmutables, incambiados por el tiempo. La imagino abuela: tiene los brazos separados para cuidar las uñas de sus manos recién pintadas y le doy un beso, prolongado e inquisidor y meto mis manos en sus senos. Me mira con rencor. Yo insisto y ella toma el vaso de whisky y bebe. Hace buches. Parece que se estuviera desinfectando la boca con el licor. No la soporto y regreso a la Carolina adulta, la que me ha invitado a su apartamento. Continúo mirándola con insistencia. Ella se levanta, se quita los zapatos y camina descalza por el piso de madera. Sus pies son limpios, sin callosidades, como los pies de una niña. Hermosos. Acariciables. Pone hielo y whisky en los vasos vacíos. ‘Sácate la camisa, por favor’, le digo. Ella obedece, desabotona perezosamente los seis botones rojos y se quita la camisa. El sol cae directamente sobre su pecho. Sus senos siguen siendo fuertes y ampulosos. Unas rayitas que parten de la corola hacia la base atestiguan sus múltiples maternidades. Los beso lentamente. Comienzo en la base, subo en lentas espirales y me acerco a los pezones. Carolina cierra los ojos. Su cuerpo huele a limón, a canela, a leche tibia. Se levanta y saca del horno los canelones de ricota. Pone la mesa y sirve para dos. Almorzamos en silencio. Ella va y viene con los senos desnudos. Una gota de salsa cae en su seno izquierdo, se desliza lentamente. Lo limpia con la servilleta y sigue comiendo. Una pequeña humedad brilla en la superficie del seno donde cayó la salsa. Bebemos al tiempo un sorbo de whisky. Siento un pequeño impulso de impaciencia. ‘Sácate la falda’, le digo. Carolina devuelve al plato el bocado que se llevaba a la boca, se levanta, afloja el cinturón y baja la falda. La cuelga cuidadosamente en un asiento. Regresa a los canelones. Bebe otro sorbo de whisky. Pero no es con esta Carolina adulta y diez veces madre con quien quiero tratar ahora. Con la Carolina primeriza, eso, con ella. Visto como Pedro, el comerciante en materiales de construcción, viajo con Carolina a París, entro con ella en el lecho de bodas. Engendro de manera poco entusiasta sus cinco hijos con mis espermatozoides perezosos y me adelanto a Juan que la recibe, ya preñada, en su apartamento taller de cineasta libertino. Soy el padre de sus cinco primeros hijos.”(Parra Sandoval, 2002. Pp. 154-155)

La conversación con uno de sus personajes, la transformación en varios personajes de la historia y el cambio de edades sin respetar un orden cronológico ni un tiempo lógico para

que este se dé, podrían ser vistos como dichos elementos semánticos pertenecientes a un modelo de mundo de tipo III. Hasta este punto podríamos ver en pasajes que contienen este mismo carácter la introducción de elementos fantásticos que terminarían por hacer de la historia, y del mundo narrado en ella, un espacio correspondiente al tipo III. Pero tras estos existe una explicación que responde a una lógica del mundo real objetivo. La imaginación, como motor de la historia, justifica la aparición de dichos elementos. Al aceptar que esta novela es un espacio donde la historia construida está en la imaginación de un personaje, estos elementos fantásticos pueden ser incluidos dentro de las reglas de un mundo real objetivo, es decir, un mundo en el que existe la imaginación. Este carácter de imaginación justifica la interacción entre personajes reales e imaginados, o cualquier otro elemento fantástico que se encuentre al interior de la historia. El narrador es consciente de dicha facultad y al comienzo de la historia se encarga de dejarlo claro, lo establece como regla principal para el desarrollo de su historia y, por ende, para lectura de la misma.

“Yo, en cambio, construyo una memoria falsa, o por lo menos espuria, una memoria de la imaginación. De todas maneras una memoria enriquecida, más versátil, que la estreñida memoria del que vive la vigilia como si no existieran otras opciones en el menú. Así transcurren mis domingos desde hace veinte años. No tengo más remedio. (...)Esto es lo que hago en realidad: cada domingo imagino una historia. Eso es lo que hago metido en la cama todo el día, imagino historias.” (Parra Sandoval, 2002. Pp.)

De esta manera, podemos justificar el que la historia desarrollada en la novela pertenezca a un modelo de mundo del tipo II con elementos semánticos del modelo de mundo del tipo I y con la introducción de elementos fantásticos (no verosímiles) pertenecientes a un modelo de mundo del tipo III, pero que no condicionan el modelo de mundo de la historia al ser

considerados como resultado de la imaginación del narrador de la historia, es decir, al ser la historia creada por un personaje de la historia.

3.2.3. Jerarquía de los mundos creados en *El don de Juan*: Mundos reales objetivos.

Como se afirmó en el capítulo 2, atender a un único mundo no es la manera más eficaz de retratar la propuesta de construcción de mundos en las novelas de Rodrigo Parra Sandoval. Por esto, es necesario identificar la manera cómo se construye una pluralidad de mundos al interior de la novela y cómo estos interactúan entre ellos.

Si seguimos nuestro modelo de mundos posibles, uno o varios de estos mundos que configuran la novela hacen las veces de mundo real objetivo a través del cual se configuran las leyes que regirán la construcción de la ficción expuesta. En el caso de esta novela, y para establecer una primera categoría de los mundos posibles en ella, podríamos identificar tres historias principales, las cuales pueden ser vistas como los mundos capaces de simular el mundo real objetivo. Estas tres historias responden a los mundos creados alrededor de los tres personajes principales: Juan, Carolina y el imaginador.

Tracemos las razones y características que ubican estos tres mundos en esta categoría. Para comenzar, abordemos la perspectiva del imaginador. Siguiendo la historia desde este punto de vista, el mundo configurado funcionaría como el resultado de una tarde de domingo en la que un hombre desnudo se dedica a imaginar la vida de Juan y Carolina. Aunque, como se vio, el mundo creado posee las características de un grupo social que funciona como micronación, estas características son pensadas como resultado de una imaginación. Es decir, desde esta perspectiva, el mundo en el que se desarrolla la historia de Juan y Carolina

conserva las características de una micronación, pero es el resultado de un mundo creado por un personaje en un nivel superior, el narrador/imaginador/dios. Esto hace que el mundo creado bajo la mirada de este personaje, contenga elementos fantásticos y estos sean considerados parte normal de la historia. Y ¿por qué considerar esta historia como un mundo posible capaz de simular al mundo real objetivo? La principal razón para hacerlo es que esta historia toma el control de lo narrado y reconstruye desde la perspectiva de la imaginación los elementos de la historia. Esta es una posible justificación para las permanentes intervenciones de Luis en las que alaba o resalta su labor de imaginador al construir características de los personajes o de la historia.

Nuestro segundo mundo que funciona como mundo capaz de remplazar al mundo real objetivo es el de Juan. Pensando en este personaje, y teniendo en cuenta el siguiente fragmento, podríamos decir que desde su mirada la historia es una reconstrucción de la vida de un cineasta, es la escritura de la biografía de Juan que lleva a cabo Luis (el narrador/imaginador/dios), su amigo.

“Durante su prolongada perorata, insensata a veces, lúcida también a veces, Juan seleccionó algunos pasajes de su vida, ahondó en ellos machaconamente, pero dejó otros en la semioscuridad. No respondió cuando le pregunté por los motivos de su viaje a Nueva Zelanda. Insistió varias veces durante la noche en que escribiera su historia. Yo tenía madera de escritor y había jugado un papel importante en hacer de su vida lo que era. Cuando nos despedimos, al filo del mediodía, me abrazó y me entregó el paquete forrado en papel manila. En él encontré información que he utilizado extensamente para imaginar la historia de su vida” (Parra Sandoval, 2002. P.31)

Aquí, la idea de un mundo real objetivo estaría atravesada por la reconstrucción de una vida que es parte del grupo social expuesto, es decir, nuevamente nos encontramos ante el

funcionamiento de una micronación, solo que sin la excepción del componente imaginario. La pregunta ahora sería ¿cómo leer entonces los elementos fantásticos que se mostraron anteriormente? A través de una mirada formal a estos podríamos decir que dichos elementos no están sujetos a la perspectiva de Juan, lo cual implica que aquellos elementos no existen dentro de este mundo de la biografía. En este caso, podríamos asociar dichos elementos a una libertad del biógrafo que, como vemos en la cita anterior, le da a su papel de biógrafo la categoría de imaginador.

La última perspectiva para pensar es la de Carolina. Sin duda es la más complicada de establecer como un mundo real objetivo puesto que el personaje aparentemente está configurado como un simple actor de las historias narradas. Pero a través de ciertos elementos podemos encontrar bases para la construcción de un mundo que cumpla esta función. El primero de ellos lo encontramos en este fragmento desde el cual podríamos pensar el mundo de Carolina como la narración de una historia.

“Durante este primer embarazo, conversando con sus amigas del Club de Cenicientas, se le ocurrió a Carolina la descarriada idea de tomar notas sobre la vida de Juan. Tal vez fue Deyanira la que dijo:

— Úsalo para escribir tu diario, a los hombres hay que usarlos. De algo debe servir, que sirva de musa para tu escritura. ¿No quieres ser poetisa lírica y escribir sobre la maternidad? ¿No es esto que vives con Juan parte esencial de tu manera de ser madre? Úsalo sin complejos que de seguro él también te está usando.” (Parra Sandoval, 2002. P.54)

La historia, vista como un mundo construido desde la perspectiva Carolina, es el resultado de una reconstrucción literaria de la vida de Juan. Esta idea nuevamente, coincide con la creación del mundo como una micronación, pero bajo esta perspectiva podemos ver a

Carolina como la base de todas las historias creadas, como la gran influencia y el motor de las acciones; es decir, podemos encontrar un ejercicio “literario”, donde todo, incluso la vida del narrador, esté construido teniendo como trasfondo a Carolina.

Hemos clasificado estas tres historias como mundos capaces de tomar el lugar del mundo real objetivo porque, si aun no ha quedado claro, son capaces de dirigir los submundos construidos en la novela hacia las condiciones sociales descritas anteriormente. Es decir, bajo la perspectiva de estos mundos, podemos construir una serie de mundos posibles satélites, de historias adicionales, que se fundamentan en las reglas que hemos usado para definir la micronación. ¿Cuáles son estas historias que se desprenden de estos tres mundos principales?, esa es la segunda categoría expuesta de los mundos posibles al interior de la novela.

3.2.4. Jerarquía de los mundos creados en *El don de Juan*: Mundos posibles satélites.

Para responder a la pregunta anterior debemos clasificar las historias restantes en mundos posibles desarrollados y mundos posibles no desarrollados. Esta clasificación implica verificar los parámetros sociales de la historia, o mundo posible, en cuestión, es decir, debemos comprobar que los elementos de la comunidad expuesta en los mundos posibles satélites sea consecuente con los parámetros que configuran la metáfora de micronación trabajada anteriormente.

Algunos ejemplos de las historias que hacen parte de los mundos posibles no desarrollados son las historias de los amigos de la infancia. Debemos considerarlos en esta categoría porque, pese a que existe una mención de ellos y una articulación al grupo social, su

aparición no genera logra producir una sensación de inmersión ni permite ver elementos que construyan un mundo independiente. Es decir, para nosotros, como lectores, acceder a esas historias es imposible. Adicionalmente, como parte de un espacio en movimiento, la aparición de estos mundos no logra dar bases para que se produzca una reconfiguración de los mundos que se relacionan con ellos.

En el caso de los mundos desarrollados, por un lado, si pensamos en las cenicientas, vemos que, aunque sean historias cortas y aparentemente relacionadas de una manera muy superficial con los tres mundos reales objetivos (las historias de Juan, Carolina y el narrador/imaginador/dios), estas construyen un universo acorde con los parámetros expuestos –una comunidad política imaginada como inherentemente limitada– y configuran un submundo de la historia visto como una producción cinematográfica de Juan. Por otro lado, encontramos las vidas de los hijos de Carolina. Este tipo de mundos tiene la facultad de ser contruidos con diferentes versiones lo cual hace que posean distintas formas de configurar los elementos del mundo al que pertenecen y que, al igual que las historias de las cenicientas, sean unas vidas contruidas sobre la idea micronación que hemos desarrollado. Así, cada historia de los hijos de Carolina debe ser vista como un conjunto de mundos posibles, donde cada mundo corresponde a una versión diferente de la historia. Lo hemos clasificado de esta manera, pensando en que, en la historia, aunque no conozcamos la voz de los hijos, siempre conocemos las versiones de sus vidas que desarrollan Juan, a manera de profecías, y Carolina, a manera de currículum.

