

JUEGOS DE MENTES, DE CARLOS PEROZZO: LA ESTÉTICA DE LA TRANSICIÓN*

Paula Andrea Marín Colorado*

RESUMEN:

En este artículo se analizará la novela *Juegos de mentes*¹, a partir de la siguiente hipótesis de sentido: ***Juegos de mentes da forma a las inconsistencias de la realidad como posibilidad de cuestionar el orden impuesto por un sistema que desconoce la individualidad.*** El objetivo es hacer emerger la forma arquitectónica (Bajtín 1989) de la novela a través de la exploración de su forma compositiva (Bajtín 1989); es decir, aquí se analizarán el acontecimiento de la novela, el sistema de personajes, el cronotopo (Bajtín 1989) y el modo de narrar. Estos aspectos permitirán comprender la propuesta estética de la novela, así como su evaluación de la Modernidad, los procesos de modernización en Colombia durante el Frente Nacional y su relación con el individuo.

PALABRAS CLAVE: Carlos Perozzo, novela colombiana, Sociocrítica, Frente Nacional, procesos de modernización en Colombia.

* Resultado de investigación realizada en el Seminario Andrés Bello (Instituto Caro y Cuervo).

* Magíster en Literatura Hispanoamericana (Instituto Caro y Cuervo). Licenciada en Lingüística y Literatura con énfasis en Literatura (Universidad Distrital Francisco José de Caldas). Docente de la Universidad Pedagógica Nacional y de la Pontificia Universidad Javeriana. Miembro del grupo de investigación en Literatura colombiana: Heterodoxias. paulanmc@hotmail.com

¹ Bogotá: Plaza y Janés, 1981 (impreso en Barcelona). Todas las citas serán tomadas de esta edición.

MIND GAMES, BY CARLOS PEROZZO: AESTHETICS OF THE TRANSITION

ABSTRACT:

In this article the novel *Juegos de Mentas* will be analyzed from the following hypothesis of sense: *Juegos de Mentas* gives form to the inconsistencies of the reality as a possibility to question the order imposed by a system that is ignorant of the individuality. The objective is making to emerge the architectonic form (Bajtín 1989) of the novel through the exploration of its compositional form (Bajtín 1989). It means that the event of novel, characters' system, the **cronotopo** (Bajtín 1989) and the way of telling will be analyzed here. These aspects will permit to understand the esthetic proposal of the novel, as well as their evaluation of Modernity, the processes of modernization in Colombia during the Frente Nacional and its relation with the individual.

KEY WORDS: Carlos Perozzo, Colombian novel, sociocritical perspective, Frente Nacional, process of modernization in Colombia.

Fecha de recepción: 21 de abril de 2008

Fecha de aprobación: 7 de agosto de 2008

Carrera 9 N° 51 – 23
5 piso del edificio de rectoría
Teléfono: 5740430
e-mail: revistaanálisis@usantotomas.edu.co

1. INTRODUCCIÓN: EL ACONTECIMIENTO

Juegos de mentes cuenta una historia en dos niveles narrativos: uno temporal hacia delante y otro imaginario retroactivo (hacia atrás, lo que permite una relectura de esa historia aparentemente lineal, percibida en un primer nivel), y en dos planos narrativos: uno referencial y otro no-realista. Por nivel narrativo se entiende la temporalidad en la que transcurren los acontecimientos narrados en la novela; por plano narrativo, el tipo de anécdota que construye la obra, en su mayor o menor grado de relación con la “realidad”, elaborada estéticamente.

El nivel temporal se relaciona con el plano referencial que configura la anécdota de la novela: Waldemar Vivar llega a Bogotá, proveniente de un pueblo, para estudiar Derecho en la Universidad Nacional; allí ingresa al MAR (Movimiento de Acción Revolucionaria)² y se convierte en novio de Lavinia González y Heredia (la Ricahembra), quien resulta asesinada por el Tímido (Abdénago), uno de los integrantes del grupo revolucionario y traidor del mismo. Waldemar es culpado de la muerte de Lavinia y años después es sacado de la cárcel por Abdénago, quien le ayuda a terminar su carrera de Derecho y a conseguir un alto cargo en un ministerio, sin que Waldemar

² A este grupo conformado por estudiantes de la Universidad Nacional, también pertenecen Waldemar, Lavinia, el Enano (Víctor Espitia), Paco el Elegante (Francisco Barrientos), Demetrio Delhúyar e Histeria (Númpér Clodomiro Carrasco).

sepa quién es su “benefactor”. Sólo hacia el final de esta serie temporal, Waldemar sabrá quién ha direccionado su suerte y, luego de ver cercenadas las manos del pianista que le hizo comprender el arte como un acto de totalidad del ser humano, se desintegra.

Durante la historia, los dos niveles y planos narrativos establecen una tensión para el lector, dinamizada por la relación que hay entre Waldemar Vivar y “el hombre de la gabardina blanca”: Waldemar es uno de los personajes imaginados por “el hombre de la gabardina blanca”³ y, a su vez, “Gabardina” es imaginado por Waldemar. Cuando éste desaparece, “Gabardina” se introduce en la historia imaginándose, para llevar a cabo la misión que Waldemar deja inconclusa; “Gabardina” debe asesinar al culpable de la muerte de Lavinia, pero olvida cuál es su misión cuando se ha puesto la gabardina blanca que llevaba Waldemar, y se dispone a abandonar el apartamento donde éste se ha diluído y la que era su compañera (Claudia) está llorando. “Gabardina” abre la puerta para salir y se da cuenta que, en lugar del pasillo habitual, “había ahora un territorio confuso y plagado de sombras, que como mariposas nocturnas y de mal agüero empezaron a bloquearlo” (13).

El “bloqueo” de “Gabardina” se expresa a través de la siguiente frase: “Pero, ¡qué mamadera de gallo es ésta!” (13); la misma “mamadera de gallo” que siente sobre el final de la novela: “Y fue en ese momento cuando [...] se sintió frente al pasillo convertido en una mamadera de gallo” (236). La frase adverbial “en ese momento” indica una temporalidad que devuelve al *incipit* de la narración, que revela la lógica de los acontecimientos hasta ese preciso instante. De esta manera, la historia se vuelve

³ Este personaje será referido como “Gabardina” de aquí en adelante.

retroactiva⁴; el nivel narrativo imaginario adquiere pleno sentido en la forma de la novela y configura el plano no-realista de la narración. Al mismo tiempo, la historia se revela cíclica, en tanto “Gabardina” recrea en su imaginación las acciones de los personajes del MAR hasta que vuelve a encontrarse en el punto de la desaparición de Waldemar, de tomar su gabardina blanca, salir al pasillo, y nuevamente olvidar su misión. En este sentido, *Juegos de mentes* se constituye en una historia circular que deja anclado al lector en una atemporalidad sin influencia en el tiempo histórico, en la “realidad”; la única oposición que se presenta ante esta sin-salida temporal es la evasión que concluye el relato: Waldemar imagina a “Gabardina” ejecutando –también en su imaginación– la muerte del Tímido, el día en el que Waldemar es sacado de la cárcel por él. De esta manera, la evasión se constituye en una analepsis de la narración, pues el lector ya sabe la continuación de la historia: “alguien” (el Tímido) le ayuda a Waldemar a terminar su carrera de Derecho, “alguien” (el Tímido) le ayuda a conseguir un puesto en un ministerio y, al final, se diluye entre los pliegues de su gabardina blanca en cuyo bolsillo guardaba una pistola para asesinar al Tímido.

La imposibilidad de perpetrar la venganza del honor de Lavinia en la “realidad”, se consume en la imaginación de Waldemar, pero de manera vicaria, pues Waldemar otorga la imaginación del asesinato del Tímido a “Gabardina”; en este sentido, se acentúa su separación de lo “real”, empieza a ser visible la incipiente individualidad de Waldemar y, a la vez, su renuncia a consumir un acto que lo pondría al mismo nivel axiológico del Tímido: a pesar de que “en este tiempo quien no ha matado no es” (235), Waldemar renuncia a ser, antes que convertirse en un asesino⁵. El olvido de

⁴ Y, en este sentido, obedece a un significado retórico y no lógico –en términos de Julia Kristeva (1981)–.

⁵ Esta renuncia también se interpreta como un eco de un valor moderno: el respeto por el individuo y por la posibilidad de desarrollarse plenamente; asesinar significa ir en contra de ese valor y, aunque Waldemar mismo no pueda constituirse como una subjetividad plena, su negativa a asesinar a alguien evidencia su creencia en esta posibilidad moderna –a pesar de la ambigüedad axiológica de este personaje que será desarrollada más adelante–, no obstante otros personajes sí estén dispuestos a ir en

“Gabardina” también evoca este sentido, aunque con una variable: al ser imaginado por sí mismo e intentar influir en el desenlace de Waldemar (plano narrativo referencial), se da cuenta que no puede hacerlo, pues él también es un personaje imaginado –en este caso, por Waldemar– y tras la desaparición de Waldemar, pierde su existencia en el plano referencial-nivel temporal de la narración; de hecho, en el *incipit* de la narración –verdadero final de la anécdota– “Gabardina” se percata explícitamente de esta situación:

No se trataba de un sueño, no, eso era demasiado fácil, tampoco se estaba volviendo loco. Era más bien una suerte de caída donde las cosas del ahora (como el pasillo) iban perdiendo su consistencia de la misma manera que la pistola, la gabardina, la misma puerta y el lagrimeo entrecortado de la mujer. Como si alguien hubiera estado imaginando todo esto y ahora estuviera dejando de hacerlo.

- Entonces, ¿todo no era más que una turbia, torva, ronca, lóbrega, fanfárrica e hiperestésica mentira? (14).

“Gabardina” no puede hacer más que aceptar su permanencia en el plano no-realista-nivel imaginario retroactivo de la narración, en el cual ha estado durante toda la historia; lo único que puede hacer es recrear la historia construida en la tensión narrativa (Waldemar-“Gabardina”). El siguiente apartado de la novela introduce al lector en la historia de Waldemar y los otros personajes del MAR, es decir, en la recreación de la historia narrada en el plano referencial y urdida por “Gabardina” desde el umbral de la puerta del apartamento de Waldemar; la memoria de “Gabardina” recrea una temporalidad ahistórica que será contada una y otra vez. En *Juegos de mentes* el territorio de la imaginación (plano no-realista-nivel imaginario retroactivo) se sobrepone

contra de este ideal moderno, el cual, finalmente, es destrozado en la novela como una crítica frente a lo que sucede en la realidad.

al territorio de la “realidad” de la anécdota (plano referencial-nivel temporal); Waldemar y “Gabardina” se proponen como personajes imaginados por otra conciencia, característica que los separa de la vida corriente, de la cotidianidad de asesinatos, envidias y venganzas. De esta forma, Waldemar y “Gabardina” exhiben su configuración ficcional de una manera explícita, a través de la cual se evidencia su distanciamiento frente al tiempo obediente de los hombres, de la “realidad”; el territorio de la imaginación se propone como la única salida a una Historia que parece incuestionable, a un mundo que parece perpetuar la lógica de alienación de la individualidad⁶.

