

# EL HÉROE MÍTICO Y LA IMAGEN DEL NARRADOR EN LA NOVELA HISPANOAMERICANA CONTEMPORÁNEA

*Eduardo Thomas*

Me referiré al código mítico propuesto por Joseph Campbell en *El héroe de las mil caras*, específicamente a la configuración y valor que adopta en el relato hispanoamericano. Analizaré la novela corta *El traje del fantasma*, del argentino Roberto Arlt, y trataré de demostrar que su estructura narrativa constituye una actualización de dicho código, en la que éste sufre ciertas modificaciones respecto de su valor tradicional. Deseo comprobar que en esta novela el código mítico de la “aventura del héroe” se actualiza cobrando el sentido de una “iniciación en la creación poética”, de modo que la voz del narrador-personaje se constituye finalmente en la del héroe creador que ha pasado por los ritos iniciáticos y ha superado las pruebas que lo conducen al acto poético auténtico. Finalmente, propondré comprender esta especial actualización del código mítico como una manifestación del sistema literario contemporáneo establecido en nuestro continente precisamente por la generación de autores a que adscribe el propio Roberto Arlt.

El código mítico propuesto por Campbell es sobradamente conocido. Basándose en la teoría de los arquetipos del inconsciente colectivo de C.G. Jung, este autor postula la existencia de este código simbólico que operaría como una estructura básica de la imagen del héroe en todas las mitologías y, en general, en las más diversas manifestaciones culturales a través de los tiempos. Dicho sistema simbólico se actualiza en los relatos como una secuencia típica de motivos: la que configura la “aventura del héroe”. La estructura de esta secuencia corresponde a la de los ritos de iniciación: la fórmula tripartita Separación-Iniciación-Retorno. Así, Campbell sintetiza el desarrollo típico de la aventura en los siguientes términos:

El héroe inicia su aventura desde el mundo de todos los días hacia una región de prodigios sobrenaturales, se enfrenta con fuerzas fabulosas y gana una victoria decisiva; el héroe regresa de su misteriosa aventura con la fuerza de otorgar dones a sus hermanos<sup>1</sup>.

<sup>1</sup>Joseph Campbell: *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*. Fondo de Cultura Económica, México, 1959. p. 35.

Sin embargo, advierte este autor, si bien este esquema de la aventura puede constituirse en una secuencia de incidentes concretos, la travesía del héroe mitológico es un hecho “fundamentalmente interior, en profundidades donde reviven fuerzas olvidadas y perdidas por largo tiempo que se preparan para la transfiguración del mundo”<sup>2</sup>.

Campbell entiende la aventura del héroe como la de aquel hombre que abandona la vida cotidiana y gregaria, respondiendo al llamado de lo desconocido, para afrontar una serie de peligros y sufrimientos que forjarán en él a un individuo apto para conocer y asumir las fuentes originarias de la vida. Tal proceso exige al héroe triunfar sobre sus limitaciones personales, inmolar su persona histórica como requisito previo para el acceso a las dimensiones esenciales, de las que retornará a la vida capacitado para vivirla con sentido renovado y más profundo.

El triunfo del héroe, por lo tanto, lo conduce al centro vivificador de donde mana la energía creadora. El héroe triunfador se transforma él mismo en el portador de ese centro, cuando cierra el ciclo de su aventura y, con su regreso, hace posible “la circulación de la energía espiritual dentro del mundo”.

Según Campbell, este esquema tripartito de raíz mítica se encuentra en la base de toda representación del acto verdaderamente creador:

En todas partes, sin que importe cuál sea la esfera de los intereses (religiosa, política o personal), los actos verdaderamente creadores están representados como aquellos que derivan de una especie de muerte con respecto al mundo, y lo que sucede en el intervalo de la inexistencia del héroe, hasta que regresa como quien vuelve a nacer, engrandecido y lleno de fuerzas creadoras, hasta que es aceptado unánimemente por la especie humana<sup>3</sup>.

Pese a su universalidad y permanencia, el código mítico de la “aventura del héroe” contempla variaciones, tanto en la secuencialidad de su sistema como en la significación del mismo. Las variaciones en la configuración del código se originan en la interpretación que cada momento histórico hace del sistema simbólico y, por lo tanto, depende de la sensibilidad y de la ideología vigentes<sup>4</sup>.