3.2.5. El movimiento de los mundos posibles.

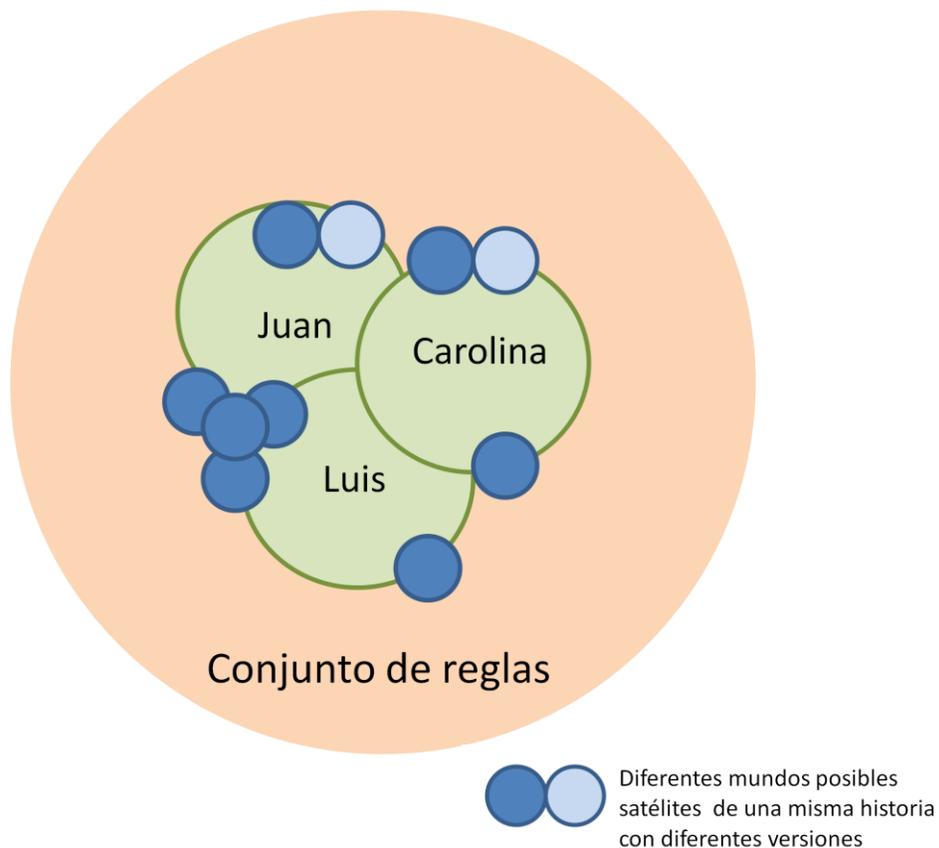
A través de todo lo que hemos mencionado, podríamos afirmar que la construcción de esta novela establece la idea de mundo posible como parámetro fundamental para la creación de la ficción narrada y solo a través de esta se establece el juego que define la novela como un texto-juego (véase capítulo 1). Y, si seguimos esto, para concluir, sería necesario ver como se presenta este juego de mundos posibles a través de la novela.

Partamos de la categoría inicial, mundos que simulan el mundo real objetivo. Como ya vimos, estos son tres mundos que funcionan independientemente y que resignifican la historia desde su propia perspectiva. Esta última característica es fundamental a la hora de pensar en el movimiento, pues a través de ella podemos ver los mundos posibles como un sistema que establece conexiones entre sus partes. Es decir, la capacidad de resignificar y de recentrar la historia desde estos tres mundos es el factor fundamental a la hora de comprender esta estructura como un sistema de mundos posibles porque a través de esta dinámica el sistema adquiere su movimiento.

Al afirmar que estos tres mundos pueden tomar el lugar de mundos reales objetivos, también estamos poniendo en entre dicho la noción de un mundo articulador para el sistema de mundos posibles y es este el centro del juego expuesto y la segunda perspectiva de movimiento en *El don de Juan*. El constante cuestionamiento de la estructura es una manera de pensar en el movimiento porque al hacer esto la novela está cuestionando nuestro papel de lectores, está enfrentándonos a una constante idea de desestabilidad. Y solo a través de la noción de desestabilidad rastreada en la novela es que podemos construir

la idea de mundo textual en esta obra, pues es ella quien da sentido y justificación a la estructura que construyen las historias.

3.2.6. Grafica a manera de conclusión de los mundos posibles en el don de Juan.



Capítulo 4: Los mundos posibles como discursos para la construcción de una identidad en *Faraón Angola*.

Nuestra siguiente novela a analizar es *Faraón Angola*, pero antes de iniciar con la propuesta de lectura es necesario preguntarnos ¿qué es *Faraón Angola*? Podríamos decir que es una novela en la que Micaela nos narra, a través de la voz de un Faraón que es múltiple, la historia de su amor imposible pues este último murió en la explosión de un carro bomba cuando ella era aún joven. Pero, al igual que en *El don de Juan* y en muchas otras novelas pertenecientes al ciclo caleño, reducir la historia a un solo argumento sería imposible. De esta manera, podríamos decir que *Faraón Angola* es también una colección de historias que intentan reconstruir la memoria de un país o, incluso, podríamos hablar de una biografía imaginaria de la vida de Faraón Angola, un personaje multifacético.

El carácter desestabilizador de las obras del ciclo caleño es una constante tanto en la idea de de texto-juego como en la de mundo textual. A través de esta constante podemos rastrear aportes a la lectura, como los que ya vimos en *El Don de Juan*, que terminen por construir en la novela un universo sólido e interactivo. La desestabilización, en las novelas del ciclo, se convierte en el centro de toda interpretación, lo que hace que imaginar sus estructuras como conjuntos de espacios estáticos sea imposible. *Faraón Angola*, al ser parte de este ciclo, no es una excepción a esto. A través de la novela, la desestabilización se convierte en un factor esencial para desarrollar desde la mínima caracterización de personajes o descripción de lugares hasta la organización estructural de lo relatado¹¹. Por esta razón, a

¹¹ ¿Cómo nos sería posible clasificar a *Faraón Angola*? Podemos ver en ella un conjunto de relatos con un marco para ser narrados, pero ¿es posible que a este marco le llamemos novela, en el sentido clásico de la

continuación trataremos de enfocarnos en la construcción de una lectura de *Faraón Angola* que muestre dicho movimiento desestabilizador como parte vital de la construcción de la novela. A través de la idea del texto-juego y de la teoría de los mundos posibles, construiremos el movimiento de la novela, el cual, como se mostrará, se convierte en una forma de reflejar el desarrollo de una identidad.

Partamos, entonces, de un par de preguntas generales a través de las cuales guiaremos este análisis: ¿Cómo y para qué está estructurada la teoría de los mundos posibles a través de *Faraón Angola*? ¿De qué manera funciona el juego al interior de esta novela?

4.1. La construcción de una idea de mundo.

Comencemos por intentar describir cómo está estructurado el mundo de *Faraón Angola*. Hemos hecho énfasis en las múltiples historias que atraviesan la novela y el carácter desestabilizador que presentan al interior del relato, pero, ¿a qué reglas obedecen dichas historias al interior de esta novela? Para responder a esto regresemos a nuestra definición de mundo textual, el cual puede ser visto como un sistema de mundos posibles, donde cada historia narrada en la novela podría funcionar como uno de estos mundos, organizado en torno a unas características propuestas por uno de ellos que sustituye al mundo real objetivo. Antes de ilustrar esta definición, verifiquemos tanto el modelo de mundo como los elementos semánticos que atraviesan la estructura general de la obra y sobre la que se construirán las diferentes historias.

palabra? La desestabilización de la que hablamos en este punto está orientada precisamente a desencadenar una reflexión en torno a los géneros y su constitución. Si bien este punto ameritaría una atención mayor a la propuesta en este pie de página, es preferible que consideremos esta obra como una novela para permitirnos establecer una unidad en el texto que nos ayude a desarrollar la idea de mundos posibles a través de la obra.

Como ya lo hemos dicho, las novelas del ciclo caleño presentan una estructura que, según lo propuesto por Albaladejo, estarían ubicadas dentro de un modelo de mundo de tipo II con elementos semánticos propios de un modelo de mundo de tipo I y elementos semánticos propios de un modelo de mundo de tipo III, insertados a través de una lógica que los acopla a unas reglas acordes con las del mundo real objetivo (véase capítulo 2). ¿Cuáles son estos elementos que nos llevan a considerar esta afirmación en *Faraón Angola*? Si atendemos a lo narrado en ella, es imposible encontrar elementos que pongan en duda el modelo de mundo del que estamos hablando –es claro que no se trata de una novela de ciencia ficción o fantasía, donde la lógica propuesta en el mundo real objetivo se fragmente por algún suceso especial–, pero, de la misma manera que en *El don de Juan*, a través de esta podemos ver elementos que consideraríamos como fantásticos, por ejemplo, el que Faraón, el personaje principal, sea el protagonista de todas las historias narradas al interior de la novela. Estos elementos se insertan aquí tal como lo hacen en *El don de Juan*: a través de la imaginación (véase capítulo 3).

“Y para que me perdones y comprendas cuánto te necesito contaré historias tuyas, te haré un hombre múltiple, innúmeros Faraones a los que amaré, te imaginaré como un Faraón para amar, serás un detective de amor y un detective consultor, un periodista, un guerrero, un campesino, un escritor de historias infantiles, un asesino, serás legión como somos todos en este mundo moderno” (Parra Sandoval, 2011. P. 70).

Si consideramos la historia de Micaela –los viajes en bus en los cuales nos narra las diferentes historias de Faraón– como el gran marco, el gran mundo que impone las reglas y que simula el mundo real objetivo, entonces podríamos ver en la multiplicidad de Faraón a lo largo de todas las historias el resultado de la imaginación de esta mujer, como ella misma

advierte en la cita anterior. La imaginación se convierte en el motor principal, permitiéndonos justificar la inserción de estos elementos fantásticos a la historia de Micaela y Faraón en un mundo no fantástico.

Ahora, habiendo definido estos elementos fantásticos, pasemos entonces a analizar los elementos contrarios, los elementos pertenecientes a un modelo de mundo de tipo I: las referencias al mundo real objetivo. Al igual que en *El don de Juan*, la inserción de estas se convierte en una manera de construir un espacio para la novela, pero, a diferencia de esta misma, los elementos insertados no pertenecen solo a referencias geográficas, en este caso las referencias construyen también un marco histórico a la narración.

“El río Magdalena brilla como un espejo negro. La luna llena y las luces de la ciudad juegan en sus aguas lentas y pardas como niños que se persiguen en el patio de recreo. En el radio hablan de bandidos y violencia como si hablaran de un desfile de modas: el corte de franela, el corte de corbata” (Parra Sandoval, 2011. Pp. 23-24).

La mezcla de estos dos elementos, como se puede observar en la cita anterior, dan al lector la sensación de un espacio geográfico y temporal, que en este caso responde a un lugar cercano al río Magdalena en la época de la violencia bipartidista en Colombia.

Pero esta no es la única función de dichas referencias. Como se mencionó en la lectura de *El don de Juan*, los lugares descritos al interior de estas novelas convierten el espacio en una parte del personaje. Teniendo esto en cuenta, podríamos, entonces, encontrar en las menciones a Cali un fragmento de la caracterización de los personajes; en el caso de la siguiente cita, un vínculo con el lado artístico o cultural.