Ni Waldemar ni “Gabardina” se asumen como seres autónomos; ambos se saben dirigidos por otra conciencia. Esta imposibilidad de total autonomía, su interdependencia circular, sin salida posible, se puede leer desde la perspectiva del período histórico que abarca la novela (década de 1960 y 1970), es decir, el desarrollo del Frente Nacional y su finalización. Este período de la Historia colombiana estuvo signado por la represión y la alienación de las iniciativas individuales; de esta forma, se comprende cómo la novela configura personajes cuya individualidad constituye, apenas, un asomo de autonomía, marcado por la conciencia de no existir fuera de esas relaciones de interdependencia creadora, y de ser personajes que no pueden influir en el cambio de la “realidad”, del tiempo histórico del cual permanecen al margen.

⁶ En este punto cabe aclarar la diferencia entre imaginación entendida como ficción e imaginación entendida como actividad posible de la mente humana. En *Juegos de mentes* la noción de imaginación, como elección en la construcción de “Gabardina” y Waldemar, se entiende como la configuración ficcional de estos personajes y no como su escape de la realidad. El territorio de la imaginación al que se hace referencia aquí, no es una actividad de los personajes alterna a su existencia “real”, sino su existencia como tal, su carácter imaginario-ficcional asumido (ambos son creaciones de otra conciencia). Si bien Waldemar recurre a la imaginación, como actividad mental, en la parte final de la anécdota, cuando imagina la muerte del Tímido, dicha actividad no constituye un *locus amoenus*, como sí ocurre en el personaje romántico (Lukács 1985), sino la prefiguración de la degradación de su axiología (convertirse en un asesino imaginario antecederá su conversión en un ser plenamente funcional dentro del emergente sistema neoliberal –como se verá más adelante–).

Esta irrealidad confiere a Waldemar y a “Gabardina” la cualidad de ser desconfiados frente a la “realidad”. Al poner en duda la capacidad del lector de afirmar quién es el imaginado y quién el que imagina, estos personajes cuestionan el orden temporal y sistemático dado: “Aquel grupo de (a pesar de todo) privilegiados, cuyos destinos dependían de la imaginación de un hombre vestido con una gabardina blanca y armado de una pistola <<parabellum>> que estaba parado en un portal viendo cómo se agotaba un aguacero nocturno, y cuyo destino dependía a su vez de los vaivenes de aquella élite, que iba haciendo posible la gabardina blanca, al hombre dentro de ella y detrás de la pistola” (110). Ninguno de los personajes del MAR percibe a “Gabardina”, solamente Waldemar, pero, así mismo, es este personaje quien es percibido como una existencia difusa por sus compañeros; esta característica aleja a Waldemar del grupo y le otorga su cualidad de incrédulo.

Los “juegos de mentes” estructurados por “Gabardina” y Waldemar denotan una distancia con la realidad, pues su territorio asumido es la imaginación. La particularidad del individuo no aparece aquí, sino las dinámicas generadas por entidades cuya acción se enmarca en el territorio de la ficción, no de una realidad práctica. Los dos sustantivos del título (juegos, mentes), relacionados por una preposición (de), lo convierten en una frase nominal, en una manera de nombrar el mundo, la cual se refiere a lo que no pretende ser institucionalizado (los juegos) y a lo difícilmente controlado por dispositivos represivos militares⁷ (la mente), pero también al carácter pasivo de un mundo que no permite la actuación libre del hombre, por lo cual la mente se convierte en ese único territorio posible; “de esta forma, el mundo de la novela está

⁷ Los cuales dejarán de ser tan necesarios en el período histórico siguiente, en el cual los mecanismos represivos son interiorizados por los ciudadanos a través de medios más sutiles de persuasión-alienación (*massmedia*, políticas económicas).

constituido únicamente por mirones pasivos que no tienen la intención ni la posibilidad de intervenir en la vida de la sociedad para transformarla cualitativamente y volverla más humana” (Goldmann 1975: 207). La importancia del individuo y la vida individual se suprime dentro de las nuevas estructuras económicas impuestas (el capitalismo generalizado que sienta las bases del neoliberalismo): “Con la desaparición de la existencia autónoma dentro de la economía desaparece el propio sujeto como unidad sintética” (Horkheimer 2000: 105).

“Juegos de mentes” se concibe, así, como una prefiguración axiológica de la propuesta estética de la novela, advirtiendo al lector sobre una narración que transcurre en el espacio de la imaginación, que exhibe su carácter ficcional, que no pretende convencer al lector de una “fiel” recreación de la “realidad”, sino de su configuración como artefacto semiótico⁸. Este distanciamiento respecto a la realidad se interpreta como un rechazo a ésta, una renuncia a participar en ella; en dicha decisión se puede leer la toma de posición de Perozzo: cuestionar el orden impuesto, a través de la construcción de un mundo al margen del tiempo histórico. Sin embargo, desde la Sociocrítica es claro cómo, aunque el autor aborde la realidad en su obra desde la negación de la misma y trate de construir un mundo posible independiente, autónomo, siempre será visible su toma de posición frente a esa realidad. Lo imaginario no es independiente del mundo “real”; está relacionado con el modo de aprehensión de lo “real” en los individuos. De lo que se trata aquí es de descubrir las relaciones entre la imaginación y la verosimilitud, configuradas por la novela con base en la anécdota y el mundo al que hace referencia (las décadas de 1960 y 1970 (Frente Nacional), la Universidad Nacional y los enfrentamientos entre las fuerzas armadas y los estudiantes, y Barcelona después de la muerte de Franco).

⁸ Además, el efecto fonético entre “juegos de mentes” y “juegos dementes”, llevan el sentido del título hacia un juego semántico que relaciona la propuesta estética de la novela con la locura, es decir, con una posición alejada de la razón moderna que será criticada en la obra –como se mostrará más adelante–.

2. SISTEMA DE PERSONAJES: LA PROBLEMATIZACIÓN DE UN IDEAL DE SER HUMANO

En este apartado se analizarán las axiologías de los personajes de la novela: Waldemar Vivar-“Gabardina”, Lavinia, Alden McCastro, Demetrio Delhúyar y los demás integrantes del MAR. El MAR está configurado por dos fuerzas valorativas: la radical y la crítica; la radical está conformada por Paco el Elegante (Francisco Barrientos), el Tímido (Abdénago) e Histeria (Númpér Clodomiro Carrasco), y la crítica, por Waldemar Vivar, Lavinia González, Demetrio Delhúyar y el Enano (Víctor Espitia). La contundencia crítica está representada por Delhúyar, líder del MAR y quien tiene la mayor claridad acerca de lo que puede hacer la revolución: “El triunfo de la revolución debe significar, a más del mejoramiento de las condiciones de vida, el regreso a la sensibilidad, a la solidaridad y al humanismo, es decir, devolverle al hombre sus manos perdidas en una sociedad de mancos. Porque la Humanidad ha sido despojada del más bello instrumento de su sensibilidad, para castrarla hasta en su pensamiento y obligarla a correr tras metas falsas alejándose cada vez más de su verdadero destino: he ahí la causa de su desajuste” (49). Este “desajuste” percibido por Delhúyar se vuelve claro después de que el MAR asiste a una presentación del pianista Alden McCastro, amigo del Tímido desde su infancia en San José de Guasimales; a partir del concierto de McCastro, el MAR se divide internamente: los que están a favor del pensamiento de Delhúyar acerca de la revolución (Waldemar, Lavinia, Enano) y los que piensan que es una muestra de pensamiento “burgués” (Paco, Tímido e Histeria).

Paco terminará sustituyendo a Delhúyar en la dirección del MAR y, más adelante, se convertirá en un exitoso médico; Histeria permanecerá toda su vida como sindicalista, y el Tímido llegará a ser un exitoso abogado y uno de los agentes principales de las

fuerzas contrarrevolucionarias (conformadas por las élites sociales y económicas del país) “con poder para hacer y deshacer lo que le venga en gana” (231) –como sacar a Waldemar de la cárcel, por ejemplo–. Por su parte, Delhúyar caerá en un estado de locura del que no podrá salir; el Enano pasará a ser miembro de una orquesta sinfónica y homosexual declarado; Lavinia termina asesinada por el Tímido, y lo único que queda de Waldemar es su gabardina blanca con una pistola en el bolsillo.

Estos dos frentes axiológicos configuran lo que está dentro del sistema y lo que está fuera de éste; quienes están dentro, es decir, quienes son funcionales en ese sistema (abogados, médicos, sindicalistas⁹), son aquellos que demostraban una posición radical frente a la revolución, lo cual resulta una paradoja que evidencia la crítica de *Juegos de mentes* ante las posiciones dogmáticas, las cuales en el fondo sólo buscan satisfacer intereses individuales. Quienes quedan al margen del sistema son aquellos que afirmaron una posición crítica frente a la revolución (el loco, el poeta –Waldemar–¹⁰, el músico, la mujer –cuya cualidad de “natural” la opondrá al racionalismo instrumental, como se verá más adelante–). Estos personajes evidencian una crítica frente a lo que impone un sistema represivo; a pesar de ser los que hacen tangible el fracaso de esta posición¹¹, son ellos los que proponen un matiz escéptico como alternativa frente a los poderes sociales imperantes.

⁹ Los sindicalistas estarían dentro del sistema, en tanto su presencia es la legitimación de una política “democrática”.

¹⁰ Lavinia llama “poeta” a Waldemar por su introversión y por su físico: ojos soñadores, cuerpo delgado y alta estatura. Waldemar siente especial preferencia por un poema: “El brindis del bohemio”, un poema popular que habla de la madre ausente y que los miembros del MAR jamás le dejan recitar; sólo delante de Lavinia y su abuelo podrá hacerlo.

¹¹ Excepto el Enano, quien con su arte (la música) logra alcanzar plenamente la armonía entre su mente y sus manos, es decir, logra convertirse en “ser humano” –noción que se explicará más adelante–. El final del Enano afirma la toma de posición de Perozzo frente a la superioridad del arte como ámbito privilegiado para alcanzar este estado de “humanidad” y para rechazar el orden establecido.