Puede advertirse que el código mítico de Campbell —que subdivide cada una de las unidades de la estructura tripartita básica en una secuencia de mitemas— corresponde al concepto de “frame” o “cua-

<sup>2</sup>Íd., p. 34.

<sup>3</sup>Íd., p. 40.

<sup>4</sup>Cfr. Campbell, op. cit., se refiere a algunas variables que puede presentar el sistema mítico, según el género de relato. Vid., p. 40 y ss. También Juan Villegas: *La estructura mítica del héroe*, Editorial Planeta, Barcelona, 1973, p. 16 y ss.

dro”, tal como lo expone Humberto Eco: esto es, “una estructura de datos que sirve para representar una situación estereotipada”, que incluye cierta cantidad de informaciones respecto de las expectativas que se puede tener respecto del desarrollo de los acontecimientos dadas determinadas circunstancias. Los cuadros —dice Eco, citando a Van Dijck— son “representaciones sobre el mundo que nos permiten realizar actos cognitivos fundamentales tales como percepciones, comprensión lingüística y acciones”. Un cuadro —agrega— es siempre un texto virtual o una historia condensada<sup>5</sup>.

La novela *El traje del fantasma* extrae el cuadro de la aventura del héroe mítico de la enciclopedia en que éste se inscribe y lo modifica de acuerdo a lo que el mismo Eco denomina “proceso de hipercodificación”: es decir, un proceso en el que “(...) a partir de una regla anterior (se propone) una regla adicional para una complicación muy particular de la regla general”<sup>6</sup>. Como ya indiqué anteriormente, pretendo demostrar que esta novela imprime al código de la “aventura del héroe” una significación que lo vincula con el proceso de creación poética, instrumentalizándolo para manifestar poéticamente —en la imagen del poeta como héroe mítico— la concepción literaria autorial y epocal.

Analizaré *El traje del fantasma* para mostrar cómo su disposición corresponde a la secuencialidad del código mítico establecido por Campbell y cómo ciertos elementos del texto hacen que la actualización del sistema mítico-simbólico en el relato adopte la significación del acto poético como proceso iniciático.

La primera unidad que puede distinguirse en el relato de *El traje del fantasma* está destinada a caracterizar la situación narrativa de esta novela. Gustavo Boer, el narrador-protagonista, se encuentra recluido en un manicomio y sometido a juicio por los delitos de haber asesinado a un marinero y haber aparecido desnudo “en la esquina de las calles Florida y Corrientes a las seis de la tarde”. Además se lo ha declarado sospechoso de homosexualidad, porque el marinero frecuentaba su habitación. Algunos periodistas aseveran que es un loco y no un invertido. Gustavo Boer explica en estas páginas iniciales que narra su historia para justificarse, dando a conocer la realidad de los hechos:

Para terminar de una vez con todas esas habladurías me he visto obligado a escribir la memoria de todos los sucesos extraordinarios que siguen: con ello abrigo la esperanza de que la gente comprenda que si salí a la calle desnudo no fue porque creyera estar desnudo sino

<sup>5</sup>Humberto Eco: *Lector in fabula*. Editorial Lumen, Barcelona, 1981, pp. 113 y ss.

<sup>6</sup>Humberto Eco, *Tratado de Semiótica General*. Editorial Lumen, Barcelona, 1977, p. 239.

vestido (...) y si creí que estaba vestido débese a que regresaba de un país donde nadie me había visto desnudo sino bien trajeado, y más me valiera no haber regresado nunca, porque allí me llamaban El Capitán (...) <sup>7</sup>.