“Visitamos los sitios de la ciudad donde había estado con el pianista. La Plaza de Cayzedo[sic], la iglesita de La Merced, el Teatro Municipal, El restaurante Gambrinus, la Avenida Sexta, el parque del acueducto, su casa, ahora hecha una ruina, con el patio interior de veraneras y papayos, con la ceiba donde, chamuscado y todo, ha sobrevivido el perezoso, las calles empedradas de San Antonio, el parque de La Presentación, la avenida que sigue el río, la Tertulia” (Parra Sandoval, 2011. Pp. 68-69).

Todas estas referencias construyen la imagen de una Cali cultural y un espacio para enamorados, esto, claro está, para el lector que tiene presente esta ciudad. Por ello, en estas referencias podríamos ver parte de la construcción de la relación entre Gabriela y el pianista, una construcción atravesada por el amor y la cultura.

Una vez hemos dado este corto recorrido a través de los elementos que componen el modelo de mundo de la novela, centrémonos en la construcción de los mundos posibles y como se desarrollan estos en *Faraón Angola*. Para esto, lo primero que debemos hacer es establecer ciertas jerarquías que nos permitan trazar una estructura de los mundos posibles en la obra. Al hacerlo, debemos tener en cuenta lo siguiente: la estructura que *Faraón Angola* presenta es similar a una matrioska, en la que cada historia narrada puede servir de marco para una nueva y esta, a su vez, lo es para otra. Así, cada historia estaría regida por las reglas del mundo en el que se encuentra contenida y establecería un conjunto de reglas nuevas para los mundos que ella alberga.

En un primer nivel, en el cual ubicamos al mundo posible capaz de simular el mundo real objetivo, podríamos encontrar el creado a partir del viaje de Micaela. Antes de configurar todo lo relacionado con este mundo (reglas que sigue y reglas que impone), es necesario que aclaremos que este mundo creado a partir de la historia de Micaela corresponde a un

mundo posible diferente al propuesto por la historia de Gabriela y es necesario también que exploremos un par de razones por las cuales debemos configurar estos dos espacios creados a partir de estas historias como mundos posibles separados.

Es necesaria esta aclaración pues después de la lectura de la obra, una posible impresión es que la historia de Micaela es la culminación de la historia de Gabriela, ya que no solo presentan los mismos personajes, sino que ambas, aparentemente, dan la sensación de estar construidas en un mundo real objetivo de la ficción propuesta, característica que no poseen las otras historias.

Con esto en mente, pasemos a elaborar la diferenciación. En primer lugar, hay que tener en cuenta que estamos hablando de dos espacios temporales diferentes. Esto, en una novela que, como ya hemos visto, le da importancia a las referencias históricas para construir un espacio temporal, se convierte en un factor decisivo a la hora de establecer las reglas sobre las cuales se construye la idea de mundo textual. De esta manera, pensar en el espacio a nivel temporal construido por la historia de Gabriela separaría radicalmente la historia de estas dos mujeres, aunque una sea el comienzo de la otra.

En segundo lugar podríamos ver la historia de Gabriela como un mundo construido bajo la mirada de Micaela. Esta, sin duda, es la razón principal para considerar estas dos historias en dos mundos posibles separados pues, aunque las reglas sobre las cuales se construye el mundo Gabriela coincidan con las propuestas para el mundo de Micaela, y aunque ambos se consideren como mundos mucho más cercanos al mundo real objetivo, es necesario que veamos la historia de Gabriela como la reconstrucción de una historia y no como un suceso

que pueda tomar el lugar de mundo real objetivo. Todo lo que sabemos de Gabriela lo conocemos a través de los recuerdos de Micaela. Esto transforma la historia de Gabriela en una construcción imaginaria con referentes reales, pero interpretados desde una distancia temporal y de esta manera lo expresa Micaela, como lo veremos más adelante.

Una vez hecho esto, atendamos al mundo creado en este nivel. En primer lugar, preguntémonos sobre qué reglas está construido este mundo. Al considerarlo como el capaz de simular el mundo real objetivo y al tener en cuenta que hemos designado como modelo de mundo a esta historia un modelo de tipo II, es claro que las reglas propuestas para la construcción de este son, en parte, las mismas del mundo real objetivo. Podríamos establecer diferentes criterios para verificar lo anterior o podríamos hacer uso de los conceptos de Anderson, que ya hemos trabajado en la propuesta de lectura de *El don de Juan*, pero nos llevaría a la misma conclusión: la creación de una micronación que se expone a través de los mundos de la novela¹².

De este primer nivel en la jerarquía de los mundos posibles podemos derivar un segundo nivel que corresponde a las historias imaginadas al interior del mundo configurado en la

¹² En este punto sería indispensable hacer una corta lista enumerando las características por Anderson y sus respectivas aplicaciones en esta novela. De esta manera, tendríamos, en primer lugar, una comunidad que es imaginada si observamos los miembros del grupo que frecuenta Gabriela, y en el cual Micaela conoce a Faraón, o a los que componen el grupo de izquierda del cual son parte Gabriela y el padre guitarrista de Micaela. Aunque tenemos diferentes personajes que se conocen entre ellos y pertenecen a estos grupos, para el lector es imposible acceder a dichos personajes. Pero esta sensación de no acceso no es solo para el lector, si observamos más detalladamente la historia de Gabriela, vemos que ella no conoce a muchos de los personajes que se refugian en su escuela, pero aun así los hace parte de su grupo.

En segundo lugar, tenemos el hecho de que ambos grupos se imaginen como grupos. Esto corresponde a la característica de una comunidad que se imagina como limitada. Al imaginarse como grupos, estos entablan una serie de características que comparten sus respectivos miembros –la pasión por el arte en el caso del grupo al que pertenecen el pianista, Gabriela y Faraón, o la guerra en el caso del grupo de izquierda– a través de las cuales se establecen los límites de esta comunidad.

Y, finalmente, podemos considerar los grupos como comunidad porque, como afirman los mismos personajes, existe un sentimiento de fraternidad entre los miembros.

historia de Micaela. Como mundos derivados del mundo real objetivo de la novela (la historia de Micaela) estos están contruidos sobre las mismas reglas que afectan el mundo del nivel anterior. Adicional a dichas reglas, la historia de Micaela establece una nueva sobre la que también están contruidos estos submundos: el que sean historias imaginadas. Esta nueva regla debe ser vista no solo como la imaginación en el sentido fantástico que la palabra pueda acarrear, sino también como la posibilidad de construir una historia. De este nivel en adelante, las historias que constituyen los mundos posibles se convierten en historias imaginadas o (re)elaboradas por algún personaje. Al interior de este nivel encontramos las diferentes historias de Faraón que Micaela imagina, las cuales se pueden resumir en la siguiente cita:

“Sí, serás los personajes principales de *La historia patria del perezoso*, te haré escribir tu autobiografía de detective consultor (que yo estaré escribiendo) en *El restaurante más pequeño del mundo*, serás el sacerdote castigado de *Álbum de billetera* y un sociólogo investigador de la memoria rota de los colombianos en *Mirad*, no tengo rostro” (Parra Sandoval, 2011. Pp. 70-71).

A estas cuatro versiones de Faraón se les une la historia de Gabriela, que como dijimos es la reconstrucción hecha por Micaela. Esta vida hace parte de este nivel pues, al ser una reconstrucción, la historia y, por ende, el mundo, se convierten en la narración hecha por un personaje.

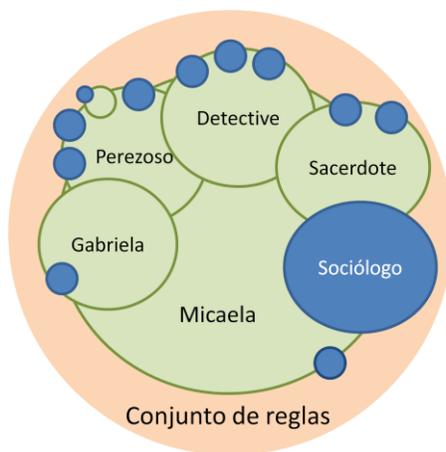
El tercer nivel está constituido por las historias dentro de cada historia del nivel anterior. En él podríamos encontrar los 26 relatos que componen *La historia patria del perezoso*, las 14 historias narradas por el detective Angola en *El restaurante más pequeño del mundo* y las descripciones de las 10 fotografías que hace el padre Faraón en *Álbum de billetera*. Todas

estas historias participan de las reglas anteriores y de unas nuevas reglas impuestas por cada mundo del nivel anterior. En los relatos dentro de *La historia patria del perezoso* podríamos afirmar que la nueva regla impuesta consiste en la creación de una narración cuyo espacio esté trazado por una visión pesimista de la realidad política y social del país; en las historias de *El restaurante más pequeño del mundo*, la creación de historias que participen de tramas detectivescas; y, por último, en las descripciones de *Álbum de billetera*, la construcción de un contexto familiar a través de diferentes fotografías.

En un último nivel de esta jerarquía podríamos ubicar a los mundos posibles que actúan como satélites de las historias pertenecientes a los niveles anteriores. Estos mundos satélites son parte de cada historia a la que pertenecen, pero no logran regirse por la totalidad de las reglas propuestas por su mundo real objetivo, o, como es el caso de la historia del hombre que vende novelas al interior del bus, nos muestran un fragmento que es completado por la perspectiva de un personaje. Otro ejemplo de estas historias es el que se describe al interior del relato *Cinco sueños patrióticos*, perteneciente a las narraciones de *La historia patria del perezoso*. En él, podemos encontrar siete sueños que construyen, cada uno, un mundo independiente, un mundo que participa de las reglas de su mundo real objetivo, pero que posee ciertos procesos, los propios de un sueño, que constituyen la estructura básica del relato y que no siempre logran acoplarse a las reglas de una realidad objetiva. Un último ejemplo lo podemos encontrar en las cartas escritas por la madre de Micaela, Gabriela, a los personajes de las ficciones que leía. Cada carta se convierte en un mundo que participa de las reglas que propone su mundo real objetivo referente, todas son historias creadas por un personaje, pero se rigen por otras reglas adicionales propias de cada mundo posible —cada

mundo es una carta de amor dirigida al protagonista masculino de la historia que escribe el protagonista femenino— de manera que cada mundo se rige por las reglas de la ficción leída por Gabriela.

Con esto podemos concluir la estructuración de los mundos textuales al interior de *Faraón Angola* (un resumen de esta estructura puede ser visto en el esquema 4), pero aún deben quedarnos preguntas como ¿cuál es la finalidad de dicha estructura?, o ¿qué hay detrás de una historia que se concibe como una matrioska? De estas preguntas nos ocuparemos en el siguiente fragmento, en el cual, además, expondremos la dinámica de juego que propone la novela.



Esquema 4: Modelo de mundos posibles en *Faraón Angola*.

4.2. El juego con los mundos posibles como metáfora de identidad.

Una vez hemos definido como se estructuran los mundos en la novela pasemos a definir las diferentes formas de juego que se presentan al interior de la novela. Podríamos, para comenzar, afirmar que la desestabilización, una vez más, es la propuesta de estos juegos. Ya sea a través de la multiplicidad, del cuestionamiento de la realidad o de una propuesta de ramificación y fragmentación del discurso, el juego al interior de la novela

propone un constante movimiento que aporta a la construcción general de un personaje y al tiempo intenta no mostrar la totalidad de dicho personaje.

Hemos mencionado tres dinámicas, con las cuales se construyen las características del texto-juego al interior de *Faraón* Angola, y de las cuales nos ocuparemos a continuación. Comencemos por la multiplicidad. A través de la novela y atendiendo al mundo principal, el de la historia de Micaela, podemos rastrear la multiplicidad como una manera de percibir al personaje principal.

“Fara migrante, transgresor de fronteras. Así querrías ser, no tener un rostro poderoso sino mil caras instantáneas, fotogramas de una película que desconocemos, así me gusta que seas, de ninguna manera línea recta autobiográfica, sino comienzos de historias, bélicas historias episódicas, titilantes de preguntas, instantes, meras sugerencias de largas historias, historias que jamás terminarás” (Parra Sandoval, 2011. P. 71).