Es importante analizar aquí cómo es la discusión sobre las manos de McCastro la que desencadena la dicotomía axiológica dentro del MAR: los que están de acuerdo con que las manos actúan de manera independiente del cerebro (Delhúyar, Lavinia, Waldemar) y aquellos que no (los demás miembros del MAR). McCastro se presenta como un ser escindido entre sus manos y su cerebro: las primeras parecen actuar de manera independiente del segundo; sus manos “pegadas al cuerpo de un idiota” (35); sus manos, al tocar el piano, producen música que altera la fácil posición (de entretenimiento) del oyente habitual de conciertos para piano:

Las manos de McCastro extrapolaban el piano convirtiéndolo en orto circular e infinito desde donde emergía algo así como un más acá de la música en cuyo rastro se podían advertir vetas de silencio aún sin estrenar. [...] Espectáculo inusitado, al que McCastro parecía asistir aburrido como si estuviera afuera de todo aquello, recorriendo con su mirada un tanto estrábica y una burlona sonrisa donde asomaba la maldad a la exhausta concurrencia de oídos asfixiados incapaces de respirar una octava más y sin embargo estar obligados a permanecer allí. (30)¹².

Las manos de McCastro que han asesinado a dos personas porque su música los exasperaba (a su padre y a su primer maestro de piano: Von Chamisso) y han colaborado con la causa contrarrevolucionaria, son las mismas que crean, que hacen pensar a Delhúyar que “tal vez lo que llaman el paraíso perdido no sea otra cosa que la nostalgia del hombre por haberse visto obligado a abandonar la sensible, intuitiva y profundamente humana inteligencia de la manos para pasar a la dura, cruel e implacable inteligencia de su cerebro, que creó cosas tan maravillosas como las matemáticas pero al mismo tiempo convirtió a los hombres en números, en entes abstractos susceptibles de ser explotados” (45). Esta contradicción en la axiología de

¹² La alteración de la posición habitual del oyente se expresa en esta cita, a través de la descripción desacostumbrada de un concierto para piano. La organización y selección de las palabras perturban al lector como una analogía de la situación vivida por el oyente de McCastro, y como confirmación de la intención de Perozzo de transformar la forma habitual de relacionarse con la realidad.

McCastro introduce la toma de posición del autor en cuanto a la dicotomía: razón / arte; el arte se propone en *Juegos de mentes* como independiente del cerebro, de la racionalidad y, específicamente, de la racionalidad instrumental. Ya que la razón puede servir a cualquier fin (como la razón de McCastro lo lleva a convertirse en agente contrarrevolucionario y en asesino de aquellos que obstaculizan la consecución de sus intereses personales), entonces el arte se propone como territorio privilegiado de lo humano¹³.

Hacia el final de la novela, McCastro tiene una transformación. Durante un concierto en Bogotá, Waldemar lo percibe de la siguiente manera:

McCastro había cambiado tanto que casi no se podía reconocer. Su rostro dimanaba la misma inteligencia y lucidez que sus manos [...], y hasta su caminado de loro había desaparecido en gran parte. [...] Pareció que el techo se rasgaba con la música que ahora salía de aquellas manos implacables (ahora sí, casi totalmente integradas al cuerpo y, seguramente a la mente de McCastro), cerradas a cualquier concesión, negadas a cualquier facilismo, pero abiertas al juego, y a la orgía que parecían destrozar las antiguallas de la creencia en lo serio que se viste de negro y arruga el entrecejo. (188-190).

¹³ Esta idea se acentúa a partir de la finalización de la Primera Guerra Mundial, cuando las vanguardias artísticas proponen el arte como el único lugar posible para la expresión de la humanidad y se abandona su relación con la realidad, a través de la negación del realismo tradicional (*l'art pour l'art*, idea que aparece desde el final del siglo XIX, como oposición al modo de vida burgués). Esta "autonomía" introduce en el arte una aporía: "Si olvida su autonomía, entra en el ámbito de la sociedad existente; pero si permanece estrictamente para sí, entonces queda también integrado como uno de los fenómenos que no tienen importancia [...]. Que las obras de arte renuncien a la comunicación es una condición necesaria, pero no suficiente, de su esencia no ideológica" (Adorno [1970] 1983: 311). Si el arte busca apartarse de la realidad, se neutraliza su capacidad de problematizarla, pues al alejarse de ella, al radicalizar su negación a hacer parte de la "sociedad existente", se constriñe su posibilidad de crítica al territorio del entretenimiento, de la contemplación pasiva (lo que representa el arte para el pensamiento burgués).

Es necesario aquí apuntar cómo la propuesta estética de Perozzo, si bien sigue esta tendencia vanguardista, al establecer una crítica social a través de la caracterización imaginaria ficcional de sus personajes y el mismo relato, y la proposición del artista (el músico) como ser humano ideal (completo), también exhibe la aporía del arte de la que habla Adorno; el componente ahistórico en *Juegos de mentes* relega la crítica a un territorio desde el cual la "realidad" no presenta alternativas de actuación para el hombre.

En ese concierto Waldemar se encuentra con Claudia, una mujer que comparte con él sus creencias sobre las manos de McCastro; en ese encuentro se clarifica que la música del pianista es peligrosa, y que por eso las personas para las que antes trabajaba (contrarrevolucionarios), ahora se han dedicado a desprestigiar su figura; en este sentido, se entiende que McCastro se ha puesto en la “ilegalidad artística” (191). Tiempo después, cuando Waldemar viaja a Barcelona a buscar al pianista, luego de que el crítico alemán y antiguo director de música del III Reich, Bruno Schultz, ha apuñalado sus manos durante un concierto, McCastro le confiesa: “Por fin había decidido no luchar más en su contra, por fin decidí integrarme a ellas. Entonces empecé a vivir una etapa plena, feliz, en contraposición a lo que había sido antes. Un desgraciado. [...] Yo sentía que era mejor así, que me iba transformando en un humano, sí, literalmente en un hombre que vivía y no que existía solamente” (228). La transformación de McCastro sólo es posible cuando deja de hacer de su arte una traición hacia “quienes trabajaban por hacer del hombre un ser por lo menos digno” (228): los revolucionarios; cuando renuncia a su razón instrumental y vive en armonía con sus manos (el arte y la sensibilidad); cuando deja de congraciarse con su clase social (la burguesía elitista –tradicional y emergente–) y su manera facilista (esnobista) de escuchar su música, y empieza a tocar para el hombre en su totalidad.

La música de McCastro se afirma en la novela como una crítica pertinaz al orden establecido por las élites burguesas tradicionales; sin embargo, el hecho de que las manos de McCastro terminen destruidas por la acción del crítico musical alemán, evidencia también la afirmación de la imposibilidad de desequilibrar las jerarquías impuestas por dichas élites, razón por la cual, en la novela, McCastro vuelve a ser un idiota –ahora sin manos– sin posibilidad de trascendencia, de cambiar su situación. La “idiotéz” de McCastro exhibe las consecuencias de una sociedad aburguesada, en la

cual el arte se convierte en un estorbo para la consecución de los intereses de sus élites, dada la crítica que las expresiones artísticas proponen frente a los valores establecidos por la burguesía; el pensamiento burgués, entonces, reduce a los hombres a idiotas, los obliga a aceptar con aquiescencia el funcionamiento del sistema:

El pensamiento burgués, vinculado, al igual que la sociedad burguesa misma, a la existencia de la actividad económica, es precisamente el primer pensamiento en la historia radicalmente profano y ahistórico a la vez; es el primer pensamiento cuya tendencia es negar todo lo sagrado, ya se trate de lo sagrado celeste de las religiones trascendentes, ya de lo sagrado inmanente del futuro histórico. En nuestra opinión, esta es la razón fundamental, en virtud de la cual la sociedad burguesa ha creado la primera forma de conciencia radicalmente estética. El carácter esencial del pensamiento burgués, el racionalismo, ignora, en sus expresiones extremas, la existencia misma del arte. [...] En la sociedad vinculada al mercado el artista es, como ya hemos dicho, un ser problemático, y esto significa crítico y opuesto a la sociedad. (Goldmann 1975: 35).

Lo ahistórico del pensamiento burgués se entiende, en *Juegos de mentes*, como la imposibilidad de transformar la realidad en un momento en el que los mecanismos represivos eran recurrentes para mantener un país en aparente orden, con el objetivo de alcanzar las metas económicas de las élites capitalistas (burguesas). De acuerdo con Horkheimer, “cuanto más descualificada se experimenta a sí misma la realidad, tanto más desenfrenadamente se deja manipular” (2000: 96); entonces, cuando Waldemar pierde la última esperanza de darle sentido a la realidad, al ver los muñones en las muñecas de McCastro, su “realidad” pierde completamente dicha posibilidad de sentido y se diluye: “Waldemar salió de la habitación, del hospital y caminó por las calles de Barcelona incansablemente. Y con cada paso que daba, cada vez era menos, cada vez más nadie, ya no existían ni *la Ricahembra*¹⁴, ni las manos de Alden McCastro

¹⁴ En cursivas en el original. De aquí en adelante, las cursivas de las citas textuales se marcarán siguiendo el original.

para convencerlo de lo contrario” (234). La renuncia a darle un sentido a esa realidad de represión e injusticia social se evidencia en la novela a través del distanciamiento con la realidad, configurado por la tensión narrativa entre Waldemar y “Gabardina”. Este distanciamiento presenta una realidad “descualificada” –sin sentido– y, en esa misma medida, una “realidad” que permite manipular –“mentipular”– a los individuos, pues tal renuncia a construir sentidos concede a otros la facultad de imponer el orden que los demás deben aceptar.

Según Cruz Kronfly, “los seres humanos necesitamos, deseamos fervientemente la dimensión del sentido como si fuera un atributo del mundo real [...]. De lo contrario caeríamos en el horror del vacío. En el nihilismo, en la desesperanza. Pero vivimos en un mundo en el cual la dimensión del sentido ha sido atacada a fondo por la cultura de nuestro tiempo. [...] El sujeto se ha fragmentado [...] en la misma medida en que el sentido se ha fragmentado y el orden del mundo ya no representa un valor ni entraña una meta anhelada” (1996: 212). En *Juegos de mentes* se evidencia esta concepción desvalorizada del mundo en la actitud de Waldemar ante él mismo y ante la “realidad”, pues duda de su existencia y de la credibilidad que le ofrece el mundo: “Y es que allí donde lo ven descrea secretamente de casi todo. Hasta de él mismo” (17). Esta actitud lo lleva a perder contacto con la realidad, a desistir de su existencia concreta en ella. Waldemar no está en el mundo, sino al margen de él, no logra liberarse de sus creencias conflictivas, su postura no tiene la intención de sopesar las razones o los hechos, sino que expresa su imposibilidad de integrarse al mundo, su renuncia a otorgarle un sentido que da por inútil, por nimio frente al estado de la realidad, a su inalterabilidad: “Esa obsesiva convicción de que los problemas del hombre en el mundo no tienen solución alguna, así se haga lo que sea o se intente lo imposible” (17).

