

Originalidad narrativa de Pablo de Santis: un diálogo lúdico y creativo.

Claudia Baratta
UNLAM

Cuando analizamos las novelas *El buscador de finales* y *El inventor de juegos*, de Pablo De Santis, podemos encontrar muchos aspectos estructurales y temáticos en común que dan cuenta de una originalidad narrativa cimentada en la dialéctica autor-lector.

La narración de De Santis implica un juego en el que el personaje principal tiene que moverse activamente y el lector también. La superposición de relatos, las variedades lingüísticas utilizadas, la incorporación de géneros discursivos de distintos ámbitos, y la complicidad en el humor, pretenden un lector inquieto y creativo, que puede identificarse con Juan Brum o Iván Dragó en la búsqueda de su destino.

Uno de los aspectos a tener en cuenta para analizar la originalidad de Pablo de Santis, es el lenguaje. En primer lugar, cabe decir que es un lenguaje que no descuida lo estético, la calidad literaria. Si bien tanto *El buscador de finales* como *El inventor de juegos* son obras dedicadas a un público preferentemente adolescente o joven, el lector no está subestimado; no se apela a un lenguaje “infantilizado” (Soriano, 1995:16), o sólo a la jerga adolescente, sino que utiliza una gran variedad lingüística. Dentro de esta variedad, se destaca el lenguaje literario. De este modo, el texto es, como dice Zaina:

(...) un universo de significaciones armado con palabras, capaz de tocar su sensibilidad, de echar a volar su imaginación, movilizar sus emociones y complejizar su reflexión (2000: 62).

Ejemplos de esta riqueza, son los siguientes fragmentos:

Entonces se acercó a abrazarlo. Era evidente que no tenía práctica en abrazos, porque sus gestos eran ligeramente exagerados, como si copiara una escena vista en una película. (*El inventor de juegos*, 2003: 95)

Yo ponía en orden mis revistas en el cajón de manzanas, Cormack ponía en orden el mundo. Esa es la distancia que separa, ay, a los niños (y a los hom-

bres) de los héroes (*El buscador de finales*, 2010: 10)

Observamos un lenguaje con abundantes recursos de estilo, aunque simple y cercano, que invita al lector a reflexionar e imaginar.

En segundo lugar, consideramos que la variedad de registros lingüísticos que aparecen en las novelas, se relaciona con la multiplicidad de géneros discursivos que se incluyen. Podemos decir que para Pablo De Santis todo puede ser literatura, si se lo lee como tal. En sus textos se pueden leer, en una tipografía distinta, cartas, invitaciones, poesías, noticias, publicidades, inscripciones de carteles, relatos de otros, garantías de electrodomésticos, instrucciones, entre otros. Un ejemplo es la carta que le envían a Iván Dragó de la compañía de los juegos Profundos:

“Querido Iván:

Tu juego ha resultado seleccionado entre los diez mil mejores.” (El inventor de juegos, 2003: 22)

Esto revela un universo literario heteróclito, un rompecabezas con piezas disímiles que el lector tendrá que armar. Además expresa que todo puede ser literatura si como tal se lo quiere leer y si se lo libera de la utilidad. Montes, en consonancia con esto, afirma:

(...) de un panfleto a una receta de cocina, se podrían leer como literatura, siempre y cuando se los instalara en esa frontera, se los liberara, precisamente, de los condicionamientos de las *funciones*, se los alojara en (...) esa rayuela, donde se construye, infatigablemente, todo lo nuevo (1999: 53).

Lo último que diremos en cuanto al lenguaje de estas novelas es que en éste se manifiesta la intención de abrir un diálogo. A través de distintas expresiones, el lector se ve interpelado o incluido desde el inicio y así empieza su recorrido junto al protagonista de la narración. De este modo sucede en *El inventor de juegos*:

Quienes hayan desplegado alguna vez el tablero de El juego de Iván Dragó, habrán notado que en una de las primeras casillas está el dibujo de la Vuelta al mundo, una de esas ruedas gigantes que había en los parques de diversiones. Aunque no es la casilla donde empieza el juego, es la que elegimos para comenzar nuestra historia. (2003: 11)