“Has de saber que he intervenido de dos maneras los textos escritos por Gabriela y el pianista: les he dado un orden y te he nombrado personaje central de todos ellos. Te quiero múltiple y cada vez renovado, así te amo, para conmemorar el momento, aquella noche de milagros, en que, siendo todavía una niña, te pregunté ingenuamente ¿Qué haces, a qué te dedicas, Faraón? Y tú dijiste algo sorprendente[sic]: Soy lo que se llama un todero, eso soy, un todero. Como no sé hacer nada en profundidad puedo hacerlo todo” (Parra Sandoval, 2011. Pp. 77-78).

La multiplicidad se convierte en una dinámica que afecta tanto el personaje sobre el que se aplica, Faraón, como las diferentes estructuras de la novela. Una manera de verlo es la anunciada por los fragmentos anteriores: breves introducciones que nos indican Faraón es cada personaje que aparecerá en las historias narradas después de dicha introducción. Pero sería muy superficial si limitásemos la multiplicidad a esto. La construcción del personaje

no solo participa de esta multiplicidad en el nivel anterior, el nombrar al personaje también contiene rasgos de esto. Si nos fijamos en la manera de denominar a Faraón también encontraremos una aplicación de dicha dinámica. El uso de múltiples epítetos construye un Faraón fragmentario pero atravesado por algunas características comunes –un ejemplo de esto es la constante referencia a su labor como chef, referencia que siempre está acompañada de un adjetivo que diferencia los numerosos epítetos–, a través de las cuales se da un juego entre nombrar y caracterizar a Faraón.

Parte de la multiplicidad como una dinámica de juego se encuentra en la estructura de la novela. Podríamos leer en la constante ramificación que atraviesa el concepto de mundo una manifestación de dicha multiplicidad. Así encontraríamos en cada historia narrada un fragmento de Faraón que Micaela ha intentado reconstruir y de esta manera la propuesta de juego estaría enfocada hacia la reconstrucción de esa totalidad que ha sido fragmentada o en encontrar en cada fragmento parte de la caracterización de Faraón; pero, de una manera u otra, su participación transforma la novela en un espacio dividido.

La siguiente dinámica propuesta es el cuestionamiento de la realidad. Aunque no pueda aplicarse como una constante en la novela, esta es clara y clave a la hora establecer una relación entre el mundo que narra la historia de Gabriela y el mundo que narra la historia de Micaela.

“Cada tanto cambiaba las flores. Dejaba una vela encendida y a salvo del viento. Amarraba con una cuerda las cartas de amor a los héroes muertos. Las dejaba allí. Siento que eso hacía. Así la imagino de niña. ¿O ella me contó esta historia infantil?”
[El subrayado es mío] (Parra Sandoval, 2011. P. 20)

“Una semana después de haber llegado se despidió de su hijo, le entregó a Gabriela el cuaderno casi lleno, enterró debajo del piso del corredor una caja larga de madera que parecía muy pesada y de la que sobresalían esquinas de un papel encerado y brillante. Escuché que le dijo en voz baja:

Se lo entregas a Sandokán.

Y se fue por donde había venido. ¿O inventé esta historia de la caja de madera y ahora pienso que es un recuerdo real y no el recuerdo de mi imaginación de niña?

(...)

Cuando regresaba mi padre conversaban caminando tomados de la mano por las eras del huerto escolar y por la noche mi padre le daba sentidas serenatas con canciones de amor y despecho. Así eran. ¿O así los veía[sic] la niña que fui? [El subrayado es mío] (Parra Sandoval, 2011. P. 27).

Es constante encontrar preguntas como las subrayadas en las citas anteriores, las cuales, más que mostrarnos una duda acerca de la realidad que narra el personaje, nos proponen un juego en el cual intentamos establecer un eje, una relación inestable de credibilidad con la historia narrada. La idea de un juego con la realidad se expresa en manera de duda a través de estas preguntas.

La última dinámica que hemos propuesto para analizar el juego es la ramificación y fragmentación del discurso. Por esto no debemos entender una simple división en la narración, debemos tratar de ver un juego propuesto a manera de hipervínculos, un juego que cuestiona la linealidad de la historia narrada y cuyo objetivo es el dar un contexto mucho más amplio a la historia. Pero para observar su aplicación recurramos, como una metáfora, a la definición de hipertexto que construye George P. Landow.

“As popularly conceived, this is a series of text chunks connected by links which offer the reader different pathways (Literary machines, 0/2). Hypertext, as the term is used in this work, denotes text composed of blocks of text –what Barthes terms a *lexia*– and the electronics links that join them” (2006. P. 3).

Visto de esta manera, la fragmentación del discurso se convierte en un juego al intentar recorrer los textos que lo componen, los diferentes mundos o diferentes historias. Este recorrido es una forma de comprender la novela como un discurso fragmentado que, al igual que con la primera dinámica, busca construir un significado completo de lo narrado; pero esta vez no se trata del solo hecho de recorrer una multiplicidad, sino de articular una historia –un eje– a través de dicha multiplicidad, de valerse de las distintas referencias para explorar dicho significado.

Pero un recorrido a través de las historias internas, a través de los fragmentos de la historia y los mundos posibles, no alejaría mucho esta dinámica del significado de la multiplicidad como juego. Por esta razón debemos considerar la fragmentación y ramificación del discurso no solo como un juego de enlaces internos y narrativos, sino como la configuración de un amplio marco en el que se pueden encontrar teorías o referencias externas.

“Es una nueva forma de la incertidumbre, se dice. Por primera vez se enfrenta a un tipo de incertidumbre que no puede comprender con la ayuda de sus aliadas de siempre: las teorías científicas sobre el yo, la memoria, el olvido, la identidad, la violencia, la historia. Se siente desnudo y desarmado como cuando se entra de improviso a un mundo radicalmente diferente.” (Parra Sandoval, 2011. P. 190)

“Pero eso no es todo. Romperás fronteras, actuarás en mis otros libros, contaré tu infancia, tu adolescencia y tus estudios de filosofía en un libro que titularé *Tarzán y el filósofo desnudo*, serás el apacible barman del Paraíso Mozartiano en otro libro que

lleva por nombre Museo de lo inútil y participarás de manera protagónica en la construcción de un ferrocarril en Los bolsillos de Herbert Wolf, serás un inventor de biografías en Voto de tinieblas. Tendrás inclusive un precursor, un tal Arnovio Filigrana en El Álbum secreto del sagrado Corazón. Fara migrante, transgresor de fronteras” (Parra Sandoval, 2011. P.71).

Estas dos citas nos muestran claramente las referencias externas de las que hablamos. En la primera vemos la referencia a algunos conceptos que hacen parte del repertorio teórico del personaje y, si queremos tener una idea completa de Faraón, debemos conocer estos conceptos. Esta es una manera de encontrar una fragmentación del discurso hacia unas referencias externas, pues la mención específica de los conceptos deposita en ellos parte de la caracterización del personaje, convirtiendo, así, estas teorías, estos otros textos, en parte de la novela. En el segundo caso, la referencia es mucho más clara. Tenemos una mención a un Faraón que ha trascendido de una manera narrativa a otras novelas, y, como tal, nos invita a encontrar en esas otras novelas parte de la caracterización del personaje.

Con esto podríamos concluir la estructuración de los juegos a través de la novela, pero ¿qué finalidad tiene esta estructura y el movimiento planteado? Al comienzo de este capítulo señalamos una relación entre el texto-juego, los mundos posibles y la construcción de una identidad en esta novela, la cual podría responder a la anterior pregunta. Hemos afirmado esto, pensando en que una posible lectura de la novela puede ir enfocada en la construcción de una identidad –la identidad de Faraón, si pensamos en la trama de la novela desde la perspectiva de Micaela, o la identidad de un cultura, si pensamos en un nivel mucho mayor (véase capítulo 5). Pero antes de preguntarnos de qué manera se relaciona esto con la estructura que hemos desarrollado, es necesario que indagemos en el concepto de

identidad. Para esto podemos valernos de las teorías propuestas por Stuart Hall en su artículo *¿Quién necesita identidad?*, donde nos brinda la siguiente definición:

“Uso identidad para referirme al punto de encuentro, el punto de sutura entre, por un lado, los discursos y prácticas que intentan interpelarnos, hablarnos o ponernos en nuestro lugar como sujetos sociales de discursos particulares y, por otro lado, los procesos que producen subjetividades, que nos construyen como sujetos susceptibles de decirse” (2003. P. 20).

Si consideramos esta idea de identidad como un encuentro de discursos, podemos ver en la estructura fragmentaria esa multiplicidad de discursos que hacen de Faraón un personaje único. Así, veríamos en los mundos posibles del segundo nivel en nuestra jerarquía la encarnación de cada discurso, o mejor, el encuentro entre el discurso propuesto por el mundo posible y el discurso de la violencia que atraviesa toda la historia¹³, encuentro que construye a Faraón como un sujeto con identidad. Es a través de sus diferentes facetas que, al igual que Micaela, podemos reconstruir una imagen mucho más completa del personaje y narrada solo a través del encuentro entre el discurso de la violencia y las diferentes posturas de Faraón en la novela.

¹³ Aunque no hemos mencionado directamente un apartado que nos hable acerca de la violencia como discurso fundamental de la novela, es necesario que tengamos clara la existencia de este. Por eso, a continuación, estableceremos una lista en la que se muestra como participan de él cada uno de los mundos posibles del primer y segundo nivel de la jerarquía propuesta, ya que estos pueden ser considerados como los marcos por los que se mueven las historias. Si pensamos en la historia de Micaela (primer nivel en la jerarquía) pasajes como el de los asaltantes del bus nos muestran dicha relación con la violencia.

Al pensar en el siguiente nivel de la jerarquía es mucho más explícita la relación con la violencia: En el mundo expuesto a través de la historia de Gabriela vemos que afirma haber amado la guerra y, de igual manera, la vemos como parte de grupos armados. En *La historia patria del perezoso*, las historias narradas están inscritas en un marco de violencia colombiana. En *El restaurante más pequeño del mundo*, las historias del detective están plagadas por este mismo contexto de violencia. En *Álbum de billetera*, la historia que se construye es la de un asesinato por la guerra. Y, finalmente, en *Mirad, no tengo rostro*, el objeto de estudio del sociólogo es un país, una sociedad, marcada por la guerra. Todo esto, visto desde un nivel argumental, configura una relación íntima entre la historia narrada y el discurso de la violencia del que hablamos.

¿Cómo se da este encuentro? Ejemplifiquemos a través de la novela como están construidas estas relaciones que interpelan a Faraón como sujeto y que construye su identidad. Pero antes de esto debemos resaltar una idea fundamental a la hora de pensar esta multiplicidad discursiva en Faraón. Si bien todas las historias son invenciones de Micaela, la labor que está haciendo ella al crear estas historias, va más allá que el imaginar contextos. Su labor es la exploración de la forma en que interactuarían, el amor, la violencia y las diferentes facetas con las que se presenta el personaje “real” en la historia que narra. Estas facetas pueden ser vistas en el currículum que hace el padre Falla cuando introduce a Faraón en el grupo del pianista.

“Llegaba todas las mañanas con un frasco de café con leche y un pan. Lo invité a compartir el opíparo desayuno que me ofrecían los Hermanos Maristas después de la misa. Nos hicimos amigos desde esa época. Trabajó en un restaurante llamado El halcón rosado y allí, según afirma, se hizo chef de comida italiana. Tomó cursos de detectivismo por correspondencia en las Modern Schools de Miami. Participó en la investigación del famoso caso del monstruo de los mangones, el anciano millonario que necesitaba recambio de su sangre cada tanto y que contrataba enfermeros que le extraían la sangre a los niños que vagaban por las calles y luego los abandonaban en los mangones que rodean la ciudad. (...)También trabaja como corrector de estilo de una editorial y está haciendo sus primeros pinitos como periodista de culturales en un pequeño diario local que se llama El Gato” (Parra Sandoval, 2011. P. 58).