Juegos de mentes afirma una concepción crítica del mundo y se convierte en un asomo de una actitud posmoderna, manifiesta en la desconfianza hacia la razón –convertida en razón instrumental– y hacia la Historia¹⁵, en el afianzamiento de la posición individual del hombre y su vivencia de un tiempo en el cual no se vislumbra el futuro, y en la reducción de su mundo a un espacio íntimo –como el de la imaginación ficcional–, pues el espacio exterior niega la posibilidad de ser.

En Waldemar la ruptura con el mundo no es radical, pues, a pesar de su incredulidad, buscará la manera de integrarse a él a través de los otros, de una colectividad, y es sólo al final de la novela cuando renuncia también a esto, pues se dará cuenta de su fracaso, de su inadecuación frente a las exigencias axiológicas que le hace el mundo. En este personaje se puede ver la expresión de una axiología ambigua, un ser en transición que evidencia la crisis axiológica presentada después de la mitad del siglo XX; Waldemar presenta aún fuertes conexiones con valores premodernos, los cuales se yuxtaponen con valores modernos –aunque impuestos, no genuinos–, situación que permite comprender la época del Frente Nacional como período de grandes cambios para el desarrollo del país y de sus habitantes. La actitud crítica, en *Juegos de mentes*, constituye un reconocimiento de la imposibilidad de la realización completa del proyecto moderno en Colombia, debido a su fuerte relación con valores premodernos, por un lado, y por su entrada impuesta en un modelo económico neoliberal, por otro¹⁶.

¹⁵ Aspecto que también es visible en la estructura cíclica que construye la novela, es decir, en su renuncia a configurar una temporalidad histórica.

¹⁶ Además, por la misma contradicción del proyecto moderno: la imposibilidad de llevar a la práctica los ideales teóricos de la Modernidad. Sin embargo, la particularidad del caso colombiano y, por extensión, latinoamericano, consiste en su fuerte conexión con la axiología premoderna y en la adopción (acrítica) de modelos económicos y sociales externos (impuestos).

Waldemar no puede llegar a su plenitud vital, sino sólo mantenerse como un ente de existencia, una manifestación de la creación de otra conciencia, sin independencia ni constitución contundente de una subjetividad. En este sentido, McCastro, Delhúyar y Lavinia se contraponen a Waldemar en cuanto a su configuración como seres privilegiados que alcanzan la vida (la totalidad del ser humano) y no una superficial existencia, porque en ellos no hay contradicción entre su razón (mente) y su sensibilidad (manos). Lavinia jamás duda de las manos de McCastro, mientras que Waldemar sí: “No seas ingenua, *Sor Lujuria* [...]. Todos sabemos que la mente, es decir, el cerebro es quien controla” (53). Sólo después del fallido secuestro de McCastro, ideado por Delhúyar, es que Waldemar creerá en las manos del pianista: “Y Waldemar le dijo a la Ricahembra que sí, que McCastro tenía unas manos que no correspondían a su cuerpo” (157); este cambio en Waldemar se debe, en un primer momento, a la incredulidad en su “realidad” y, en un segundo momento, a la posibilidad de creer plenamente en el amor de Lavinia por él, razón por la cual Waldemar podrá hacer el amor con ella sin recurrir a disfraces: “Por primera vez en carne viva, sin disfraces y sin máscaras. Algún tiempo después, Waldemar pensaba [...] que entonces era cierto. ¡El amor existía! Y era un desinteresado pandemónium que no necesitaba de heroísmos, ni de impotencias, ni mucho menos de tener algún sentido, para estar ahí y reconocerlo, finalmente entre ellos dos” (155). Aunque Waldemar manifiesta durante toda la novela una axiología frágil, dependiente de los demás para darse seguridad a sí mismo, cuando se da cuenta de que Lavinia lo ama –lo acepta– por ser Waldemar Vivar, tal como es, su posibilidad de vivir se vislumbra, pero con el asesinato de Lavinia, esta posibilidad se diluye.

La inseguridad de Waldemar se debe a unas convicciones impuestas por su lugar de origen (la provincia), que lo anquilosan en una posición no coordinada con su sensibilidad; cuando Waldemar llega a Bogotá afirma ser conservador y creer en Dios,

pero tras entrar en la Universidad Nacional sufre una crisis de identidad que lo deja “en medio de la noche infinita, sin fe en nada, sin siquiera dioses que velaran su encrucijada, destrozado y sin principios” (77), pues Waldemar se enfrenta con una sociedad muy diferente de la suya (una sociedad tradicional), la cual, por encontrarse en una periferia dependiente del centro, presentaba más obstáculos para asimilar el pensamiento laico que los nuevos cambios sociales, históricos y económicos traían consigo¹⁷. Waldemar vive sus valores como una herencia incuestionable, aunque perciba en su misma historia, en sus recuerdos, que dichos valores son inconsistentes en su presente, y es por esta razón que las “fuertes convicciones lugareñas” de este personaje no resultan tan firmes y resistentes frente a lo nuevo. El mundo tradicional de Waldemar se desmorona desde su infancia en el pueblo¹⁸, así que al enfrentarse

¹⁷ Evidencia de estos valores tradicionales es el hecho de que cuando le hablan de poesía, Waldemar sólo recuerda un poema: “El brindis del bohemio”, el cual hace parte del imaginario popular-tradicional de las provincias colombianas rechazado por el centro: “<<El bohemio calló>>, pensó Waldemar recordando una poesía que le gustaba mucho, pero que, un día cuando intentó recitarla en una discusión sobre poesía que sostenían el Enano y el Tímido, éste le dijo que no fuera de mal gusto” (44). La visión del arte de Waldemar es incompleta y corresponde a sus valores tradicionales, aspecto que también permite configurar su axiología conectada a valores estereotipados que no pueden mantenerse firmes ante un cuestionamiento o desaprobación, o ante las diversas circunstancias que experimentará Waldemar; de allí que Waldemar, luego de la muerte de Lavinia, no recuerde más este poema, pues ha ingresado completamente en el sistema y se ha quebrado gran parte de sus valores tradicionales (su mundo premoderno).

¹⁸ El pasado de Waldemar es otro elemento difuso en la novela hasta el momento en que puede contárselo a Lavinia; este personaje al no tener historia, se convierte en un ser desarraigado que no puede asumir su individualidad, pues sólo ser consciente de una historia propia permite tener una posición frente a la misma y reconocer la individualidad; de lo contrario, el ser termina mezclado con la anonimidad social y adopta fácilmente la conciencia de su grupo. El yo se disuelve en la colectividad y asumirse como ser histórico (con pasado y futuro propios y definidos) es lo único que puede ayudarlo a constituirse como individuo; en *Juegos de mentes*, Waldemar alcanzará su pasado, pero no su futuro, pues aunque logra narrarlo ante Lavinia, al morir ésta, la noción de futuro pierde sentido y Waldemar vuelve a caer en una estructura cíclica.

La crisis de los valores tradicionales visible en el pasado provinciano de Waldemar es la siguiente: la madre era una maestra de escuela (indicio de una axiología moderna, en tanto la educación exhibe una creencia en el progreso del hombre) y el padre un militar (ideología tradicional-premoderna) al que Waldemar despreciaba. Un día Waldemar descubre a su madre haciendo el amor con otro hombre; Waldemar desde ese día sentirá un gran deseo sexual por su madre, el cual será satisfecho por ella hasta cierto punto, pero empezará a odiarla desde el día en el que se encuentra en un bar al hombre con quien la descubrió y se da cuenta de que se siguen viendo. Sin el afecto por su padre, ni por su madre, Waldemar decide irse de casa, porque su padre quería introducirlo en la carrera militar: “Cuando me marché de casa [...], ya era simplemente un guiñapo, un ser que no creía en nada, ni siquiera en mí

con las axiologías de los miembros del MAR, cambia sus creencias: “Waldemar anunció que ya no creía en Dios, que renunciaba a su militancia en el partido conservador, y que si bien no era marica, ni creía jamás llegar a serlo, consideraba las prácticas homosexuales como lo más normal. Por último pidió su ingreso al MAR” (79). Después de esta decisión, Waldemar aspirará a ya no sentirse “tan extraño y único en el mundo, sentía por fin que empezaba a ser alguien [...]. Confiaba plenamente en que algún día dejaría de tener que imitar a los demás para ser él mismo” (80).

La precaria identidad de Waldemar, que pretende afianzar a través de prácticas gregarias, se conecta con un deseo de hacer parte de una comunidad. La conciencia de una individualidad plena (autónoma) no es visible en *Juegos de mentes*, aunque la separación respecto a la comunidad como ideal, como *locus amoenus*, sí lo es; en este sentido, la novela evidencia la crisis del sujeto moderno con una particularidad: en Colombia este ideal (el individuo) nunca se cumplió a cabalidad, pues la Modernidad no fue plena y las clases que abanderaron el proceso de modernización eran grupos de axiología conservadora, que si bien tecnificaron el país, también pretendieron conservar el poder a través de una política paternalista que no permitió el desarrollo autónomo del individuo. Además, hacia el final del Frente Nacional, la política paternalista del Estado empezó a sufrir cambios provenientes del naciente neoliberalismo como política económica mundial, el cual exigía la liberación del intervencionismo de Estado; con esta actitud, el sujeto queda flotando en un medio que no lo dejó constituirse

mismo” (159); el mundo infantil de Waldemar se ha derrumbado completamente, así como sus valores. Cuando Waldemar ha salido de la cárcel y se ha convertido en abogado, su madre aparece para contarle la otra parte de la historia: el militar no es el padre de Waldemar, sino un hombre del cual estaba embarazada y a quien el militar asesinó cuando se tomó el pueblo; éste obligó a su madre a ser su sirvienta y cuando se dio cuenta del embarazo se casó con ella. El militar era homosexual y usaba el matrimonio como fachada. Después de saber esto, Waldemar ingresa aún más en el sistema al aceptar un alto puesto en un ministerio; de nuevo, aquello en lo que creía se desmorona, su mundo de nuevo se tambalea, y esto afirma aún más su desconfianza por un mundo que no ofrece seguridades o verdades, así que su actitud es la de sumarse a la anonimidad, a lo que otro le impone, en este caso, su “benefactor”: el Tímido.

autónomamente y que ahora lo deja a su “libre albedrío”, frágil ante los nuevos valores neoliberales.