En este fragmento que aparece en el comienzo de la novela el narrador supone que hay un otro que conoce el juego que él menciona y habla de “nuestra historia”, esta en la que el lector también está incluido. Aclara además que no se va a relatar todo ni se lo va a hacer en le orden esperado, señalando de alguna manera que la literatura puede ser un juego libre, como aquel en blanco creado por Iván Dragó, en el que toda elección es posible. Hay un recorrido señalado con anticipación, pero

se puede salir de eso y recrear. Esto le cabe también al lector, si seguimos la línea de Umberto Eco en su *Obra abierta* (1990: 73):

(...) una obra de arte es un objeto producido por un autor que organiza una trama de efectos comunicativos de modo que cada posible usuario pueda comprender (a través del juego de respuestas a la configuración de efectos sentida como estímulo por la sensibilidad y la inteligencia) la obra misma, la forma imaginaria creada por el autor.

Justamente esto hace Juan Brum en *El buscador de finales*, se apropia de las historias de otros y da respuesta con finales, desde su recorrido de búsqueda.

Otro aspecto que sustenta esta dialéctica autor-lector es la complicidad que se genera a partir del humor. Ambos pueden reírse de las mismas cosas y el lector puede sentirse aliado al narrador en los momentos en que éste ironiza o ridiculiza las situaciones o los personajes de un mundo adulto aburrido y rutinario:

Ella trabajaba desde hacía diez años en El palacio de los botones, pero el señor Carey había nacido allí y la señora Haydée llevaba medio siglo en el negocio, a mi madre la consideraban “la nueva” (*El buscador de finales*, 2010: 33).

Era mejor volver a su cama, y mejor todavía escapar para siempre de la Compañía. Le tocaría el timbre a su tía Elena, que feliz por su llegada le prepararía un plato especial. Recordó las comidas de su tía y decidió que era mejor el peligro (*El inventor de juegos*, 2003: 214).

Dicha dialéctica se construye también con la superposición de relatos y con los finales abiertos en los que el lector puede dar lugar al juego creativo y a la imaginación. Es en estos espacios que abre el autor, donde el lector se sentirá libre para inventar y experimentará que está instalado en “la frontera indómita” que menciona y defiende Graciela Montes:

(...) zona de intercambio entre el adentro y el afuera, entre el individuo y el mundo, pero también algo más: única zona liberada. El lugar del hacer personal.

La literatura, como el arte en general, (...) está instalada en esa frontera (1999:52).

El relato aparece fragmentado por otros tipos textuales que lo atraviesan, por los saltos temporales y por las elipsis propias de toda narración; pero más allá de esto, la ficción resulta casi una poética de Pablo de Santis, porque da muestras de qué es para el autor la literatura, cómo hay que leerla, qué función tiene el autor y cuál es el papel del lector.

En las dos novelas hay historias sin terminar y cantidad de cuestiones inconclusas que los protagonistas tendrán que llevar a término.

En *El buscador de finales* esto se hace evidente ya que las historias que se tejen en la Editorial Libra necesitan un final que hasta el mismo autor del relato desconoce; requiere de otro que le brinde una clave, un objeto, una ayuda externa, para dar fin a la narración. Salerno, el famoso escritor a quien Sanders tendrá que ofrecerle un final, lanzará su libro en un cuaderno vacío, que se completará, a medida que el lector abra sus páginas y éstas vean la luz, porque la tinta es termosensible. En Finlandia Sur, el lugar que el protagonista tiene que visitar para encontrar a Chan Chan (hacedor de finales) y tal vez también su destino, ninguna historia tiene final y la ciudad está en decadencia quizá porque nadie logra completarlas. Se manifiesta en estos episodios que el lector siempre tiene una función y que esta puede ser: completar, descifrar, interpretar, relacionar, identificarse, reflexionar. Sin ella la literatura pierde sentido. El narrador de esta novela expresa, después de leer la historia a la que tiene que buscarle un final:

Miré la página con la sensación de que ahí estaba escondida no sólo la historia del señor Voss y su reino amenazado, sino también la historia que me esperaba. ¿Quién no ha sentido alguna vez que todo lo que ha de sucederle ya está escrito, pero con una letra ilegible o en un papel arrugado o en una letra incomprensible? (2010: 77).

Quien puede leer y a partir de eso interpretar, narrar y completar, tal vez pueda también construir su propia historia, su identidad. Esto es lo que no pueden hacer los pobladores de Finlandia Sur, y por eso la ciudad parece estar en sombras. En la narración y en la renarración, el lector se reconoce y se constituye. En este sentido, son oportunas las palabras de Blanco Ilari, de su artículo “Acción e identidad en Hannah Arendt y Paul Ricoeur:

Para Arendt, la palabra (lexis) es lo que une la acción con el sentido por medio de la narración. La acción no se revela por sí misma, necesita ser contada (...) (2003: 103).