Comencemos por el caso de *El restaurante más pequeño del mundo*. Si indagamos en el rol que juega Faraón en esta historia, es decir, el discurso desde el que se construye en este fragmento, veremos en el personaje a un detective retirado. ¿Cómo interactúa este rol con el discurso de la violencia? Podríamos decir que a través de su rol como detective y de su historia como afectado por la violencia, el personaje adquiere las características de una

víctima de la violencia que vive de ella. Esta dualidad nos muestra, entonces, un personaje que se construye a partir de lo que proponen los siguientes fragmentos:

“Y con un vigoroso movimiento de la cabeza azotó el matorral de pelo negro, como una noche portátil, contra su rostro que se ensombreció por un instante. Puso sobre mi escritorio un papel con una dirección y salió sin esperar mi respuesta.

Pensé en la trampa de algún enemigo, en una bien fermentada venganza cuyo origen yo ya había olvidado, también pensé, con más zozobra que placer, en la posibilidad de una aventura amorosa.

No pude discernir si la mujer llamada Teresa había hablado en serio o si su discurso había sido el primer paso de una gran broma” (Parra Sandoval, 2011. P. 125).

“La explosión de un carrobomba, en el momento en que preparaba para los amigos unos espaguetis en salsa de alcaparras, me dejó el cuerpo tatuado de cicatrices, hace ya muchos años. Las cicatrices del cuerpo me llenaron de una timidez invencible ante las mujeres, sobre todo ante las mujeres hermosas, y de temor a la preparación lenta y afectuosa de alimentos que era la característica de mi trabajo de chef. Este temor culinario me ha llevado a comer en restaurantes populares no siempre notables por su buena cocina o en su defecto a preparar yo mismo los alimentos con rapidez e indiferencia. Tengo también la impresión de que con la explosión nació la necesidad del éter, de su descanso y de su suave tobogán de delirios” (Parra Sandoval, 2011. Pp.150-151).

Desde esta perspectiva podríamos decir que el discurso de la violencia, visto desde la experiencia del carrobomba, hace que los estudios de detective conviertan a Faraón en un hombre retirado, analítico, desconfiado, que participa de los bajos mundos, como lo deja ver en la segunda cita, pero que, en el fondo, le da una explicación a su carácter a través de su experiencia como víctima de la violencia nacional.

La siguiente posición, la expuesta en *Álbum de billetera*, está relacionada ahora con la faceta de acólito de Faraón. En ella, Micaela nos muestra como un hombre que está inmerso en el discurso religioso del amor fraternal reacciona frente a este contexto.

“Se me ocurrió no enterrarlos en fosas comunes, uno sobre otro como frutas podridas, y solicité espacios individuales en los cementerios. Conseguí ataúdes de segunda con los familiares de los muertos en el crematorio. Me miraban como si estuviera loco. Pero un día comenzaron a comprender y de allí en adelante tuve un generoso surtido de fastuosos ataúdes (...) Porque también se me ocurrió una idea que me enamoró: inventarles la historia de sus vidas. Durante los funerales les invento historias que compaginen con sus rostros, con sus heridas, con el país en que viven. Cada uno se va como dueño de una historia. A todos les regalo su historia de amor. Un hombre sin historia, sin una historia de amor, no es un hombre.” (Parra Sandoval, 2011. Pp. 164-165).

En esta perspectiva, Faraón se construye como un líder espiritual que se preocupa por la dignidad de las víctimas de la violencia y por transmitir dicha preocupación a su comunidad. Esta faceta nos construye, pues, la mirada de un hombre que está inmerso en el contexto de violencia del que hablamos, pero, a diferencia del detective, no es víctima directa de aquella violencia o, cuando menos, no se construye a partir de esta perspectiva.

El último discurso es el abordado en *Mirad, no tengo rostro*. Aunque el personaje Faraón no tenga un rol de sociólogo, podríamos pensar en este como una asociación hecha por Micaela que refleja la mezcla de las dos últimas labores de Faraón, corrección de estilo y periodismo con el discurso intelectual, del cual empezó a hacer parte al frecuentar grupo del pianista. En este rol nos encontramos con un personaje completamente aislado del contexto de la violencia. Si bien su objeto de estudio es este, la relación que tiene con él, es

completamente distante. Esto se puede observar en el aislamiento en el que se sumerge al escribir o en los lugares que frecuenta cuando no está aislado.

“Cierra la puerta con llave, cuelga el letrero que anuncia su ausencia y envía correos a sus amigos para alertarlos sobre su entrada en hibernación. Pero, al tiempo, le da obsesivamente vueltas a una idea. Tal vez la nueva ciudad estaba allí y no la ha visto. Una ciudad tapizada de fotografías que sus habitantes descartan y abandonan en las aceras, las horquetas de los árboles, las bancas de los parques, los bordes de las ventanas. Allí han estado hace un tiempo y solo ahora comienzo a verlas. Pero ¿qué ha llevado a los habitantes de la ciudad a deshacerse de sus fotografías de documentos de identidad y a conservar las fotos de familia, de amigos, de circunstancia? Esas otras fotografías están en los álbumes familiares, en las billeteras de los hombres, en los baúles, en los bolsillos de los enamorados. Tal vez responder esta pregunta lo lleve a comprender la naciente forma de la memoria o, mejor dicho, del olvido. Se sienta frente a su escritorio, se toma una taza grande de café negro con canela, selecciona el siguiente capítulo de su obra y comienza a revisarlo” (Parra Sandoval, 2011. Pp. 185-186).

Como lo muestra la cita, sin duda el gran aporte desde esta faceta es la construcción de un personaje intelectual que observa contexto social pero que no participa de la violencia¹⁴. La relación del personaje con este contexto es fría y está marcada por el análisis y no por la reacción. Así, el Faraón intelectual que se muestra aquí es un ser que veía en la violencia material de estudio y no un contexto real.

No hemos incluido en esta lista los relatos de *La historia patria del perezoso* porque pese a ser la postura de una víctima, no están relacionados directamente con estos roles de Faraón;

¹⁴ Usemos aquí violencia para referirnos directamente al contexto que genera el conflicto armado y en el cual se desarrollan las otras historias. Hago esta aclaración pues podríamos ver en la crisis por la que pasa el sociólogo –ocasionada por la búsqueda de una nueva memoria y una preocupación por la identidad nacional poco explicitada– una forma más de la violencia en la novela.

sin embargo, este discurso puede ser contemplado como el producto de una persona que ha vivido este contexto de violencia y que intenta enfocarlo en una construcción literaria. Es decir, podríamos ver en estos relatos no un Faraón que existe detrás de ellos, sino la mirada de Gabriela, una profesora parte de un grupo intelectual que ha sido criada en medio de este contexto.

De esta manera podríamos ver los diferentes discursos a través de los que se construye Faraón. Pero, ¿si tenemos estos espacios separados, expuestos a través de mundos posibles diferentes, cómo podemos integrarlos en un mismo eje? Responder a esta pregunta es la finalidad del juego al interior de la novela, es el objetivo final de la estructura que hemos desarrollado. La identidad de Faraón puede ser encontrada a través del juego con estos roles. Bajo esta perspectiva, construir una identidad interpelada por el discurso de la violencia parece justificar la creación de distintos mundos posibles en donde se ocultan las perspectivas que construyen esa identidad, y, al mismo tiempo, parece justificar la creación de un marco de dinámicas de juego a través de las cuales se entrelazan estas perspectivas, estos discursos y que solo cobran valor a través del movimiento.

Capítulo 5: El ciclo caleño como una gran estructura de mundos posibles.

Hemos planteado a través de todo el proyecto una relación tanto teórica como narrativa entre las novelas trabajadas y otras que configuran el gran marco del ciclo caleño. Y, si bien estos planteamientos no han pasado de ser alusiones, la construcción que existe detrás de este marco es mucho más compleja de lo que las alusiones sugieren. Por esta razón el presente capítulo estará enfocado a establecer dicha construcción, a dar un vistazo a la estructura general del ciclo caleño que podemos inferir después de la lectura de algunas de sus obras. Para esto es necesario que recurramos nuevamente a los conceptos texto-juego y mundo textual, con los cuales podemos tratar el ciclo como una gran novela, una gran historia construida por la unión de los textos a través de los espacios, los personajes, las temáticas y las teorías que hacen parte de cada novela. Con esto en mente, procedamos a establecer el funcionamiento del mundo textual a través de este marco para posteriormente establecer las dinámicas de juego que configuran y dan soporte a la relación con el lector.

Hemos visto la estructura de dos novelas que pertenecen al ciclo caleño en las cuales se organiza una compleja red de mundos posibles, pero ¿es posible que veamos en la propuesta de un ciclo configurado por estas dos novelas –y las otras que ya hemos mencionado en la introducción a este proyecto– una estructura igual a las expuestas por cada obra? Para responder a esto es necesario verificar tres factores, cuando menos a nivel de lo que se ha denominado como mundo textual: la existencia de unas reglas comunes al grupo que marcan su funcionamiento; una jerarquización de las obras, si las consideramos como un mundos posibles que son parte de esta estructura; y, finalmente, un movimiento establecido entre estos mundos.

Procedamos, entonces, con el primer factor señalado: las reglas que rigen al ciclo. Si bien no podemos establecer unas reglas completamente sólidas y capaces de abarcar todas las novelas propuestas por el ciclo, pues solo hemos trabajado dos de ellas en este proyecto, la lectura de ambas nos permite rastrear unas cuantas reglas a través de las cuales se construyen los diferentes mundos. Desestabilización, fragmentación, hipertextualidad y desarrollo del carácter hipermediático son algunas de las características que podemos considerar como reglas fundamentales para la elaboración de las novelas. Pero estas reglas no solo son las anteriores, relacionadas con el nivel formal de la historia. Al igual que con las formas, los argumentos del ciclo imponen reglas que estructuran los temas narrados por sus novelas. En este nivel, la vinculación a un panorama regional a nivel político social y cultural, el tratamiento de la sexualidad, el uso de un mismo personaje en varias novelas y la visión de la realidad como una hipermedia se convierten en el marco de la construcción narrativa y, por ende, en reglas para la estructuración de los mundos-novelas.

¿Cómo ilustrar estas características a través de las novelas que ya hemos trabajado? En cuanto a las reglas a nivel formal, podríamos decir que la respuesta a esta pregunta quedó resuelta en los capítulos anteriores. Basta con recordar el carácter dinámico de la estructura de mundos posibles en *El don de Juan* —donde existen tres mundos que conviven de una manera no consensual pero que son capaces de tomar el lugar de mundo real objetivo— o la estructura similar a una matrioska que utiliza *Faraón Angola* para mostrar el carácter desestabilizador y fragmentario de las obras del ciclo. En cuanto a las estructuras

hipertextuales e hipermediáticas¹⁵ de las obras, podemos recordar las conexiones tanto internas como externas de distintos fragmentos de la novela con otras narraciones, o, incluso, teoría filosófica y sociológica en el caso de *Faraón Angola*.

A nivel narrativo, podríamos ver en los siguientes ejemplos una manera de verificar estas reglas:

- Vinculación a un panorama regional a nivel político, social y cultural:

“Extienden sus miradas sobre el jardín y sobre las sombras verticales de los árboles, sobre los embaldosados corredores del casco de La Hacienda donde están dispuestas las mesas cubiertas por manteles blancos. Arroz atollado, dos. Marranitas de plátano verde y chicharrón, dos. Aborrajados, dos. Luladas, dos”. (Parra Sandoval, 2011. Pp.182-183)

“Juan, el muchacho bueno, tímido, tierno, cuyo corazón es incapaz de la acción, del triunfo, de la fuerza vital, la mira en primer plano con su mirada de muñeca de trapo, como la ha mirado desde hace meses, y le entrega la carta mortal. La mano de él y la de ella en primerísimo plano sosteniendo la carta. La carta dice que asesinos en moto han matado a Jhon Jairo de treinta balazos. Su cuerpo ha sido encontrado en un basurero con más perforaciones que un colador, como puede verse en la foto. (...) Pero un día la historia entra a hurtadillas, por donde ella menos imaginó, en su cuarto de doncella desnuda y Carolina descubre por la televisión que su hombre muerto era un bandido, esmeraldero, narcotraficante, drogadicto, alcohólico, pederasta, casado y con tres hijos”. (Parra Sandoval, 2002. Pp. 70-71)

“Art Kunst, delegado de un país nórdico pulcramente honesto, al congreso mundial de lucha contra la corrupción, le preguntó al detective Faraón Angola, su colega, cómo podría mostrar la naturaleza de la corrupción de la administración pública en este país

¹⁵ Desde la perspectiva de George P. Landow hipermedia e hipertexto son términos que solo se diferencian al pensar en el tipo de formatos que incluyen en sus vínculos. De esta manera, hipermedia sería un avance de hipertexto al presentar una estructura ramificada como este, pero que adicional al texto, presenta contenido audiovisual en sus vínculos. Acerca de esta idea, es posible consultar Landow, George P. *Hypertext 3.0*.

del trópico, considerado uno de los tres países más corruptos del mundo. Angola lo invitó a un corto viaje a una montaña que domina el abierto paisaje de una roja llanura desértica. Se detuvieron bajo la sombra de una ceiba desde cuya copa los observaba un perezoso con sus quietos ojos rosados. Allí, mientras observaban la transparente profundidad del horizonte, le preguntó:

¿Ve esos dos prósperos pueblos que están como a cinco kilómetros de distancia?