2.1. LAS MANOS (EL ARTE Y EL SER HUMANO COMPLETO): Según Gadamer, la mano “no es por sí misma una herramienta, es decir, no sirve a fines especiales, sino que es capaz de transformar otra cosa de tal manera que ello sirve como instrumento manual para fines escogidos” ([1983] 2000: 125); en este sentido, la mano es un órgano que se puede adaptar a fines funcionales, pero también a otros que no lo son. Lo que sucede en el momento de la Historia al que hace referencia la novela es que la mano se funcionaliza de forma generalizada, pues lo que predomina es la razón instrumental; el hombre no es un ser funcional, sino que las circunstancias históricas lo obligan a adaptarse a esta “realidad”: “El individuo está inserto en una relación funcional que cada vez le deja menos libertad creadora. En el seguimiento consecuente de nuestro entero proceso cultural, el individuo se encuentra cada vez más al servicio de funciones y limitado por autómatas y máquinas funcionales. En lugar del dominio sobre algo que permite su hacer y posibilita también un cierto juego del querer que lo lleva a uno a expresarse, ha llegado una nueva actitud servil sobre la humanidad” (Gadamer: 126). Después de que Lavinia ha muerto y Delhúyar ha caído en la locura y la ilegalidad, la muerte de las manos de McCastro exhibe la toma de posición de Perozzo en *Juegos de mentes*:

La pérdida de la mano significa la pérdida de formación sensible, más constatamos de nuevo que lo que debe ser formado es el hombre, su entendimiento tanto como sus sentidos. [...] El entendimiento y la sensibilidad no están [...] en contradicción alguna. La mano es un órgano espiritual, y nuestros sentidos desarrollan inteligencia propia, en la medida en que están inspirados tanto por la mano que prueba, que agarra, que muestra, como por la misma libertad. [...] Lo que llamamos espíritu o inteligencia o entendimiento es un capital universal de atención que en ningún

sentido está limitado a las artes del cálculo, a las actitudes de medición y al ejercicio del cálculo imprescindible para la racionalidad técnica. Si la razón sólo fuese esto, nada podría salvarnos frente a la muerte del mandarín, que nos depararía una burocracia omnipotente y un estancamiento de todo el progreso técnico y de la civilización en su conjunto. [...] Sólo aquel que es un hombre formado [no adiestrado] y de sentidos cultivados puede ver con ayuda de la sensibilidad su esencia entera, estar atento, observar y dirigirse a otros. (Gadamer: 128-129).

La razón es asumida en la novela como esa razón de “burocracia omnipotente” de la que habla Gadamer; la generalización del concepto de hombre como ser funcional obstaculiza la toma de conciencia de su totalidad, de sus posibilidades de ser más allá del cumplimiento de una tarea específica. Perozzo, de esta forma, construye una crítica al proceso de Modernidad en Colombia, en tanto ésta redujo la razón a la razón instrumental; el proyecto moderno renunció al principio de igualdad y confundió la libertad con la liberación de los medios para convertir a la sociedad tradicional en una sociedad capitalista, de mercado generalizado. En este sentido, *Juegos de mentes* se entiende como una propuesta estética contundente en el campo de la novela colombiana de los setenta y principios de los ochenta, en tanto elabora una crítica radical al período histórico del Frente Nacional en su aspecto represivo, funcionalista y capitalista.

Lavinia, Delhúyar y McCastro se oponen al sistema para configurarse como seres humanos completos (sin contradicción entre su razón: mente, y su sensibilidad: manos); ellos evidencian una axiología no adoptada, sino asimilada, y en esa medida, los cambios sociales que viven no alteran, en su configuración esencial, sus valores; sin embargo, esta coherencia tiene un precio: el fracaso frente al sistema establecido. En *Juegos de mentes* la presencia de la burguesía tradicional en la vida de estos seres “privilegiados” es significativa, pues al ser seres que no deben preocuparse por la

consecución de dinero, pueden elaborar una concepción alejada de la visión de mundo pragmática o racionalista instrumental. Tanto el padre de McCastro como el de Delhúyar y el de Waldemar se constituyen como figuras castradoras para sus hijos, como una fuerza racionalista instrumental a la que sólo mueve el respeto por la tradición y el dinero, razón por la cual sus hijos los enfrentarán a través de la rebeldía o el mismo asesinato.

El caso de Lavinia es diferente por su condición de mujer, pues en *Juegos de mentes*, las mujeres se constituyen en el elemento eufórico por excelencia¹⁹. Lavinia recrea la naturaleza, es decir, la sensibilidad pura, “la liberación de la auténtica esencia humana soterrada de la servidumbre de las convenciones sociales” (Lukács [1958] 1963: 38), aquello que es totalmente opuesto a la racionalidad instrumental que impera en el mundo de los hombres²⁰. La toma de posición de Perozzo frente a este elemento femenino es oponerlo al machismo como valor de una sociedad conservadora-tradicional. La “liberación de la mujer”, en la década del sesenta y setenta en Colombia, fue uno de los mayores cambios axiológicos que vivió el país, y la recreación de Perozzo en esta novela corrobora su creencia en la necesidad de transformar algunos valores obsoletos para afrontar la nueva sociedad que se propone al individuo²¹. La libertad, la confianza en la intuición y la confluencia de valores premodernos y modernos, hacen de Lavinia un ser no dogmático que asume su configuración

¹⁹ La madre de Waldemar y Claudia harán parte de esta misma valoración; las mujeres contribuyen a que Waldemar logre sus objetivos (madre: irse de un lugar que lo oprimía, Lavinia: sentirse aceptado, Claudia: encontrar la verdad sobre la muerte de Lavinia y las manos de McCastro), aunque, finalmente, no pueda constituirse como ser humano completo.

²⁰ Tal como se propone en la novela con la figura del padre y del ala radical del MAR, encargados de obstaculizar la transformación en seres humanos de los otros personajes.

²¹ Aunque la muerte de Lavinia evidencie la imposibilidad de que en Colombia se afiance una mentalidad laica completa, como fue el proyecto de la Modernidad. El asesinato de Lavinia se conecta con el ingreso de Waldemar en la funcionalidad, en el sistema capitalista, pues al extirpar de su vida la última esperanza de oponerse a dicho sistema (su relación con Lavinia), Waldemar se vuelve aún más frágil y acepta las condiciones de vida que el Tímido prepara para él.

axiológica desde el precepto de la “formación” del hombre, tal como lo enuncia Gadamer (ver su esencia, escuchar a los otros y no dejarse atrapar en la funcionalidad):

Esa *Ricahembra* que podía pasarse días enteros durmiendo porque ella no iba a perder el tiempo haciendo cosas, o esa otra que se metía de cabeza en un libro apasionante para ella y no lo dejaba hasta terminarlo, así tuviera que gastarse una semana. Esa *Ricahembra* para quien el dinero nada significaba (lo gastaba sin medida alguna, sin consciencia) o esa otra que era capaz de juntar en un solo día tantos malos augurios que se convencía de que pronto iba a morir y era necesario hacer su testamento para que Waldemar no fuera a pasar necesidades cuando ella faltara. O esa otra *Ricahembra* que cualquier día se aparecía con un maletín lleno de calzoncitos para mujer, de los más variados colores y diseños y los lucía todos ante él [Waldemar] para ver cuál despertaba más su lujuria. [...] Era la misma que podía ir a la cabeza desafiando a la tropa y después llegar al apartamento y ponerse a llorar ante su magnífico desorden, porque era un fracaso como mujer o ponerse a temblar como una niña porque se acercaba la medianoche. Esa *Ricahembra* que decía no creer en nada, y sin embargo, frecuentaba iglesias en busca de misas cantadas [...]. Esa *Ricahembra* tan inconsciente de su propia belleza que aún preguntaba por qué la estarían mirando cuando entraba a algún sitio. (154).

Waldemar viaja a Barcelona para entrevistarse con McCastro y conocer la verdad sobre la muerte de Lavinia; en esta ciudad se encuentra con un McCastro a quien el músico nazi le ha cercenado las manos y es aquí también donde decide comprar la gabardina blanca y la pistola para “detener su desintegración” (234), objetos que “Gabardina” tomará para intentar llevar a cabo la venganza. La elección de Barcelona como lugar donde se resuelve el conflicto de la novela es significativa: Barcelona se propone como un lugar alternativo a la realidad “descualificada” de Bogotá –un lugar donde conocer la verdad era imposible–, pero Waldemar vuelve a Bogotá y desaparece allí, porque de esa manera se evidencia que esa verdad conocida en Barcelona acaba totalmente con su posibilidad de lucha en su aquí y ahora. Barcelona es un intento de salida de lo

cíclico: es histórica en tanto mantiene los rastros del tiempo que ha pasado²² y la posibilidad de cambio después de la muerte de Franco; sin embargo, la situación de incertidumbre sigue presente como síntoma del cambio histórico: “¿Sabía él que aquí ya andábamos en democracia? [le pregunta a Waldemar un taxista murciano] Pero para lo que había servido. ¡Pa’ un cuerno!” (212). Comprar la gabardina en Barcelona es la oportunidad de ser en una realidad no descualificada, de detener la desintegración de su yo a través de un objeto tangible, pero el hecho de ser objetos que indican una posición social ascendente burguesa²³, evidencia la precariedad de la subjetividad de Waldemar, una vez más, su reificación en un medio de capitalismo generalizado donde son más importantes los objetos que los seres humanos.

La evaluación de Perozzo sobre Bogotá es dicente: esta ciudad se propone como lugar disfórico frente a la posibilidad de vida que configura Barcelona. Se afirma, entonces, la imposibilidad de ser en Colombia, de cumplir el proyecto moderno de construcción de una individualidad; pero dicha imposibilidad, se elabora en *Juegos de mentes* de manera crítica, en tanto los personajes que se proponen en la novela como seres privilegiados nunca ingresan al sistema totalmente.