El relato de Gustavo Boer, en consecuencia, tiene la función de un alegato en su defensa. La historia propiamente dicha se inicia bajo el subtítulo "El marinero misterioso". Gustavo Boer se encuentra con un marinero que le saca de su existencia habitual —que no se describe, pero que algunos indicios y marcas de la narración permiten intuir rutinaria— para conducirlo a otro ritmo de vida: se embriagan en bares y hacen cortes de mangas a los transeúntes en la calle. El marinero le cuenta de una zona que sólo él sabe navegar: La Tierra de Espanto, a la que se arriba por el Canal Perdido. Allí se encuentra la Taberna de los Perros Ahogados, "donde se da cita la canalla más conspicua de los tres grandes puertos del mundo". En cierta ocasión, bebiendo en un bar, le ofrece llevarlo a la Taberna de los Perros Ahogados. El protagonista no cree las historias del marinero, pero acepta acompañarlo para burlarse de él evidenciando su impostura. Ambos personajes se desplazan hacia el Tigre e inician el viaje en un inmundo y destartalado barquichuelo, ya de noche. Luego de un rato de navegación, el marinero se suicida degollándose, y cae al mar. El protagonista pasa una noche de terror, situación que se agrava al día siguiente, cuando se encuentra a la deriva en alta mar. Al caer nuevamente la noche, logra trepar a un barco de guerra que resulta ser un barco fantasma habitado por esqueletos uniformados como oficiales de marina. Su presencia no es advertida por éstos. Procede a alimentarse, reponerse y, al descubrir que se encuentra desnudo —puesto que dejó sus ropas, empapadas, en el barco del marinero muerto— sustrae de un baúl un uniforme de oficial de corbeta para vestirse. Al caer la noche nuevamente, descubre que el acorazado está detenido ante una tierra alta, gredosa y amarilla. Desciende del barco y echa a andar por ella, descalzo, porque el traje de oficial de marina no incluye zapatos, y sintiendo que "la noche curvada y terrible sobre el océano que cabrilleaba en la distancia, parecía cerrar un círculo de vida". Mientras camina se encuentra con un negro boxeador. Se divierte con él algunos momentos, pero le fastidia su vanidoso egocentrismo y su falta de trascendencia, por lo que prefiere seguir su viaje solo. Luego de este incidente el caminar del protagonista lo conduce a un paisaje distinto:

<sup>7</sup>Roberto Arlt. "El traje del fantasma" en *El jorobadito*. Compañía General Fabril Editora, Buenos Aires, 1968, pp. 144-145. En adelante sigo citando por esta edición.

el cielo, que era negro, se torna azul; la tierra se cubre de verde y la atmósfera cobra una claridad celeste. El personaje siente una profunda sensación de armonía interior. Se inicia aquí una tercera unidad en la novela, subtitulada "Las siete jovencitas". Llega el protagonista a un lugar donde, según afirma, "me reconfortaba la presencia del palacete, con sus galerías abiertas y las especies de bosquecillos que formando manchas circulares permitían colocarse respecto al paisaje de manera decorativa, sin desentonar con él". En este paraje de perfección divina se encuentra con siete jovencitas que lo reciben en un ambiente de armonía y felicidad. Su comunicación es a través de la danza y de la música: el lenguaje está desterrado en ese espacio celeste. Cuando el protagonista expresa su máxima felicidad y sed de sublimidad, irrumpe una multitud de seres monstruosos que ponen en fuga a las jovencitas y al propio Gustavo Boer. Bajo el subtítulo "La Ciudad de las Orillas", se desarrolla la última parte del relato. En su huida, el protagonista se encuentra perdido durante días, recorriendo lugares selváticos. Atraviesa durante semanas un pantano, llegando finalmente a la Ciudad de las Orillas. Ingresa a esta ciudad donde se configura una sociedad cuya legalidad se fundamenta en el poder, la ambición, la avaricia y la crueldad. Gustavo Boer se establece un tiempo allí, hasta que sobreviene una inundación que podría entenderse como un diluvio al revés: la ciudad es anegada por agua salada que mana de las propias murallas, hasta sumergirla de un modo curioso: el nivel del agua sigue los contornos de la edificación. Gustavo Boer abandona la ciudad y tiene un gran número de aventuras que la narración entrega en forma de relato sumario. Finalmente, explica el narrador: "harto de caminar por las tierras que están a las orillas de la nuestra, entré por un sendero bordeado de ligustros y descubrí mi casa y salí a la calle, la gente descubrió que yo estaba desnudo, porque posiblemente la gente no veía mi traje de Capitán acusándome, además, de homicidio y pederastia.