No, dijo Kunst, no veo ningún pueblo.

¿Ve la moderna avenida de seis carriles que los une?

No, respondió Kunst.

Pues en mi oficina tengo papeles oficiales que comprueban que esa supercarretera ha sido construida doce veces. Le puedo mostrar comprobantes legalizados de los gastos". (Parra Sandoval, 2011. Pp.83-84)

Las tres citas anteriores son una exploración del espacio, pero este espacio es una construcción social, política y cultural, y, como lo hemos repetido, afecta la construcción de los personajes. En este sentido, la vinculación con el panorama regional muestra la relación que tienen los personajes con dicha región. Así pues, en la primera cita veríamos una representación de la cultura caleña expuesta a través de la gastronomía. Aborrajados, marranitas y luladas hacen que el personaje conviva con el espacio que presenta la novela como su escenario, Cali, y sea parte activa de su cultura. La segunda cita se convierte en un ejemplo claro de un vínculo con las problemáticas sociales del territorio trabajado. Los asaltos, el narcotráfico y los asesinatos que se muestran en el fragmento de la gran borrachera de Carolina dejan ver un vínculo con una realidad nacional y regional a nivel social. La última cita se convierte en una interpretación de la realidad política según un personaje de la oposición, Gabriela. A través de una narración, el personaje se encarga de

exponer un panorama político regional donde la corrupción está condicionando dicho espacio. Es necesario aclarar que el vínculo con el panorama social, político y cultural no debe ser visto desde una posible relación entre el autor y el texto, por el contrario, lo que las dos últimas citas, ambas fragmentos de los productos elaborados por personajes de la novela, nos muestran es una relación del personaje con el entorno, una interpretación del espacio en el que se encuentran hechas desde los roles y discursos a los que pertenecen.

- El tratamiento de la sexualidad como temática recurrente.

“La cuarta regla es la potestad absoluta del imaginador sobre la sexualidad de los personajes. Podrá seducirlos, amarlos, violarlos, estuprarlos, embarazarlos, desposarlos, conducirlos a las más altas cimas de la castidad, como a bien tenga”. (Parra Sandoval, 2002. P.18-19)

“Un hombre y una mujer, de la cintura hacia arriba, aparecen, como hechos de nieve, por un instante y se sumergen en la blanca opacidad. Se esconden tras la cortina, tensa y dúctil, de su deseo. La neblina forma remolinos con sus movimientos. Sigo la fuerza y la dirección, la forma humana de los remolinos. Imagino sus movimientos, densos, propicios, hurtados por la opacidad de la niebla. De pronto el silencio. La quietud. Salen desnudos, húmedos, blancos. Felices. Como si salieran de un sueño. Se visten delante de mí. Se besan”. (Parra Sandoval, 2011. P. 31)

La sexualidad de los personajes parece ser una preocupación fundamental a través del ciclo. Para el caso de las obras que hemos trabajado aquí, las dos citas anteriores muestran claramente esa relación. En *El don de Juan* (primera cita) vemos como la sexualidad se configura como uno de los elementos fundamentales de la narración. El narrador convierte el rastreo de la sexualidad de los personajes en una información recurrente y obsesiva, a tal

punto que en ciertos momentos parece construir los perfiles y dominar las acciones de dichos personajes a través de su desarrollo sexual.

El caso de *Faraón Angola* es mucho menos trabajado, pero, aun así, se mantiene presente. Aquí no se trata de un dominio del narrador sobre la sexualidad de los personajes. Por el contrario, la sexualidad es quien cobra vida y se convierte en un discurso a través del cual se mueve el personaje. En la segunda cita podemos ver esto: la comprensión de la sexualidad de Gabriela, aunque hace parte de la reconstrucción que hace Micaela, no es el centro de su relato. Incluso, podríamos hablar de la sexualidad como un aspecto que toma vida y se hace presente como uno de los discursos que forman la imagen de Gabriela. La idea de una sexualidad no nombrada parece construir, desde la mirada de Micaela, el personaje de Gabriela atravesada por el rol de amante.

Pese a las dos diferentes formas que hemos planteado de introducir la sexualidad, esta se convierte en uno de los temas recurrentes porque siempre se hace presente, incluso cuando se trata de ocultar, otras de las obras pertenecientes al ciclo pueden servir de ejemplo. El caso de *El álbum secreto del sagrado corazón* (1978) es una muestra de esto. En ella, la sexualidad, pese a las normas morales del espacio descrito, se convierte en motor de todos los personajes.

- El uso de un mismo personaje en varias novelas

Aunque ya hemos aludido a esto al pensar en el carácter hipertextual de las novelas, la propuesta de un personaje tratado en diferentes novelas (desde focos distintos, pero con cualidades que se mantienen) es parte de las reglas impuestas en el gran marco del ciclo

caleño porque es la manera más explícita de establecer una conexión entre las novelas. Un ejemplo de esto lo proporcionan las dos siguientes citas:

“Los domingos no salgo de la cama.

Lo he jurado: los domingos no salgo de la cama para nada, como que me llamo Luis Mejía. (...) Es verdad, algunas veces siento curiosidad por lo que sucede en la calle. Escucho voces, frenazos, gente que pasa cantando, susurros de amantes ¿alguien que conozco? Para esos momentos he hecho instalar una cámara de video, de las que usan en los bancos para vigilar posibles robos. Puedo cambiarle dirección, enfocarla, subir el volumen con un mando automático y ver todo en mi televisión. (...) Así que la mayor parte del tiempo, casi todo el tiempo para ser preciso, el video me enfoca directamente mientras paso el domingo en mi cama, desnudo de cuerpo y espíritu”. (Parra Sandoval, 2002. Pp.15-16)

“Luis inicia: Entré desnudo en la cama. Mis dos hermosas amantes, morenas ambas, se metieron entre las cobijas, desnudas claro, una a mi izquierda y otra a mi derecha. Entrelazamos nuestras piernas, nos recostamos en las almohadas sobre la pared y, así, abrazados para darnos valor, nos pusimos a discutir la situación del país hasta el amanecer”. (Parra Sandoval, 2011. Pp. 90)

Aunque no es explícito que el Luis Mejía, narrador e imaginador desnudo de *El don de Juan* sea el mismo que encontramos como parte del grupo de amigos de Gabriela, en *Faraón Angola*, a lo largo de la novela existen alusiones, como las expuestas en las citas, que nos hacen pensar en la relación entre los dos personajes. Así la referencia a la cama y a la desnudez se convierte en una manera de asociar el personaje de *Faraón Angola* al personaje de *El don de Juan*. Pero estas mismas referencias que sirven para asociar los personajes permiten explorar otras facetas de él. Podemos ver en el uso de la desnudez y de la cama –elementos que son parte de un ritual para imaginar historias en *El don de Juan*–, elementos que en *Faraón Angola* son usados para pensar un entorno político.

- La visión de la realidad como una hipermedia

“Pero dime, ¿puedo permitir que un hombre que se aferra con tanta fuerza a sus fotos se vaya como un desconocido? Darles un nombre a las almas olvidadas es lavarles el baldón del anonimato, el grado máximo del desamparo. Un nombre es ya una singularidad, el huevo de una historia. Veamos entonces. ¿Qué nos dicen las fotos sobre tu vida? ¿Puedo imaginar que son fotos de tu familia? Para eso sirven las fotos, para hacerlas hablar. Con un poco de imaginación”. (Parra Sandoval, 2011. Pp. 161-162)

“Inserto sus obras no para frenar la historia, para dividirla en parcelas, sino con la idea de mostrar las historias que congestionaban su imaginación y lo convertían, por momentos, en un ser con una rica vida interior. La historia de Juan Santana es fundamentalmente la historia de sus historias. Por eso las reproduzco en su totalidad. He rebuscado en su apartamento taller, en cajas, en archivadores forrados con espesas telas de araña, en cuadernos llenos de apuntes no siempre pertinentes, en amarillos papeles revueltos, en notas dejadas por ahí descuidadamente”. (Parra Sandoval, 2002. P.32)

A través de las dos citas anteriores nos es posible rastrear en qué consiste esta regla. No se trata de una inserción de múltiples formatos o la simulación de ellos a través de la escritura en la estructura de las novelas, la visión hipermediática de la realidad se ha pensado como una posición frente a una realidad que acoge estos diversos formatos. Proponer una visión hipermediática de la realidad implica (re)conocer el mundo como un espacio en el que los diversos formatos son la propuesta de múltiples maneras de comunicar. Cada formato se construye como un lenguaje diferente y, pensando en esto, la propuesta de esta regla es ver el mundo como un espacio en el cual se construye información a partir del movimiento de todos estos. De esta manera, en *El don de Juan* (segunda cita) es posible que veamos la hipermedia como una manera de definir a Juan y, por ende, como una manera de narrarlo,

porque su vida está completamente ligada con los filmes que realizó. Mucho más general es el caso expuesto a través de *Faraón Angola* (primera cita). En él podemos rastrear una relación entre hipermedia y realidad pues al leer la vida de un muerto a partir de las fotografías que conserva, es clara la unión entre la cotidianidad del ser humano y la multiplicidad de formatos.

Pasemos ahora a construir el segundo factor que afecta la estructura general de los mundos posibles que hemos intentado establecer a través del ciclo caleño: la jerarquización de los mundos. Pero en lugar de plantearlo es mejor preguntarnos si esto es posible, si las diferentes novelas pueden generar una estructura de mundos posibles que funcione de una manera constante con los elementos propios que ya hemos expuesto: mundos que simulen el mundo real objetivo, un conjunto de reglas sobre las que se mueve el mundo real objetivo y mundos satélites. Para eso, aproximémonos a los tres elementos, partiendo del mismo fundamento de la estructura de mundos posibles para historias de ficción verosímil (modelos de mundo de tipo II): todos los mundos al interior de esta estructura son mundos posibles.

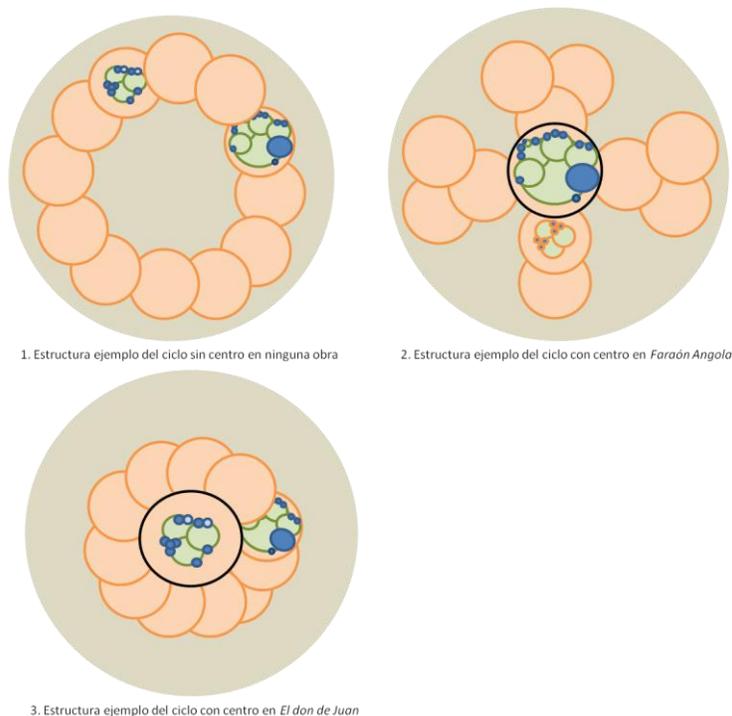
Primero, fijémonos en el conjunto de reglas que rigen el espacio del mundo que simula el mundo real objetivo. Este conjunto puede estar compuesto por las reglas que ya hemos resaltado a través de las cuales se configuran las diferentes novelas del ciclo. Adicional a estas reglas también podemos hablar del conjunto de reglas a través de las cuales se configura el mundo real objetivo ya que, como hemos dicho, debemos pensar en cada novela del ciclo como un mundo posible que pertenece a un modelo de mundo de tipo II.