²² “Se dejó llevar por aquellas calles de paredes añejas donde de golpe se alzaba una torrecita puntiaguda con pequeñas ventanas atravesadas por esbeltas columnas, donde el tiempo parecía haberse adormecido e incluso la gente andaba con un ritmo de Edad Media. Se dejó llevar por aquellas calles torcidas, con sabor a vino y a mar, a Quijote y a leyenda, a libros antiguos y a objetos de mimbre, a Sancho y cazuela de mariscos, a mujeres catalanas culiparadas y serias” (214).

²³ “Por la calidad de sus vestiduras [las de Gabardina] y del lugar donde vive bien pudiera tratarse del gerente de un Banco, del dueño de un próspero negocio o de un alto funcionario del Gobierno” (39), que es lo que terminará siendo Waldemar. Y más adelante: “Imagina al hombre de la gabardina blanca, sintiéndose demasiado solemne entre ese atuendo (por qué una gabardina blanca y no un abrigo gris, por ejemplo) y dándose una importancia que no tenía realmente, pero que es común en los habitantes de esta ciudad” (167).

La estructuración de *Juegos de mentes* y la configuración de Waldemar Vivar permiten entender esta novela como una expresión de transformación en la novela colombiana, en concordancia con la concepción de *nouveau roman* de Robbe-Grillet, para quien la “nueva novela” evidencia cómo “nuestro mundo, hoy, está menos seguro de sí mismo, es tal vez más modesto, puesto que ha renunciado a la omnipotencia de la persona, pero más ambicioso también puesto que tiene la vista fija más allá [...]. La novela parece tambalearse, al haber perdido su mejor apoyo de antes, el protagonista” (1965: 39). Y más adelante: “Lo que desorienta a los espectadores amantes del “realismo”, es que aquí [en el *nouveau roman*] no se intenta hacerles creer nada [...], al contrario [...]; en vez de pretender ser un trozo de realidad, ésta se desarrolla como reflexión sobre la realidad” (168). La “nueva novela” de Robbe-Grillet insiste en evidenciar la experiencia de un mundo en transición (Modernidad-Postmodernidad), un mundo en el que han desaparecido las certezas, que se propone como relativo, y en el que el ideal moderno del individuo ha revelado sus inconsistencias y su despropósito. La constitución como personaje de Waldemar Vivar es coherente con esta visión de una “nueva novela”, al igual que la tensión “Gabardina”-Waldemar, la cual se propone como una evaluación de esa “realidad” que ya no es confiable para el desarrollo pleno del hombre. *Juegos de mentes* no aspira a ser ya una “realidad” posible con el imperativo de una marcada referencialidad, sino un universo posible que no pretende ser veraz, sino verosímil, en tanto exhibe su carácter de ficción, a través del cual se “pone en abismo” la forma acostumbrada de percibir lo real.

3. CRONOTOPO: “LA CIUDAD DE LOS UMBRALES”

La interpretación del tiempo en el espacio, en *Juegos de mentes*, se presentará desde el análisis realizado por Mijail Bajtín (1989) sobre el cronotopo del umbral.

“Gabardina” imagina a Waldemar y a los demás personajes desde el umbral de la puerta del apartamento de Waldemar, después de que éste desaparece y él se imagina dentro de la historia para completar la misión de asesinar al Tímido: “–¡No puedes hacerme esto! –grita [“Gabardina” a Waldemar]–. Te creé con el fin de que ejecutaras esta acción final. Si no, todo quedará trunco y los lectores insatisfechos. Si no lo haces no serás inmortal, ni yo tampoco” (235); pero Waldemar no desea ser importante, no desea ser “alguien”, así que “Gabardina” debe tomar su lugar, pero luego olvida qué es lo que debía hacer y permanece infinitamente en el umbral recreando la historia de Waldemar y Lavinia. “Gabardina” sí desea ser “alguien”, desea ser “reconocido” a través de la perpetración de un asesinato y, así mismo, piensa que los lectores esperan este mismo asesinato; en este sentido, es visible la toma de posición del autor, quien decide que “Gabardina” olvide su “misión”, que los “lectores” queden “insatisfechos” y que la posición de Waldemar se ratifique en la novela como evaluación de la realidad. “Gabardina” constituye una conciencia de la Modernidad salvaje, en la cual el otro representa un óbice para alcanzar sus fines. El acto de asesinar a alguien prueba la superioridad de un individuo sobre otro y constituye una traición al proyecto moderno; sin embargo, cuando “Gabardina” “olvida” su meta y detiene sus pasos, se afirma la evaluación de la novela acerca de proponer el territorio de la imaginación como el terreno de la crítica, de la única salida posible frente a la “realidad” de degradación que vive el hombre contemporáneo.

“Gabardina” logra atravesar el umbral de la puerta del apartamento de Waldemar, caminar por el pasillo, bajar las escaleras del edificio, mirar desde la puerta la noche que lo espera:

Parado en una esquina, resistiendo los embates del frío parapetado en su blanca gabardina con el cuello subido y un cigarrillo colgando de sus labios, miraba la carrera séptima. La Calle Real. Corazón del país y detentadora de su historia. La calle principal de la “Atenas Suramericana”,

centro del monstruoso caos de cara sucia, laberinto de planos encontrados donde los hocicos de los urbanizadores se la repartieron en una rapiña de cerdos construyendo mediocres rascanubes que la noche convierte en siniestra muralla, en panteón de hormigón.

Jerigonza citadina, agresiva, malhumorada, por donde transitan su frustración los humillados y los vencidos, los que llegaron engañados por las luces nefastas de un progreso de mentiras. (61).

Luego, “Gabardina” camina en medio de la noche por las calles de una Bogotá caótica, por una noche sin fin en la que el amanecer nunca llega: “Camina por esa ciudad que es más bien un conflicto arquitectónico, y le resulta un poco solemne eso de andar metido en una gabardina blanca y con una pistola entre el bolsillo, transitando por esas calles de paisaje desolado y triste” (92). “Gabardina” mira desde la distancia ese “paisaje desolado y triste”, pero no entra en contacto físico con él, y esta característica de observador lo separa de ese mundo degradado; estar en un umbral (puertas, escaleras, corredor, calles, noche), además, significa estar en un estado de indecisión, de parálisis vital, provocada por algún hecho que desequilibra al sujeto –en el caso de “Gabardina” la indecisión se debe al olvido de su decisión, al hecho de percatarse de su dependencia respecto a Waldemar–. Entre la acción y el estatismo, entre los lugares de permanencia y de transición, se elige la pasividad, la transitoriedad, se renuncia a la acción que podría cambiar la situación actual, y esta renuncia no hace más que afirmar la imposibilidad de realización completa del ser humano.

Bogotá se configura en la novela como espacio disfórico; la crítica a esta ciudad se centra en sus procesos de urbanización y su relación con la noción de progreso. “Gabardina” camina por el centro de Bogotá²⁴ durante la noche, es decir, en un

²⁴ Waldemar y los demás personajes transitarán muy poco por estas calles (espacio de lo público). Los lugares donde transcurre la mayoría los acontecimientos son el apartamento de Waldemar y Lavinia, los café-bar La Alondra y el Andrea, y el Teatro Colón; todos éstos, espacios cerrados –a pesar de su carácter público– que configuran la visión aislada y privada de Waldemar como protagonista de la novela,

momento donde es más visible el caos urbano, la injusticia social y todas las depravaciones del progreso. El centro de la ciudad fue el lugar donde se hicieron más perceptibles las transformaciones urbanas durante los años sesenta y setenta: la afluencia de grandes cantidades de campesinos que buscaban un mejor futuro en las ciudades, la expresión del sinsentido ocasionado por el desarraigo y la privatización. La calle –el espacio público– y, en especial, el centro, sufrieron las consecuencias de una maledicencia prolongada, la cual produjo que los ciudadanos se resignaran a ver estos espacios como un lugar inhóspito y peligroso; gracias a un mecanismo de especulación financiera, la función comercial del centro se desplazó a cada barrio, y a finales de los setenta “casi todo el mundo estaba sometido al bombardeo ideológico de que el centro de la ciudad no servía para nada, que era un caos, que había que renovarlo, etc. Consecuentemente, desde las esferas institucionales se le abandonó” (Viviescas 1989: 193). Esta resignación produjo que se renunciara al espacio público y que éste se funcionalizara, a través de la zonificación de la ciudad del Estado de Sitio.

El proyecto moderno enfocado en el desarrollo urbano provocó que se confundiera aún más Modernidad con modernización, que los ciudadanos renunciaran a apropiarse de la ciudad y la dejaran en manos de los especuladores financieros y los mecanismos de represión. “Gabardina” evidencia en su recorrido nocturno esta crítica precisa al “progreso”, como fue entendido en Colombia: un botín que se repartieron “una rapiña de cerdos”, lo que acentuó aún más la desigualdad social y dejó al descubierto el carácter exclusivista (elitista) del Frente Nacional (Shouse: 80).

en tanto son lugares que aparecen en la narración por las experiencias que allí vive y que lo afectan sólo a él. El caso del centro de la ciudad y de la Universidad Nacional será distinto, pues estos espacios serán la excusa narrativa para que la voz narradora explicita su evaluación sobre la situación del país, como se verá más adelante.

3.1. LA HISTORIA: Según Bajtín, la novela de este tipo puede alcanzar historicidad si se lanza hacia el futuro o aparecen signos de la época. En *Juegos de mentes* la noción de futuro no se percibe, porque es abortada tras el fracaso de los “seres privilegiados” que configura la novela, pero los signos históricos sí, a través de la evaluación sobre Bogotá y la alusión al MAR como un eco de la coyuntura histórica que significó en los sesenta la Revolución Cubana para América Latina. Creer en la revolución significa creer en el progreso del hombre, es decir, en un valor plenamente moderno, pero en *Juegos de mentes*, esta concepción de mundo deriva en una ideología²⁵, perceptible a través de la escisión interna del MAR entre el ala radical-dogmática y el ala crítica: “Una revolución se hace, no sólo para cambiar las condiciones en que viven los hombres, sino para cambiar al hombre mismo” (128); a pesar del fracaso del ala crítica, este grupo de personajes afirmará su esperanza en la formación de un hombre completo, de un ser humano –en términos de Gadamer–, es decir, hay también en estos personajes una creencia en el progreso del hombre, aunque esta confianza sea traicionada por la acción de aquellos que sólo usaron la revolución como un medio para alcanzar sus objetivos privados capitalistas. Este “engaño” es para Waldemar la ratificación de su incredulidad por el mundo, al igual que el hecho de corroborar que las élites burguesas terminan imponiendo su lógica a quienes no tienen poder, ni los medios para ejercerlo. El aspecto histórico no alcanza a desbarajustar la estructura circular de la novela, sino traducirse en una causa más de la configuración de Waldemar-“Gabardina” como entes de ficción.