Finaliza la novela con esta Nota del Autor:

Gustavo Boer fue detenido bajo la inculpación del asesinato de un marinero, que se encontró muerto en su habitación. Boer, para simular haber cometido el delito en un ataque de locura, salió a la calle desnudo. Su mismo relato del proceso que él quiere hacernos creer, refleja su estado de anormalidad; nos presenta a un imaginativo poético completamente normal. Como se supone, Boer será condenado a pesar de sus tentativas de pasar por demente<sup>8</sup>.

<sup>8</sup>p. 187.

No es difícil advertir en este relato la estructura básica del cuadro de la "aventura del héroe". Los mitemas más importantes de ese código mítico fundamentan la narración. En los momentos iniciales de la historia se actualizan los mitemas que Campbell denomina "El llamado de la aventura" y "La ayuda sobrenatural" en el efecto que produce sobre la vida del protagonista el encuentro con el marinero. Este personaje conduce a Gustavo Boer al viaje, haciéndole romper los moldes convencionales de su existencia anterior y revelándole otras modalidades de vida. El viaje se inicia en el despacho de bebidas donde ambos personajes se embriagan y Gustavo Boer acepta ser conducido a la Taberna de los Perros Ahogados. El mitema denominado "El vientre de la ballena" se actualiza en el abandono y desesperación del protagonista a partir del suicidio del marinero, que lo deja a la deriva en la barca. La unidad correspondiente a la estadía en el acorazado fantasma se estructura sobre la base del mitema denominado por Campbell "El cruce del umbral". El traje de oficial de marina que adquiere allí el protagonista, es índice de su nueva calidad al comenzar su proceso de iniciación. Cuando Gustavo Boer desciende del acorazado a la tierra amarilla, se encuentra con el boxeador negro y lo rechaza, la narración estructura sus actos como actualización del mitema conocido como "El camino de las pruebas". El rechazo al boxeador es una elección necesaria para el acceso al espacio de armonía y felicidad en que ocurre el episodio siguiente. El encuentro con las siete jovencitas se estructura sobre la base de mitema "El encuentro con la diosa". En varios momentos el narrador-personaje describe la paz y armonía de que goza en ese espacio de estructura neoplatónica como un reencuentro de la felicidad de la infancia, que es el sentido atribuido por Campbell a ese mitema. Como el propio Campbell señala, el riesgo de esta etapa en la iniciación del héroe es que la bienaventuranza experimentada "aniquile el recuerdo, el interés y la esperanza en las penas del mundo", y también que el problema de mostrar el camino de la iluminación a los hombres envueltos en sus dificultades parezca demasiado arduo<sup>9</sup>. El héroe, para realizarse como tal, debe proseguir su viaje. De esta situación nace el sentido del mitema que Campbell llama "La mujer como tentación". En efecto, Gustavo Boer no pierde ningún momento su conciencia de que hay una parte suya que no pertenece a ese mundo celeste, a pesar de la felicidad que le transmite. Los monstruos que irrumpen en la escena idílica son materializaciones de este conflicto del personaje, que se encuentra escindido entre su encanto por el espacio

<sup>9</sup>Campbell, op. cit., p. 41.

celestes y la dimensión oscura de su propio ser. Así, el narrador interpreta su huida de los monstruos con las siguientes palabras: “Una vez se me ocurrió que si galopaba tan obstinadamente era porque huía de mí mismo”<sup>10</sup>. La unidad del relato que narra el extravío del protagonista por tenebrosas y agresivas regiones selváticas y pantanosas se estructura sobre la base del mitema denominado por Campbell “La reconciliación con el padre”. El sentido que el código de Campbell atribuye a este mitema es el de abrir al héroe la oportunidad de cumplir su proceso de individuación, trascendiendo las contradicciones que escinden su yo y lo apartan de las fuentes arquetípicas originarias. Dice Campbell:

La reconciliación no consiste sino en el abandono de ese doble monstruo generado por el individuo mismo, el dragón que se piensa como Dios (superego) y el dragón que se piensa como pecado (el íd. reprimido). Pero esto requiere abandonar la unión al yo mismo y eso es difícil<sup>11</sup>.