De la misma manera como el tipo de modelo de mundo configura el conjunto de reglas, establecer el mundo capaz de simular el mundo real objetivo se convierte en una tarea que se ve igualmente afectada por el tipo de modelo. Si todos los mundos de la estructura en el ciclo tienen como modelo de mundo uno del tipo II, entonces cada mundo del ciclo debe regirse por el conjunto de reglas del mundo real objetivo. Y si pensamos de una manera mucho más detallada, dentro del conjunto de novelas no encontraríamos una que estuviera en condiciones de convertirse en la historia principal, en el mundo posible capaz de simular al mundo real objetivo. Pensar en un único mundo o un número determinado de mundos que puedan simularlo es imposible ya que todas las novelas pueden cumplir esta función. Podríamos pensar en un caso específico en el que *Faraón Angola* se convierta en el centro de la estructura, en el mundo real objetivo. A partir de esto, todos los mundos parecen adaptarse o moldearse a la realidad que impone Micaela en su relato:

“Pero eso no es todo. Romperás fronteras, actuarás en mis otros libros, contaré tu infancia, tu adolescencia y tus estudios de filosofía en un libro que titularé *Tarzán y el filósofo desnudo*, serás el apacible barman del Paraíso Mozartiano en otro libro que lleva por nombre *Museo de lo inútil* y participarás de manera protagónica en la construcción de un ferrocarril en *Los bolsillos de Herbert Wolf*, serás un inventor de biografías en *Voto de tinieblas*. Tendrás inclusive un precursor, un tal Arnovio Filigrana en *El Álbum secreto del sagrado Corazón*. Fara migrante, transgresor de fronteras”. (Parra Sandoval, 2011. P.71)

Desde esta perspectiva, cada novela es una ficción creada por Micaela para darle a Faraón una oportunidad de amarla, pero esto es solo una perspectiva, es solo el movimiento impuesto por uno de los mundos y una manera de ver como el universo de mundos posibles es recentrado en torno al mundo que se ubica en el centro del esquema.

Por último, tenemos el espacio de los mundos posibles satélites. Como ya vimos, todos los mundos pueden ocupar el lugar del mundo real objetivo. Por este motivo, pensar en mundos satélites es exactamente igual que pensar en los mundos reales objetivos del ciclo: no existe una estructura que permita establecer una jerarquía. Con una estructura tan móvil como la que establece el ciclo, es imposible establecer una división de los mundos de una manera fija. Por esto, nuestro esquema de mundos posibles estaría configurado por una zona central que corresponde a las reglas que ya hemos descrito, y, en el interior de la zona, los 12 mundos correspondientes a las 12 novelas que componen el ciclo (véase esquema 5)¹⁶.



Esquema 5: Posible movimiento de mundos organizados en torno a una novela específica.

¹⁶ Debemos aclarar que este esquema planteado aquí, aunque permite ver una posible organización y un posible enlace de las novelas del ciclo caleño, no es el modelo más apropiado para definir esta estructura. Un modelo estático, como el que permite una versión impresa de este trabajo, no es una gran manera de ilustrar el funcionamiento del ciclo.

El último de los tres factores expuestos que afecta la estructura general –el movimiento de los mundos posibles– nos lleva a las dinámicas del juego que expone el ciclo caleño. Solo a través del juego es posible establecer el movimiento de las novelas entre sí. Y, para definir el juego, es preciso que definamos dos dinámicas a través de las cuales se establece este juego: el recentrar los mundos y la vincularlos entre ellos.

Por recentrar nos referimos al movimiento natural de las obras. Cada vez que el lector accede a una de ellas, la obra que es leída toma el lugar del mundo real objetivo, y entorno a las reglas que ella misma crea, se (re)configuran el resto de las obras. Así, si pensáramos en el caso de *El don de Juan, Faraón Angola* se transformaría en una de las diez historias que el imaginador desnudo ha construido antes de la historia entre Juan y Carolina. En esta lectura, la obra cobraría sentido si podemos demostrar que participa de las cuatro reglas con las que el imaginador construye sus mundos:

“Porque según las cuatro reglas que me he trazado debo concederte un don que le ponga pimienta y picardía a la acción. Ya veremos. (...)Pero existe aún otra restricción, una segunda regla de la narración, que me he propuesto para imaginar historias: alguien debe morir. (...)El reloj de péndulo da las seis campanadas del amanecer, lentas pero implacables. Hora de comenzar. Cuando anuncie las doce de la noche, dieciocho horas después de comenzar, con la última campanada, terminará la historia. No habrá más plazos. El que esté hablando se quedará con la palabra en la boca como una hirviente bola de caucho que lo ahoga. Esta es la tercera implacable regla que rige la narración. La cuarta regla es la potestad absoluta del imaginador sobre la sexualidad de los personajes” (Parra Sandoval, 2002. Pp. 18-19)

En cuanto a la primera regla podríamos pensar que Faraón posee el don de la multiplicidad, no entendido como algo sobrenatural sino como una forma de referirnos a su capacidad de hacerlo todo, capacidad que advierte Micaela constantemente. En cuanto a la segunda es

clara la muerte de Faraón. La tercera regla es un poco más compleja de deducir, pues se trata de algo propio de la ficción de *El don de Juan*, aunque podríamos interpretar el que no hayan más historias de las cuales Faraón sea protagonista como una manera de escuchar esa campanada final que indica el fin del tiempo para imaginar. Por último, en cuanto el tema de la sexualidad, podríamos ver en esa aparición de la sexualidad, a la cual nos hemos referido más atrás, la posesión silenciosa del imaginador, podríamos pensar dicha sexualidad existe porque es la forma que tiene el imaginador de poseerla. Por otro lado, si moviéramos a *Faraón Angola* al lugar del mundo real objetivo, veríamos *El don de Juan* como una historia más en la que Faraón es el protagonista, una posibilidad más para que Faraón y Micaela se amen. Este es el sentido de la dinámica expuesta: solo a través del juego con las posiciones de los mundos, con las perspectivas que cada novela aborda, logramos establecer el movimiento del ciclo y recentrar las historias que cada novela narra.

Hemos considerado la vinculación de las novelas entre sí como una dinámica del juego en el ciclo porque a través de la lectura de las obras, estos ligeros vínculos se convierten en una manera de construir personajes. Como ya lo hemos dicho, los personajes son un primer nivel, el más explícito, de la vinculación entre las obras, pero no son lo único. Desde la construcción de los espacios hasta las críticas hechas a través de las novelas existe un nivel de relación entre las obras, y este nivel toma el lugar de juego cuando dirige la lectura hacia él. Es decir, a través de las múltiples relaciones que establecemos entre las distintas novelas, la lectura comienza a ampliarse, comenzamos a percibir a través de ella la búsqueda de más vínculos, una manera de relacionar lo que leemos con lo que ya hemos leído.

Después de la estructuración del texto-juego y del mundo textual que hemos establecido a través del ciclo caleño sería necesario hacernos una última pregunta ¿para qué esta estructura?

Desde la postura expuesta aquí, podríamos establecer la siguiente lectura: los mundos posibles y su configuración en el ciclo caleño se establecen para construir la identidad y la memoria de un pueblo. Si a través de la estructura propuesta en *Faraón Angola* veíamos la creación de una identidad a nivel individual, a través del ciclo general podríamos ver la aparición de una identidad regional y nacional. El ciclo caleño puede tratar, a través de sus 12 novelas, la construcción de la identidad colombiana y a través de cada obra veríamos un fragmento de dicha identidad.

Esta identidad está construida bajo tres características fundamentales que hemos ido explorando a través de la aplicación de los conceptos principales (mundo textual y texto-juego) en los análisis anteriores. La identidad que se crea en este marco puede ser entendida como un espacio social fragmentado, consciente de una realidad violenta y participe de un entorno cultural. Decimos que es consciente de una realidad violenta, pues las novelas, en mayor o menor nivel, describen este contexto. Para ver su aplicación, basta con recordar la historia del hombre con el que Carolina mantiene una relación, el cual dice haber llegado como refugiado político, en *El don de Juan*, o con recordar el contexto de las historias de *Faraón Angola*.

Vemos, también, una construcción de un entorno cultural pues, sin duda, la cultura es el espacio en el que se mueven muchos de los personajes del ciclo. Cineastas, pianistas,

guitarristas maestros, escritores o, incluso, imaginadores construyen la sociedad del ciclo caleño. Pero esta entorno cultural no debe verse como un elemento aislado, un mero rol de los personajes, debemos entenderlo como una manera de reaccionar frente a la sociedad en la que se construyen los personajes. La cultura, en estas novelas, se convierte en un lente que usan los personajes para ver el mundo¹⁷. Y, finalmente, hablamos de un espacio fragmentado, al entenderlo como una manera de explorar el resultado de la posmodernidad en estas obras. Esta característica puede ser vista como una aplicación de la hipertextualidad en la sociedad. Por fragmentación, en este nivel, debemos entender una fragmentación y multiplicación de roles en los sujetos, propia de los sujetos posmodernos, que, a través del movimiento, logran edificar un sujeto. Y, si bien esta puede ser vista solo desde la construcción social que existe en el ciclo caleño, también existe en las formas de interactuar entre los sujetos y el mundo creado por Parra Sandoval. Esto es claro si pensamos en la insistencia de la hipermedia como parte fundamental de la obra. Dentro de la identidad que se construye con estas obras nos es posible ver una sociedad que ya no está ligada al texto como el formato esencial para transmitir. La simulación de hipermedia que está presente en las obras trabajadas es muestra de un mundo que fragmentado su manera de comunicar y ahora reconoce en otros medios una manera de conservar sus historias.

¿Cuál es el aporte de las lecturas que hemos hecho aquí a identidad global? Comencemos por *Faraón Angola*. Aunque a través de la lectura de la novela podemos trazar varios aportes, la gran contribución que hace la novela se encuentra en la historia de la región. La

¹⁷ Un par de ejemplos que pueden ayudar a ilustrar esto son el rol de cineasta de Juan en *El don de Juan* a través del cual, como ya hemos dicho, construye una mirada irónica de la realidad, o el conjunto de relatos propuestos en *La historia patria del perezoso* que podríamos ver como la interpretación narrativa de un mundo violento que hace Gabriela.

mención de sucesos como la aparición del monstruo de los mangones o las guerras bipartidistas, citadas en capítulos anteriores (véase capítulo 4), son una muestra de dicha historia. Lo interesante es que la historia de la que hablamos no solo se construye a través de una referencia, la novela entera, aunque no sea su objetivo principal, construye la interpretación de esta historia a través de personajes que viven en este contexto. Así, el gran aporte de *Faraón Angola* a la identidad regional de la que hablamos, consiste en permitirnos ver la interpretación de la historia de la región a través de personajes que están insertados en ella.