(...) Arendt abre la posibilidad de un acercamiento reflexivo a la identidad: “El poeta, en un sentido muy general, y el historiador en un sentido especial, tienen la tarea de poner este proceso de narración en movimiento y de involucrarnos en él (2003: 104).

Tener la posibilidad de narrar es tener la posibilidad de hallar la propia identidad. Un buscador de finales es un buscador de su propio destino y ésta puede ser para De Santis una de las funciones del lector.

En *El inventor de juegos*, hay un rompecabezas al que le falta una pieza, historias sin terminar en el colegio Possum, al que el protagonista asiste obligado por su tía, que tampoco puede terminar de contar sus historias y en Zyl hay dibujos que no terminan en sí mismos. Aparece la misma idea que en *El buscador de finales* ya que el colegio está en decadencia y no cumple con su función, la tía vive en el aburrimiento

y en Zyl, la ciudad de los juegos, ya no se fabrica ninguno.

Iván Dragó, el protagonista de la novela tiene la misión de sacar a Zyl de la ruina y es el creador de un juego que consta de una hoja en blanco, un lápiz y una goma. En él los jugadores definen su forma de juego, tienen que dibujar objetos correspondientes a lo que planean para su futuro y cada uno sabe si ganó o perdió. Hay alguien que piensa el juego, pero sólo el jugador puede terminar de definirlo, incluyendo lo que planea para su futuro, construyendo un recorrido que es personal y único; igual que en la literatura.

En las novelas de Pablo De Santis, aparece también la idea de que, aunque alguien quisiera reproducir la historia de otro y tratara de contarla de manera idéntica, esto resultaría imposible, siempre le imprimiría un matiz personal y sería una selección de lo que le es posible recordar y de lo más significativo para el sujeto que narra. Igual sucede cuando contamos experiencias vividas, en la narración no es posible ni tiene sentido contar todo: haremos elipsis y contaremos sólo aquello que nos resulta relevante. Parece acordar con Borges en este sentido. Expresa el narrador de “Funes el memorioso”:

No trataré de reproducir sus palabras, irrecuperables ahora. Prefiero resumir con veracidad las muchas cosas que me dijo Ireneo. El estilo indirecto es remoto y débil; yo sé que sacrifico la eficacia de mi relato; que mis lectores se imaginen los entrecortados períodos que me abrumaron esa noche (1996: 487).

El relato está hecho también de estas omisiones porque el narrador elige qué contar y porque el lector tiene que imaginar y completar. Reproducir todo lo percibido o imaginado es improbable y absurdo. Expresa el narrador de El buscador de finales:

Contaré con mis propias palabras lo que recuerdo de aquel relato (...) (2010: 71)

“Y yo repito lo que oí, lo que ahora recuerdo: (...) (2010: 146)

Nadie es Funes y tampoco tendría sentido semejante condenación; no es posible recordar todo ni es necesario, nos quitaría la posibilidad de significar y hacer personal lo que percibimos o leemos y no dejaría ninguna grieta para la creación personal. Esta parece ser la idea de Pablo De Santis. Explica Eco en este sentido:

(...) la percepción (...) representa una relación en la que mis recuerdos, mis convicciones inconscientes, la cultura que llevo asimilada (en una palabra, *la experiencia adquirida*), se integran con el juego de los estímulos para conferirles (...) el *valor* que asumen para mí dados los fines que me propongo. Decir que “toda experiencia está invadida por un atributo de valor” significa, en cierta medida decir que, en la realización de una experiencia perceptiva, entra una componente artística, un *hacer según propósitos formativos* (1990: 171).

El receptor de una obra artística, en este caso literaria, es concebido por esta poética dialéctica como un co-autor, capaz reinventar y ser activo con su labor interpretativa y creadora. Participa así del placer que puede dar ver la obra terminada.