El ingreso a la Ciudad de las Orillas actualiza el mitema de “La apoteosis”: el héroe, superando las pruebas, se adapta e instala en ese mundo de la aventura. Gustavo Boer ha sido capaz no sólo de ingresar a esa ciudad, sino también de asumir su legalidad. Es capaz de conocer a sus habitantes y de imponerse a ellos, ejerciendo sus propias normas de conducta. Por ejemplo, cuando cuenta dónde se alojaba, dice: “yo vivía en casa de este hombre en virtud de una amenaza terrible que le había hecho”<sup>12</sup>. El relato sumario de aventuras que sucede a la destrucción de la Ciudad de las Orillas significa la actualización del mitema de “La gracia última”: el héroe, ya iniciado en ese espacio, posee el don de recorrerlo y ejercer en él la aventura. Por último, el regreso del protagonista a Buenos Aires y su proceso de asesinato e inmoralidad, cierra la estructura tripartita de la “aventura del héroe” en términos que el mismo Campbell considera entre las variables posibles en la actualización del mitema del “Regreso”:

El héroe (...) pudiera encontrarse con una incomprensión o un desprecio tan absolutos de parte de aquéllos a quienes ha venido a ayudar, que su carrera se hundirá<sup>13</sup>.

La Nota del Autor, que cierra la novela, tiene un efecto modificador

<sup>10</sup>P. 176.

<sup>11</sup>Campbell, op. cit., p. 122.

<sup>12</sup>P. 183.

<sup>13</sup>Campbell, op. cit., p. 41.

del código mítico. Al desmentir el Autor al narrador-personaje y definirlo como un “imaginativo poético”, establece su imagen como la de un poeta. Esta imagen del narrador articula semánticamente con ciertos elementos del relato que actúan como semas contextuales respecto de ella, viéndose así afectado el sentido de cada uno de los mitemas actualizados por la narración. Los más importantes de estos semas contextuales son los de *ficción*, *aventura* —establecido desde ya por el propio cuadro de la “aventura del héroe”— y *literatura*. De la articulación de todos estos elementos semánticos surge la isotopía que establece a la *creación poética* como el eje en torno al cual se unifica la novela<sup>14</sup>.

Enumeraré algunas de las marcas existentes en la narración que establecen los clasemas indicados más arriba.

Entre los elementos significativos de *ficción*, se encuentran los indicios estructurantes de la figura del marinero: los tatuajes que cubren su piel con una imaginería exótica; los efectos de su actuación sobre el protagonista y sus relatos sobre la Tierra del Espanto —considerados como embustes por el protagonista— lo constituyen como un personaje representativo de la fuerza imaginativa. Por otra parte, la perspectiva interpretativa del propio narrador-personaje se fundamenta en la oposición entre ficción y realidad. Así puede comprobarse, por ejemplo, cuando afirma que su encuentro con las siete jovencitas fue producto del delirio o cuando se arrepiente de su vida disoluta que lo ha enviado al acorazado fantasma, en circunstancias que preferiría encontrarse “en el seno de mi familia, posiblemente sentado a una *mesa real*”. En el mismo sentido operan elementos indiciales como la oposición en el mundo narrado entre las esferas “celestes” y “terrestres” —esto es, entre aquella en que se lleva a efecto el viaje y la que se abandonó. Es a la luz de esta oposición que cobra sentido la presencia de los espíritus de los locos en la Ciudad de las Orillas, hecho a que el narrador alude brevemente en los siguientes términos:

A pesar de esto, era una ciudad extraña porque solía encontrarse en ella espíritus cuyos cuerpos estaban encerrados en los manicomios de la tierra. Estos espíritus decían, cínicamente, que la utilidad de los manicomios consistía en guardar fuera de peligro el cuerpo de aquellos cuya alma cumplía ciertas necesidades de viaje, de las que no convenía hablar con los que no entienden<sup>15</sup>.

Un indicio que importa a este análisis es la reacción que describe el

<sup>14</sup>A.J. Greimas: *Semántica estructural*. Editorial Gredos, Madrid, 1976, pp. 67 y ss.

<sup>15</sup>P. 180.

narrador en los auténticos habitantes de esa ciudad, ante las palabras ya citadas de los espíritus terrestres. Su actitud parece revelar que el mundo de la novela establece una separación profunda entre la esfera celeste y la terrestre. Según el narrador:

Mas, cuando un habitante de la ciudad cuyo nombre no se puede decir, se encontraba con un ciudadano de la tierra, procedía como si no viera ni escuchara nada del nombrado coloquio, de igual manera que procedemos nosotros cuando estamos en compañía respetable y contra nuestra voluntad tenemos que escuchar palabras inconvenientes<sup>16</sup>.