Al igual que Bogotá, la Universidad Nacional es un espacio donde la voz del narrador explicita su evaluación disfórica acerca de los procesos de modernización en Colombia. La Universidad aparece como una “niña violada” después de ser tomada por las fuerzas armadas, tras las protestas de los estudiantes: “La Universidad había sido cerrada por

²⁵ Se entiende la ideología como una mentalidad a través de la cual se busca obtener el poder.

el Gobierno, y así evitar más desórdenes y muertos e invadida militarmente. *La Ricahembra* se había puesto realmente triste cuando le contó a Waldemar de la cantidad de tanques, bazucas, cañones y toda clase de esa chatarra cavernaria con que la habían invadido y violado como a una niña inocente” (156). Lo que ocurre en Colombia con las universidades públicas durante las décadas de los sesenta y setenta afirma la posición del Estado frentenacionalista como un Estado conservador y represivo, el cual mientras defendía el progreso y promulgaba leyes económicas que amparaban los intereses elitistas, reprimía con la fuerza militar cualquier brote de rebelión. Entre los años de 1960 y 1964 se habilitaron leyes que buscaban limitar la autonomía de la Universidad Nacional²⁶; al no poder expresar la desaprobación frente a esta situación y otras de carácter nacional, por medios institucionales, aparecen movimientos estudiantiles (JUCO, MOIR), así como disidencias políticas (MRL, ANAPO). Sin embargo, “el movimiento estudiantil colombiano se acercó más a expresar la inconformidad con el orden existente que a la revolución social” (Helg: 140), pues los mecanismos de represión y la incipiente secularización del pensamiento, impidieron que se llevara a cabo una verdadera revolución. En *Juegos de mentes*, esta concepción también es visible, pues el MAR tampoco alcanza a transformar radicalmente las políticas del gobierno frente a la universidad.

Por otra parte, “la política de cierre de Universidades públicas condena a estudiantes a alargar sus años de estudio, estimula matrículas en planteles privados y reduce el valor de los diplomas de universidades oficiales” (Helg: 142); las protestas violentas de los estudiantes inician un círculo que le conviene al gobierno, pues se excusa en estos

²⁶ Dependencia del gobierno para la aprobación de sus decisiones, elección del rector como decisión directa del Presidente de la República, intervención eclesiástica, creación del ICFES, ICETEX y COLCIENCIAS (instituciones con las cuales se buscaba ejercer un mayor control y veeduría sobre la Universidad), introducción del pensamiento funcionalista estadounidense a través de la Fundación Ford y Rockefeller -con la consecuencia de fundamentar la educación superior como un aparato tecnológico-, impulso de las Universidades privadas (Herrera 1986).

actos de desorden público para cerrar las universidades públicas, lo que ocasiona que los títulos profesionales otorgados por estas universidades se desvaloricen, así como la calidad de la educación que ofrecen (dada la discontinuidad de su proceso), y que los jóvenes busquen otras alternativas de educación superior más funcionales para cumplir el objetivo de obtener un diploma e ingresar en el sistema social productivo. Complementario a esto, se debe tener en cuenta que “la educación—aunque importante porque permitía satisfacer los anhelos de las clases medias— no fue la prioridad de los gobiernos que se sucedieron desde 1958. El propósito de éstos fue administrarla lo mejor posible sin cuestionar nunca el dualismo marcado del sistema educativo: con un sector privado reservado a las clases superior y media y un sector oficial sin prestigio para las clases populares” (Helg: 157); esta afirmación permite interpretar una inconsistencia más del proyecto moderno del Frente Nacional, pues al proponer la educación como baluarte, engañaba a los ciudadanos acerca de sus posibilidades reales de progreso: los mejores puestos de trabajo, así como la mejor preparación profesional seguía en manos de las élites, y las clases populares se convencieron ingenuamente de que la educación era un fin en sí misma y la única condición para tener un mejor futuro. La educación también fue un elemento de desigualdad social que el Estado nunca resolvió de manera directa —actualmente tampoco—.

En *Juegos de mentes*, la Universidad pública como espacio crítico desaparece en la tercera parte, cuando Lavinia ha muerto y Waldemar ha quedado a merced de la voluntad del Tímido; la Universidad Nacional se transforma en un espacio funcional que actúa como trampolín para que la mayoría de los personajes ingresen en el sistema social productivo. Después de la represión y la traición que se vive en el interior del MAR, los personajes dejan a un lado los ideales de revolución y se entregan a la consecución de un diploma. Aquellos que aceptan sin problemas las condiciones del sistema capitalista, obtienen trabajos bien remunerados (Tímido, Waldemar, Paco),

mientras que los demás permanecen por fuera de este sistema de privilegios económicos y son la evidencia de un Estado que excluye a aquellos que constituyen una crítica, un impedimento para la consecución de los fines del aparato estatal.

4. MODO DE NARRAR: LA ESTÉTICA DE LA TRANSICIÓN

En la forma compositiva de *Juegos de mentes* se puede leer una fluctuación entre una forma arquitectónica que avala algunos de los valores modernos –aunque cuestionándolos– y otra forma que evidencia la crisis del sujeto moderno²⁷; es decir, la forma compositiva muestra las inconsistencias del proyecto de la Modernidad, sobre todo, después de la segunda mitad del siglo XX, período en el que se hacen visibles las contradicciones de dicho proyecto, luego de ver las consecuencias de las dos guerras mundiales y, específicamente en Latinoamérica, al ver el desarrollo de las dictaduras en varios de los gobiernos de esta parte del continente. En este período conocido como la Guerra Fría, América Latina también estuvo inmersa en una dicotomía: las dictaduras militares vs. los “brotes comunistas”, la derecha y la izquierda. Perozzo en su novela, desea salir de esta dicotomía, pues su toma de posición es crítica frente a cualquier tipo de dogmatismos, así provengan de la “izquierda”. Se podría afirmar, siguiendo a Jean Franco, que en esta época muchos de “los artistas y los escritores estaban reclamando un espacio virtual no contaminado por los antagonismos de la guerra fría” (63), en el cual fuera posible restaurar la integridad del ser humano y permitirle un desarrollo no

²⁷ Para hablar de la forma de la novela, Bajtín (1989) hace una diferenciación entre la forma arquitectónica y la forma compositiva, pero advierte que ellas configuran una unidad, en tanto la forma compositiva realiza la forma arquitectónica a través del material verbal y el contenido (“aislamiento” de la valoración cognitiva y ética del mundo); así, la forma arquitectónica no podría ser entendida por un receptor si no estuviese materializada, concreta en una forma compositiva, en una estructura u organización textual (acontecimiento, personajes, cronotopo, modo de narrar). Se comprende, entonces, que la forma arquitectónica es ese nuevo sistema ético que propone el autor-creador en el texto literario y es ésta, finalmente, la que da coherencia al objeto estético. La forma arquitectónica constituye una evaluación particular sobre la realidad, una interpretación de ésta, entendida solamente en su relación con una estructura histórico-social en la que se ha producido la obra.

funcionalizado o no dogmático. De esta manera, la fluctuación compositiva en *Juegos de mentes*, consistirá en la expresión de aquellos valores en los que Perozzo cree como posibilidad de realización de la Modernidad y aquellos que evidencian su crítica, debido a la manera como se han desarrollado en la sociedad contemporánea.

De acuerdo con lo anterior, elementos como el tipo de narrador y la misma narración se configuran como herederos de la tradición novelesca clásica de la Modernidad –aunque cuestionada, como se verá más adelante–, mientras que la sintaxis exhibe la crisis de la Modernidad. El narrador es una voz externa a la historia y configura un estilo que corresponde a lo que Bajtín ([1929] 1992) denomina discurso indirecto analítico-discursivo, es decir, un estilo en el cual el narrador se acerca a su personaje para captar sus giros lingüísticos y en esta medida, todos los matices de su axiología:

Permite introducir en la estructura tangencial las palabras y los giros del discurso ajeno que caracterizan la fisonomía subjetiva y estilística del enunciado del otro en cuanto expresión. Estas palabras y giros se introducen de tal manera que se percibe claramente su especificidad, subjetividad, tipicidad, pero más frecuentemente aun se les pone entre comillas. [...] Las palabras y expresiones ajenas [...] se “distancian” [...] en la dirección requerida por el autor; [...] su colorido se intensifica, pero al mismo tiempo estas palabras ajenas están marcadas por los tonos de la actitud autorial de ironía humor, etc. (Bajtín: 174-175).

Es por esto que no se habla aquí de un discurso directo, sino de uno indirecto en el cual es posible diferenciar el discurso del personaje y el del narrador, pero también la valoración del narrador sobre la palabra ajena, sobre el personaje hacia el cual se acerca, y que hace el discurso autorial menos objetivo, inestable y ambiguo: “En los discursos de orientación diferenciada la disminución de la objetivación, y el correspondiente aumento de la actividad de los propósitos de la palabra ajena, lleva

inevitablemente a una dialogización interna de la palabra. En este discurso ya no existe la predominancia abrumadora del pensamiento del autor sobre el pensamiento ajeno, la palabra pierde su tranquilidad y seguridad para llegar a ser turbulenta, irresoluble internamente y ambivalente” (Bajtín [1979] 2000: 276-277). Este dialogismo hace que, en *Juegos de mentes*, aunque el narrador externo cuente la historia, éste no la dirija, no elimine la subjetividad del personaje, pues la tensión narrativa está en manos de “Gabardina” y Waldemar imaginándose mutuamente; es decir, ellos son asumidos en el relato del narrador, reconociéndolos en su singularidad, como entes que guían la historia, no simplemente como el objeto de la narración:

A Waldemar le parecía haber entrado en una cueva mágica donde las cosas que él había oído alguna vez que existían y consideraba fantásticas se hacían realidad ante sus ojos. Se encontraba a sus anchas ahí, entre la luz de las velas, con un trago de licor entre sus manos por primera vez, tenía la sensación de haber regresado a un lugar donde jamás había estado pero que siempre añoró y eso formaba parte de los cilicios y los corsés que hasta ahora aherrojaban su mente y le impedían ser como *el Enano*, e incluso como *el Tímido*. (75).