En estrecha vinculación con lo mencionado anteriormente, es esencial tener en cuenta que las dos novelas analizadas el final es abierto. En las últimas páginas de *El inventor de juegos*, el narrador nos cuenta que la ciudad de Zyl renació, gracias al juego de Iván Dragó que cuenta sólo una parte de la historia del protagonista (todo no es posible ni oportuno). Relata que éste logró completar el rompecabezas que tanta relación tenía con su destino y con la historia de Zyl. También nos dice que el juego lo siguen pensando y discutiendo los jugadores, incluso más allá de la última casilla; luego, invita a tirar los dados otra vez, a seguir gozando en esa “frontera” en la que no hay límites para seguir creando. En *El buscador de finales*, Juan Brum logra que la historia de Salerno tenga un final y que las cosas cambien en Finlandia Sur pero queda abierta su propia historia, incluso su historia amorosa parece comenzar y le queda al lector imaginarla.

Ambas novelas dejan preguntas sin resolver, frente a las cuales el lector tendrá libertad para responder. Dice De Santis en una entrevista publicada en Clarín:

Para mí, el misterio es el gran desafío de la literatura: es difícil de plantear, difícil de resolver y una vez resuelto, tiene que sobrevivir además a la decepción del que lee. (...) Casi siempre, la solución de un enigma decepciona al lector y el que escribe tiene que preverlo. Por eso la construcción y resolución del libro no pueden basarse sólo en la lógica. Hay que presentar el caso y resolverlo lógicamente, pero sin descuidar la belleza. Debe haber belleza en la resolución. Preguntas que se prolonguen más allá del libro²⁴

A partir de lo analizado, tenemos elementos para decir que la prosa narrativa de Pablo de Santis tiene una de las claves de su singularidad en la dialéctica autor- lector. Para el autor la literatura podría tomarse como un juego en el que hacen falta, al menos, dos participantes. Dicho con sus propias palabras:

(...) el entretenimiento es central. La literatura es un juego, un juego serio. Si uno ve a los chicos cuando juegan: están jugando, pero a la vez están también tan serios y concentrados en su juego. Para mí la literatura es eso, cuando uno la lee y cuando uno la escribe. Es construir un imaginario que el lector crea, y conseguir que el lector le preste su fe, su credibilidad al escritor (...) ²⁵

Para De Santis el elemento lúdico y la participación activa del lector son parte esencial de su literatura. Cuando realiza alteraciones temporales, cuando deja histo-

²⁴ Entrevista realizada por Raquel Garzón, “Un cadáver en la biblioteca” Entrevista con Pablo De Santis, diario *Clarín*, Buenos Aires, 20 de junio de 1999.

²⁵ Entrevista realizada por Doris Wieser, “Yo soy de la generación para la que los policías siempre fueron malos”, revista *Espéculo* N° 42, 19 de febrero de 2009.

rias sin concluir, cuando hace apelaciones al receptor y cuando incorpora variaciones de género y lenguaje, está siendo lo suficientemente pretencioso con el lector, ya que le pide que sea su cómplice, que se atreva a participar de las travesías del protagonista y, en última instancia, que se anime a crear su propia historia. Esto implica que el lector sea un *buscador* o un *inventor* y que se quede con preguntas que resolverá en la intimidad de su experiencia.

Lo desarrollado muestra también que, a pesar de que una editorial publica estas novelas en una colección y para determinada edad, con todo lo condicionante que esto puede ser, como expresa Soriano: “un artista auténtico siempre consigue afirmar su personalidad y su originalidad...” (1995: 163). Este es el caso de Pablo De Santis.

Bibliografía

- Blanco Ilari, J.I. (2003, diciembre) “Acción e identidad en Hannah Arendt y Paul Ricoeur”, *Estudios de Filosofía Práctica e Historia de las ideas*, año 4, N° 4, 93-106.
- Borges, J. L. (1996) *Ficciones*, En: *Obras Completas I*, Barcelona, Emecé.
- De Santis P. (2003) *El inventor de juegos*, Buenos Aires, Alfaguara Juvenil
- _____ (2010) *El buscador de finales*, Buenos Aires, Alfaguara Serie Roja
- Eco, U. (1990) *Obra abierta*, Buenos Aires, Ariel.
- Montes, G. (1999) *La frontera indómita*, Buenos Aires, FCE
- Soriano, M. (1995) *La Literatura para niños y jóvenes. Guía de exploración de sus grandes temas*, Buenos Aires, Colihue
- Zaina, A. (2000) *Momentos de enseñar. Comenzar el año en el jardín de infantes*, Buenos Aires, Tiempos Editoriales.