Puede apreciarse que, si bien la presencia del ciudadano terrestre es considerada "respetable", la confesión de los espíritus de los locos es considerada "inconveniente".

Pasando ahora a rastrear los elementos del relato significativos de la *aventura*, nuevamente destaca la figura del marinero, cuya estructura lo constituye como un verdadero símbolo de la misma. En la actualización del código mítico él es el portador de la llamada a la aventura y de la ayuda sobrenatural para el héroe. Después de su muerte, el rol de ejecutor y conductor de la aventura es asumido por el protagonista, hecho que se indica con la investidura de éste con el uniforme de oficial de marina. Por otra parte, la perspectiva interpretativa del narrador identifica en algunos momentos entre los que destaca el episodio en el acorazado fantasma, al espacio celeste o ficticio con la aventura y al espacio terrestre con la cotidianeidad real. Se desprende de esto, entonces, que su viaje debe comprenderse como una aventura en la ficción.

Son varios los momentos del discurso que imprimen una significación literaria al acontecer y al espacio del viaje en la ficción.

En los momentos iniciales del viaje, cuando el marinero y Gustavo Boer salen de Tigre en su embarcación, cuenta el narrador que mientras su amigo conducía la nave, él apretaba su pistola en el bolsillo "para situarme en el estricto protocolo aventuresco, que les exige a los héroes de novela que esgriman su revólver en el bolsillo, mientras el compañero, con completa ignorancia de lo que ocurre, está ocupado, siempre y fatalmente, en algo, hasta que sobreviene lo inesperado"<sup>17</sup>. Adelantando en el relato, el incidente de la nave fantasma atrae motivos representativos de la literatura de aventuras tradicional: abandono en una nave a la deriva; acceso a un barco fantasma. A propósito de ese mismo episodio el narrador-personaje comenta:

<sup>16</sup>Íd.

<sup>17</sup>P. 152.

(...) esto no era tan divertido como en las novelas de aventuras, donde los acontecimientos se presentan a gusto y paladar de los protagonistas (...). La aventura no tenía lógica. Eso ni se discute. Carecía de esa elegancia manufacturada para los sucesos novelescos<sup>18</sup>.

En efecto, si las situaciones que relata Gustavo Boer se estructuran sobre la base de motivos literarios tradicionales, su disposición de los mismos en el relato rompe la legalidad de los estereotipos, al someterlos a una concatenación aparentemente ilógica y gratuita.

El espacio en que ocurre el encuentro con las siete jovencitas, contiene elementos propios de géneros literarios inspirados en corrientes filosóficas idealistas. Por ejemplo, cuenta el narrador-personaje que al enfrentarse al castillo enmarcado por el idílico paisaje:

Un agradecimiento extraordinario brotaba de mí hacia el misterioso protector que me había encaminado hacia esa espesura mágica donde yo distinguía formas de arquitectura terrestre. Éstas eran simples apariencias, ya que en el país de los espíritus no son necesarios los palacios. Si ellos existen son únicamente sombras destinadas a decorar la perspectiva y a dejar ligado al visitante reciente por un cordón de belleza a su patria planetaria<sup>19</sup>.

El mundo neoplatónico de las siete jovencitas se estructura en torno a motivos que lo hacen representativo de las tendencias literarias idealistas.

Por último, el episodio de la Ciudad de las Orillas es el único de la aventura que obliga al narrador a utilizar un lenguaje especial: "Cuento lo que vi en estilo enfático —dice Gustavo Boer— porque es ésta una de las ciudades de las que únicamente se puede conversar con palabras escogidas y giros cuidadosos". Esta ciudad, en la que culmina la aventura con la apoteosis del héroe, es "grande, tumultuosa y apiñada, como conviene que sea una ciudad de hombres crueles, débiles de piernas y ágiles de manos para contar dineros". Es una ciudad que, en su conjunto, sintetiza la legalidad del mundo literario del autor de la novela: Roberto Arlt. Algunos indicios que identifican a la Ciudad de las Orillas con el mundo ficticio arltiano son los que indicaré a continuación. Sus habitantes se relacionan entre sí exclusivamente por el poder, el comercio, la ambición y la crueldad. También por el temor: los edificios comerciales tienen puertas demasiado gruesas. En esta ciudad la creación imaginativa es un objeto comercial más, que los "mercaderes de sueños" obtienen degollando niños para empapar la tierra con

<sup>18</sup>p. 162.