Waldemar los sintió deslizarse después hacia otros temas, como si hubieran insensiblemente del horror de la muerte que ahora se cernía sobre sus cabezas como un hálito fúnebre. Cayeron, claro, en el tema del secuestro. Fue *el Enano* (cuya voz ya sonaba asordinada por efecto del aguardiente) quien primero se acercó al tema. Contó cómo la música de McCastro lo había imbuido de un extraño deseo de hacer cosas, incluso de secuestrar al propio McCastro. Los tres se rieron. Tuvo que hacer un gran esfuerzo para contenerse y no saltar al escenario antes de que terminara el concierto. Pero el tarado ése (Waldemar) lo había retrasado con su idiotez cuando de verdad llegó el momento. (149).

El narrador parece “solidarizarse” con sus personajes y la narración es “conducida por el autor dentro del horizonte de su personaje” (Bajtín [1929] 1992: 178), desde su focalización. Este estilo discursivo destaca un aspecto puntual de la toma de posición

de Perozzo: su creencia en la posibilidad de constituir la subjetividad del individuo como valor de la Modernidad, como esperanza en el pleno desarrollo del individuo en términos de Gadamer; pero la presencia de esa voz externa, aunque cercana a los personajes, constituye la manifestación de un ente racional y sistémico que aún no desaparece. La inestabilidad de este tipo de discurso hace pensar en la transición axiológica experimentada por Waldemar, y en ese momento histórico en el que la noción de colectividad desaparece para dar paso a una sociedad de individuos fragmentados. Esta transición axiológica que conlleva un discurso inestable configura, en *Juegos de mentes*, la propuesta de una **estética de la transición**, en la cual la asimilación de la realidad se presenta desde una posición no-realista que elabora una crítica ante el estado del mundo, a través del distanciamiento axiológico frente al proyecto de la Modernidad en Colombia, y de una construcción verbal dialógica.

La narración predomina sobre los diálogos y las descripciones, lo que se entiende como una pretensión de totalidad y unidad, tal como la tenía la novela realista tradicional del siglo XIX, pero la no linealidad de la historia, así como su causalidad inexacta, presenta una evaluación sobre una realidad que ya no es controlable, ni confiable, ni abordable a través de la racionalidad. En *Juegos de mentes*, la narración de la anécdota se transforma en una recreación –incompleta, difusa– de la memoria, es decir, en una resistencia a olvidar a los personajes que evidencian una crítica ante la sociedad contemporánea; aunque sus acciones no puedan conducir a un cambio, su recreación ficcional permite configurarlos como una oposición ante el presente de represión. La recreación de la memoria expresa una relación de afinidad y cercanía entre el narrador y las conciencias creadoras (Waldemar-“Gabardina”), que se hace tangible en el estilo y en la minimización de la pretensión moderna de objetividad. Por otra parte, el narratario que se prefigura en la obra, construye un lector activo, a diferencia de la novela clásica

moderna en la que se propone un lector pasivo en espera de que la obra le resuelva todos sus cabos sueltos²⁸.

La ambigüedad del estilo discursivo es también visible en la sintaxis: “Casi cada una de las palabras de este relato [...] simultáneamente forma parte de dos contextos entrecruzados, de dos discursos: el discurso del autor [implícito]-narrador [...] y el del personaje [...]. De ahí, cierta distorsión singular de la fisonomía sintáctica de aquella frase, que sirve a dos amos, siendo partícipe simultánea de dos discursos. Pero sobre el terreno del discurso indirecto el fenómeno de interferencia discursiva no puede adquirir una expresión sintáctica más o menos delineada y estable” (Bajtín [1929] 1992: 181-182), porque expresa un estado axiológico e histórico –en el caso de *Juegos de mentes*– inestable. La novela se estructura a través de una fluctuación entre la sintaxis hipotáctica y paratáctica; la hipotaxis aparece a través de la subordinación de las oraciones, mientras que la parataxis aparece, sobre todo, a través de la enumeración y acumulación de oraciones cortas, separadas por comas o puntos seguidos, que aceleran el ritmo de la narración y minimizan la racionalidad del discurso hipotáctico:

Quando decidieron volver a la Universidad ya estaban instalados en el apartamento. Lo habían conseguido gracias al abuelo, que conocía al dueño, un antiguo compañero de armas en la guerra de los mil días, y porque el viejo “ya estaba cansado de que me presten el cuarto a cada rato”. *La Ricahembra* había asestado un nuevo golpe a la caja fuerte de papi y con el dinero así adquirido alcanzaron a comprar el colchón, la alfombra verde y los implementos de la cocina. Querían darle

²⁸ El no-realismo crítico como propuesta estética de *Juegos de mentes* se relaciona aquí con la tradición balzaciana, pero como una forma arquitectónica que se actualiza –pues en esta época no es posible una forma realista crítica plena– en la forma compositiva de la novela de Perazzo, es decir, la toma de posición contestataria del autor frente al orden establecido del Frente Nacional se elabora a través de una obra que no desconoce la tradición crítica de ese realismo propuesto en el siglo XIX, pero que reconoce la novela como una forma en evolución continua que permite elaborar una realidad dialéctica, no anquilosada en el pasado; de allí que *Juegos de mentes* sea a la vez heredera de la actitud estética del realismo crítico decimonónico y contestataria frente a la forma compositiva de la novela realista tradicional. En este análisis, ese no-realismo crítico se refiere específicamente a la posición autónoma de Perazzo en el campo de la novela colombiana y a su toma de posición puesta en forma en la novela estudiada.

una sorpresa a sus amigos y hacían cábalas acerca de la forma cómo irían a reaccionar cuando supieran que se habían amancebado, como seguramente iba a decir *el Enano*. (107)

Cuando llegaron al teatro, “Agotadas las localidades”, el *hall* estaba atestado de gente, que despedía un aroma de perfumes y de música de alas, agregó *el Enano*. Waldemar miró en torno suyo, y se vio rodeado de columnas y escaleras, de vestidos largos, reverencias y sonrisas, todo ese mundo de fachadas ostentosas pero huecas que simplemente existe, sin que pueda decirse que eran seres vivientes (es decir, humanos) contra los que precisamente iba la música de McCastro. Y sin embargo, Waldemar se sintió apabullado. “Tengo que poder hacerlo”, se dijo para darse ánimos, mientras *el Enano* lo arrastraba del brazo hacia la cafetería en busca de un refresco que mitigara la sed que le había producido la marihuana. Se sentaron en una mesa próxima al mostrador, *el Enano* estaba exultante, ansiando que llegara el momento de saltar al escenario, recomendándole a Waldemar que abriera mucho los ojos para observar a McCastro y comprobar o desmentir las teorías de Delhúyar acerca de sus manos. (143).

Juegos de mentes expresa la frustración moderna, el ser a medio camino entre la constitución de su subjetividad y su represión en un sistema político y económico que desconoce la individualidad, el pleno desarrollo del ser humano.

BIBLIOGRÁFIA

OBRA ANALIZADA:

PEROZZO, Carlos (1981). *Juegos de mentes*. Bogotá: Plaza y Janés.

SOBRE ASPECTOS TEÓRICO-METODOLÓGICOS:

ADORNO, Theodor (1983). *Teoría estética* (título original: *Asthetische Theorie*, 1970). Barcelona: Orbis.

BAJTÍN, Mijail (1989). *Teoría y estética de la novela*. Madrid: Taurus.

_____ (1992). *El marxismo y la filosofía del lenguaje: los principales problemas del método sociológico en la ciencia del lenguaje* (1929). Madrid: Alianza Editorial.

_____ (2000). *Problemas de la poética de Dostoievski* (título original: *Problemy poetiki Dostoivskogo*, 1979). Bogotá: Fondo de Cultura Económica.

BOURDIEU, Pierre (1997). *Las reglas del arte*. Barcelona: Anagrama.

FRANCO, Jean (2003). *Decadencia y caída de la ciudad letrada: la literatura latinoamericana durante la guerra fría* (título original: *The Decline and Fall of the Lettered City. Latin America in the Cold War*, 2002). Barcelona: Debate.

GOLDMANN, Lucien (1967, 1975). *Para una sociología de la novela*. París: Gallimard.

KRISTEVA, Julia (1981). *El texto de la novela*. Barcelona: Lumen.

LUKÁCS, Georg (1985). *Teoría de la novela*, México: Grijalbo.

ROBBE-GRILLET, Alain (1965). *Por una novela nueva* (título original: *Pour un nouveau roman*, 1963). Barcelona: Seix Barral.

SHOUSE, Corey Clay (2002). *The unwriting of the lettered city: Fiction, fragmentation and postmodernity in Colombia*. University of Pittsburgh (Doctor of Philosophy).

SOBRE ASPECTOS HISTÓRICO-SOCIOLÓGICOS:

CRUZ KRONFLY, Fernando (1996). "Las ciudades literarias". En Comp., Fabio Giraldo, Fernando Viviescas, *Pensar la ciudad*. Bogotá: Tercer Mundo.

ESTRADA ÁLVAREZ, Jairo (2004). *Construcción del modelo neoliberal en Colombia 1970-2004*. Bogotá: Ediciones Aurora.

GADAMER, Hans-Georg (2000). "El hombre y la mano en el actual proceso de civilización". En *Elogio de la teoría: Discursos y artículos* (título original: *Lob der Theorie: Reden un Aufsätze*, 1983). Barcelona: Península (1993).

HELG, Aline (1989). "La educación en Colombia 1958-1980". En Eds., Álvaro Tirado Mejía, Jorge Orlando Melo, Jesús Antonio Bejarano, *Nueva Historia de Colombia* Vol. IV. Educación, ciencias, mujer, vida diaria (135-158). Bogotá: Planeta.

HERRERA, Ana Isabel (1986). *Contribución a la historia de la Universidad Nacional*. Monografía no publicada. Universidad Nacional de Colombia, Bogotá.

HORKHEIMER, Max (2000). *Teoría tradicional y teoría crítica*. Barcelona: Paidós.

MELO, Jorge orlando (1991). "Algunas consideraciones globales sobre "modernidad" y "modernización"". En Comp., Fernando Viviescas, Fabio Giraldo, *Colombia: el despertar de la modernidad*. Bogotá: Foro Nacional por Colombia,

PEÑA CONSUEGRA, Eduardo (1993). *Colombia: de la acumulación primaria al Neoliberalismo*. Barranquilla: Antillas.

PÉREZ, Héser Eduardo (1989). *Proceso del bipartidismo colombiano y Frente Nacional*. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia.

VIVIESCAS MONSALVE., Fernando (1989). *Urbanización y ciudad en Colombia: Una cultura por construir en Colombia*. Bogotá: Fundación Foro Nacional por Colombia.