En el caso de *El don de Juan* el aporte está relacionado con el aspecto social de la identidad de la que hablamos. En el momento en el que establecimos las reglas de funcionamiento de la estructura de mundos posibles, hicimos una larga asociación con la propuesta de Benedict Anderson que nos sirvió para ver en *El don de Juan* una creación de una micronación (véase capítulo 3). Esa idea de micronación nos sirve para exponer el aporte del que hablamos pues valida la idea de una sociedad expuesta a lo largo de la novela. Pero el aporte no se encuentra en la idea de comunidad sino en las dinámicas que esta comunidad expone. Una de estas dinámicas es establecer vínculos cercanos con los miembros de la comunidad. La exploración y crecimiento sexual en grupo o las conversaciones acerca de la vida amorosa de los integrantes de la comunidad son una muestra de esto. Pero estas no son las únicas prácticas sociales que se configuran a través de la novela. Otro gran ejemplo está desarrollado a través de la boda de Carolina y Juan. Los rumores se convierten en una parte fundamental de las prácticas sociales y así los expone el narrador. Con esto podríamos explicar por qué la boda se construye a partir de un

conjunto de rumores. De esta manera nos es posible ver el ciclo como una gran identidad regional, atravesada por los distintos aportes que hacen las novelas que lo componen. Pero de ninguna manera podemos verlo de una forma estática, dichos aportes se cruzan entre ellos, hacen uso de las dinámicas de juego que vimos atrás y (re)construyen constantemente dicha identidad, una identidad móvil.

Conclusiones: Hipertexto, hipermedia, texto y realidad

Después de responder e ilustrar la pregunta con que dimos arranque a este proyecto, ¿cómo hablar de una estructura que se define a través del constante movimiento?, nos debería quedar una última pregunta: ¿debemos concluir las lecturas hechas?, y, en caso de que podamos hacerlo ¿qué conclusiones podemos establecer? Para responder a esto, hemos planteado estas últimas páginas que, a manera de reflexión, establecerán un diálogo con algunos de los conceptos trabajados a lo largo de los capítulos, conceptos que están relacionados con el uso de las nuevas tecnologías en las prácticas literarias.

La lectura de las obras del ciclo, tanto las trabajadas como algunas no incluidas en el proyecto, nos permite establecer el uso de la hipertextualidad como principal estrategia a la hora de construir los mundos posibles que atraviesan las novelas. Si atendemos a esto, la realidad cobra un valor distinto y, si bien no se trata de un concepto estrictamente literario, la literatura que refleja esta realidad también hace uso de él. La conexión entre las novelas del ciclo caleño, la multiplicidad con la que se construyen los personajes y el espacio que se establece a través de las situaciones vividas son un ejemplo claro de esto. Las novelas del ciclo, al estar construidas sobre este carácter, se convierten en una simulación literaria del mundo digital. ¿Cómo comprender un mundo que ha sido revolucionado por las redes de información, por el constante movimiento y por la simultaneidad que exponen los medios digitales? Si bien este no es el tema del ciclo, las narraciones y la forma de narrar de los textos que lo componen nos dan un acercamiento a esto. El desarrollo hipertextual que propone Rodrigo Parra Sandoval nos muestra una realidad vista como una conexión de información, y no se trata de ver la información como un elemento propio de los

ordenadores, confusión que es usual al hablar de hipertextualidad, sino de entenderla como cualquier tipo de experiencias, ya sean completamente especializadas o completamente anecdóticas.

¿Cuáles son las estrategias que exponen los textos para comprender esta realidad? Muchas de las dinámicas de juego que hemos mencionado en las lecturas de las dos obras responden a esta pregunta. El juego y, de manera más específica, el concepto de texto-juego, que puede comprenderse como inscrito en el marco de la posmodernidad, se encarga de enseñar esa nueva forma de interpretación y exposición de la realidad que el artista puede percibir y plasmar a través de sus obras literarias. La hipertextualidad es la muestra de una nueva realidad, una realidad que cobra sentido a través de las relaciones, del movimiento entre posiciones, que se construye desde distintos puntos de vista, y que permite una libertad de construcción e interpretación.

Aunque esta es una buena forma de comprender las relaciones entre las obras del ciclo y la realidad que se expone a través de ellas, el carácter hipertextual puede dar un paso más hacia la percepción de la realidad. Podemos complementar esta visión incluyendo material de otros formatos (videos, fotografías, pinturas, audios, etc.) y así transformar la hipertextualidad en una hipermedia. La inclusión de estos formatos, en forma directa o simulada, nos construye una idea más cercana a la realidad que se expone en el ciclo, pues no solo brinda la posibilidad de conectar múltiples miradas de la realidad (la expuesta por las fotografías, la expuesta por los videos, o la expuesta por los textos), sino que nos permite integrar un marco mucho más amplio a la forma de narrar. Si los textos con carácter hipertextual se convertían en una manera de estructurar la realidad a través de las

conexiones, los que poseen un carácter hipermedial se convierten en una manera de estructurar la realidad a partir de componentes audiovisuales y textuales. Hay quienes podrían ver en este aspecto hipermedial un elemento mucho más cercano a la inmersión en un mundo textual –las descripciones, el uso de los nombres y las referencias a lugares que se han convertido en parte del imaginario cultural ya no son necesarias, pues el mundo estaría ilustrado a través del componente audiovisual–, pero al ampliar la propuesta, el número de redes y conexiones se amplía, igualmente. Cuando los elementos que permiten una interacción se amplían, la capacidad de establecer relaciones se amplía también, y con ellos, la función del lector y la interactividad.

La hipermedia y el hipertexto son formas de construir información que requieren múltiples formatos para ser expuestas. Pero si esto es cierto ¿cómo explicar que las obras trabajadas participen de ellas? Nuevamente, la lectura de las obras nos da la respuesta. La simulación es la gran estrategia por la cual, podemos decir, se establecen la hipermedia y la hipertextualidad dentro de un texto de formato impreso. Solo es posible entender cómo funciona la realidad hipermedial a través de un libro, entendido como formato de presentación, si este puede simular las estrategias y características que definen los diferentes componentes de la hipermedia.

Pero tanto esta simulación como una hipermedia presentada en los formatos adecuados no dejan de ser una interpretación y, por ende, no tienen la capacidad ni la necesidad de expresar completamente esa nueva realidad. Si esto es así, ¿dónde quedan los mundos textuales de los que hemos hablado? La lectura de las obras de Rodrigo Parra Sandoval que hemos hecho a través de las páginas anteriores nos muestra que la inmersión no es un

proceso opuesto a la interactividad, por el contrario, los mundos textuales y los juegos al interior del texto se convierten en herramientas para dar un significado más completo al texto, en palabras de Ryan:

“El compromiso se puede alcanzar simplemente considerando los conceptos de juego y de mundo como puntos de vista complementarios sobre el mismo objeto, a la manera en que la física moderna utiliza las metáforas de ola y partícula de manera alternativa para hablar del concepto de luz. Aun así no podemos negar que hay determinados textos que se acercan más a los juegos (el hipertexto, la poesía visual, las novelas posmodernas) y otros que parecen más un mundo (los textos realistas). Pero aunque la naturaleza del texto tienda a acercarse a uno de los dos terrenos, cada una de las metáforas proporciona un punto de vista desde el que podemos contemplar algunos aspectos que no pueden observarse desde la otra.” (2004. P. 241)

La idea de los mundos posibles se convierte en una manera de percibir esa realidad, una forma de estructurarla, de estar en ella, en un espacio que demanda inmersión. Pero este espacio puede ser no solo recorrido sino también reconfigurado, y, así, lo que en un primer momento es una inmersión, se convierte en una manera de interactuar con el espacio. Pasa a convertir una realidad detallada en una realidad semejante a una estructura rizomática en la que se perciben infinitas relaciones.

Bibliografía

Referencias citadas

- Albaladejo, T., (1998), *Teoría de los mundos posibles y macroestructura narrativa. Análisis de las novelas cortas de Clarín*, Alicante, Editorial Universidad de Alicante.
- Anderson, B., (1993), *Comunidades imaginadas. Reflexiones sobre el origen y la difusión del nacionalismo*, México D.F., Fondo de cultura económica.
- Barthes, R., (2007), *El placer del texto. Lección inaugural de la cátedra de semiología lingüística del college de France*, México D.F., Siglo XXI editores.
- Caillois, R., (1986), *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*, México D.F., Fondo de cultura económica.
- Garay Barón, F. (2010), *Deseos y derrames en la obra de Rodrigo Parra Sandoval. Un análisis desde el paradigma de la cibercultura* [trabajo de grado], Bogotá, Pontificia Universidad Javeriana, Carrera de Estudios Literarios.
- Genette, G., (1989), *Palimpsestos. La literatura en segundo grado*, s.l., Taurus.
- Hall, S. y Du Gay, P. (comps.), (2003), *Cuestiones de identidad cultural*, Buenos Aires, Amorrortu editores.
- Landow, G.P. y Delany P. (edits.), (1994), *Hypermedia and Literary Studies*, s.l., MIT Press.
- Landow, G.P., (2006), *Hypertext 3.0: critical theory and new media in an era of globalization*, Baltimore, JHU Press.

- Parra Sandoval, R., (2002), *El don de Juan*, Bogotá, Alcaldía Mayor, Instituto Distrital de Cultura y Turismo.
- Parra Sandoval, R., (2011), *Faraón Angola*, Bogotá, Ediciones B.
- Ryan, M., (1994), “Immersion vs. Interactivity: Virtual Reality and Literary Theory” [en línea], disponible en: <http://pmc.iath.virginia.edu/text-only/issue.994/ryan.994>, recuperado: 20 de enero de 2012.
- Ryan, M., (2004), *La narración como realidad virtual. La inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos*, Barcelona, Paidós.

Referencias consultadas

- Castro Castro, M. (2002), *Los libros de arena. Antecedentes literarios latinoamericanos del hipertexto narrativo* [tesis de maestría], Bogotá, Pontificia Universidad Javeriana, Maestría en literatura.
- Derrida, J., (1989), *La escritura y la diferencia*, Barcelona, Editorial Anthropos.
- Figueroa, C. R., (1994), “El álbum secreto del sagrado corazón o el saber de la novela autoconciente”, en *La novela colombiana ante la crítica 1975-1990*, Bogotá, Centro Javeriano Editorial.
- Figueroa, C. R., (1996, agosto), “El juego de la escritura”, en *Gaceta Colcultura*, núm. 35, pp. 65- 69.
- Figueroa, C. R., (1997, enero - junio), “Tarzán y el filósofo desnudo de Rodrigo Parra Sandoval la escritura como autoconocimiento y la lectura como detectivismo”, en *Universitas humanística*, núm. 45, pp. 137-152.

- Foucault, M., (1987), *El orden del discurso*, Barcelona, Tusquets Editores.
- Georges, G., (1991, diciembre), “Condiciones y límites de la autobiografía”, en *Suplementos Anthropos*, 29, pp. 9-18.
- Giraldo, L. M., (1990, abril - julio), “Rodrigo Parra Sandoval: juego y desenmascaramiento”, en *Deslinde. revista de Cedetrabajo*, núm. 8, pp. 123-131.
- Lopera Molano, A. (2007), *El imaginador. Literatura y video en la novela El don de Juan de Rodrigo Parra Sandoval* [trabajo de grado], Bogotá, Pontificia Universidad Javeriana, Carrera de Estudios Literarios.
- Lyotard, J., (1994), *La condición postmoderna*, Madrid, Catedra.
- Lyotard, J., (1995), *Posmodernidad (Explicada para niños)*, Barcelona, Editorial Gesida.
- Piglia, R., (2000), *Formas Breves*, Barcelona, Anagrama.
- Rodríguez, J.A., “Teoría, práctica y enseñanza del hipertexto de ficción. El relato digital” [en línea], disponible en: http://www.javeriana.edu.co/relato_digital/index.htm, recuperado: 20 de enero de 2012.
- Rodríguez, J.A., (2003, julio - diciembre), “Hipertexto, literatura y ciudad”, en *Universitas Humanistica*, vol. 30, núm. 56, pp. 53-67.
- Ryan, M., (2007), “Fictional Worlds in the Digital Age”, en *A Companion to Digital Literary Studies* [en línea], disponible en: <http://www.digitalhumanities.org/companionDLS/index.html>, recuperado: 20 de enero del 2012.