<sup>19</sup>p. 167.

su sangre y así atraer a los espíritus de los sueños. No falta en el barrio comercial el símbolo de la caverna, que tanta presencia tiene en el mundo del relato arltiano:

El centro estaba ocupado por ringlas de comercios de dinteles bajos y cavernas negras. Allí se guardaban los tesoros con que compraban la indulgencia para sus pecados y la alegría que solicitaban sus torneadas pantorrillas<sup>20</sup>.

En este relato la aventura del héroe no es sólo un viaje en la ficción, sino un proceso iniciático en la creación literaria. En su viaje, el héroe-poeta pasa por diversos estereotipos literarios, a los que tiene que superar para trascender su convencionalidad o insuficiencia, y finalmente encuentra e ingresa a su mundo literario, después de haber superado todas las pruebas, encontrando su propio estilo. De este modo, el cuadro de la "aventura del héroe" pasa a constituir un nuevo código: la "iniciación en la creación literaria". La configuración de este código permite descifrar el sentido simbólico del uniforme de marina que da el título a la novela. El traje de marinero del protagonista es índice de su calidad de aventurero-poeta; así como los que visten a los esqueletos que tripulan al barco fantasma —igual que los marineros que visitan la Taberna de los Perros Ahogados en la mitología de la Tierra del Espanto— simbolizan a los aventureros-poetas ya muertos, los que integran la tradición literaria, obligatorio umbral para la aventura de la creación literaria.

Cuando Gustavo Boer regresa a su tierra de origen, ésta lo ve desnudo: no percibe la dignidad de su nueva investidura. Por esta razón, el héroe sólo puede entregar sus dones —que en este caso no son otra cosa que el discurso de su propio relato poético— como una defensa, destinada desde ya al fracaso.

Se comprueba, así, uno de nuestros postulados iniciales: la estructura de Gustavo Boer, como héroe y narrador, actualiza el cuadro de la "aventura del héroe", modificándolo mediante un proceso de hipercodificación para expresar una concepción poética. Tal concepción es representativa de la de su autor y, también, de la sostenida por su generación, que se manifestó en pugna con el positivismo naturalista anterior, renovando nuestro horizonte literario. De este modo, la imagen de Gustavo Boer como héroe-poeta y narrador, expresa una concepción de la literatura como creación, por medio de la palabra, de espacios poéticos en los que es posible la salvación existencial, porque

<sup>20</sup>P. 180.

en ellos el espíritu puede reencontrarse con su ser en el retorno a las fuentes arquetípicas.

La Nota del Autor, que cierra la novela, comparte el criterio de la sociedad que condena al narrador-poeta. Por una parte, reafirma la autonomía del texto literario, al presentar al autor distanciándose de su propia obra y condenando al personaje. Pero por otra, si se contempla desde la perspectiva de la totalidad del texto, y se considera cierta socarrona ironía perceptible en el tono de la narración, se constata que la Nota tiende al receptor de la novela una trampa, dejándolo en la situación de decidir entre su sentido literal o interpretarla como un juego irónico del Autor Implícito. El lector debe solucionar esta prueba a que lo somete la novela, y en su apoyo encuentra el cuadro de la "aventura del héroe", que en su particular actualización lo conduce a comprender la imagen del narrador-personaje como síntesis de una nueva poética que, simultáneamente, es también una nueva concepción del hombre.

La especial actualización del cuadro de la "aventura del héroe" en *El traje del fantasma* no es un caso aislado en la novela hispanoamericana contemporánea. Por el contrario, ella puede descubrirse con características similares en novelas ya clásicas dentro de esta novelística, y su rastreo tiene que abrir, de por sí, posibilidades importantes de investigación literaria.

Este modo de construcción, entendido como manifestación de la tendencia a la autorreflexividad de nuestra narrativa contemporánea, es el objeto sobre el cual me propuse llamar la atención en este trabajo.