

Virginia Sandoval de Fonseca

Bajo el sello editorial EUNED, Carmen Naranjo da a la estampa su tercera colección de cuentos. Las anteriores fueron *Hoy es un largo día* (Premio Editorial Costa Rica) y *Ondina* (Premio Educa).

Esta narradora es una de las más prolíficas pues hay que añadir a su producción, novelas, poesía, algún ensayo, intentos escénicos y numerosos artículos periodísticos.

Constantes de su narrativa son la temática perteneciente al ambiente urbano y el esfuerzo progresivo por obtener mayores grados de perfección en cada volumen, tanto en lo que se refiere a los asuntos tratados como a la técnica fabuladora.

*Nunca hubo alguna vez* está constituido por un conjunto de diez cuentos. La mayor parte de ellos tiene por narrador-personaje a un niño que cuenta en primera persona historias propias o ajenas, pero desde su punto de vista infantil.

En ese caso se encuentran: *Nunca hubo alguna vez* (que le da el nombre al volumen), *Dieciocho formas de hacer un cuadrado*, *Fue aquel día*, *El juego que se juega una sola vez*, *A los payasos todos los quieren*, *El reloj que quizás jugó con el tiempo*.

Estos recién enumerados, ofrecen otra peculiaridad: la puntuación alejada de la lógica tradicional. Ahora el uso de la coma es una pausa respiratoria para acercarse al estilo del habla de los niños que, sin transiciones, pasan de una faceta a otra, de éste a aquel tema. Pareciera fundarse un universo sin solución de continuidad en el que todo es igual a todo.

Basta ver el diferente modo de puntuar en *Olo*, que aunque también es en primera persona, tiene otro ritmo al mismo tiempo que se presta para sospechar que su narrador es adulto.

*Cuando inventé las mariposas* representa una transición, pues sus personajes son adolescentes.

En tercera persona son *Encuentro de Gato Viejo con Gato Joven*, una fábula, y *Contáme un cuento*.

Casi todas las historias abren paso a dos planos —por lo menos a dos situaciones— que sirven de andamiaje portador del mundo y sus conflictos.

*Nunca hubo alguna vez* gira en torno a un antes del accidente con la bicicleta y a un después de ese suceso. Ambas temporalidades se entrecruzan a lo largo del relato, según el flujo de las emociones de Josefina. Ella cuenta los hechos desde su condición de víctima resentida con el amigo "cara de conejo", porque se dolió únicamente del destrozo de la bicicleta que le había traído el Niño y no el riesgo que corrió su compañerita. De paso, muestra dos seres humanos de procedencia muy diferente: él, acomodado; ella, de un hogar pobre con una madre amargada.

Los juegos de palabras revelan los estados de ánimo: el amigo será cara de conejo bravo, egoísta, ingrato, disfrazado; ella, Chepafina, Chepabarata, Chepachapa o Chepalina, en contraste con arbitrarios nombres extranjeros.

*Dieciocho formas de hacer un cuadrado*, uno de los mejores de la colección, se abre también a dos planos: 1) El del juego (las dieciocho formas geométricas del cuadrado con los dieciocho cuadrados mentales) junto con el pequeño reino en que tiene asiento Pepe, con sus guardaespaldas, los perros Poder y Estado. 2) El segundo plano está formado por el recorrido que va desde la dependencia que implica el ser, hasta el encuentro de la propia identidad.

La madre de Carlos, el niño narrador, había advertido: "Si uno no es uno, es nadie". Y el último cuadrado mental que formula Carlos después de todos aquellos que señalan las situaciones falsas o ridículas en que puede caer el hombre, dice: "Cuando te creas alguien por querer parecerte a otro".

El juego que se juega una sola vez, junto con el anterior, *Olo* y *A los payasos todos los quieren*, son los más sobresalientes del libro.

En *El juego...* hay un plano lúdico (ubicado como relato dentro del relato y a cargo de niños) y uno positivo (alude a la visión de los adultos).

Un escolar, hijo único, debe desarrollar un tema en clase. Entonces inventa la historia de dos hermanos en que el narrador-personaje aparece marginado del afecto de sus padres, porque éstos han concentrado todo su cariño en Beto, el mayor, ahora gravemente enfermo.

El tránsito de la agonía a la muerte de Al-



Carmen Naranjo.

"Nunca hubo alguna vez"

## Cuentos de niños para hombres

berto (suceso intercalado o metarelato), constituye el juego que se juega una sola vez. Este carácter lúdico dominante en la obra, logra el efecto de presentar la muerte sin tintes trágicos.

El plano positivo, el de los adultos, manifiesta que ellos sí tienen conciencia de la gravedad y de la muerte de Alberto.

Al final, cuando se cierra el relato con la vuelta del narrador-personaje a su realidad de escolar, el niño sostiene que los demás ignoran que si conoce a Beto, que lo lleva dentro y está aprendiendo a respirar como él, para jugar ese juego que se juega una sola vez.

El lector se percata de que se trata del juego de la muerte, y que también lleva su Beto dentro de sí, pues mientras aprende ese juego hay vida, porque vivir es estar muriendo, como diría el ingenioso Quevedo.

A los payasos todos los quieren crea los planos del ser y el parecer. Mientras la niña protagonista vista ropas de payasa y reproduce actitudes histriónicas, todos la reprochan. La sinceridad de sus años infantiles, su ser, es rechazado; pero pronto aprende a fingir, a hacer creer que está de acuerdo con los mayores: ese plano del parecer sí tiene aceptación y todos la quieren.

¿Acaso no es su máxima payasada el salto de fantoche físico a fantoche psicológico, del ser al parecer?

El reloj que quizás jugó con el tiempo se desliza en torno al juego musical primero, y al juego temporal después, aunque en el fondo es lo mismo, porque la música también es presidida por el tiempo... rítmico.

Pero Mauricio, el narrador-personaje, plantea al lector que la cronometrización de la vida es artificiosa. Así, "no sabemos si jugamos con el tiempo o él juega con nosotros o si ambos so-

mos independientes".

*Cuando inventé las mariposas* se bifurca en los planos de la realidad y la fantasía para exaltar el acto creativo del hombre: por eso Clotilde logra transformar las rústicas piedrecillas en mariposas; el arte ennoblece así. Lo ordinario (la piedra) y embellece lo feo (el gusano). Ello sólo es posible en esos universos imaginarios donde Clotilde misma resulta engendro de la fantasía de un adolescente.

*Encuentro de Gato Viejo con Gato Joven*, fábula moderna narrada en tercera persona, aunque los personajes tienen alguna ocasión para hablar. Recuerda en tanto la relación entre el ratón de corte y el ratón de aldea, porque estos gatos también se hallan sujetos a una serie de condicionamientos: Gato Joven es símbolo de quien nace en elevada cuna, entre sedas, lazos y campanitas al cuello, pero carece de libertad; no lo han dejado vivir gatunamente. Gato Viejo es el prototipo del marginado; huérfano, de padre desconocido, maltratado por los humanos y por los de su especie; en la lucha por la vida sufrió mutilaciones físicas y enfermedades. En cambio, ganó experiencia y libertad. Habla doctoralmente y se burla de estadísticos, políticos y economistas.

Cómo fábula, no podía faltarle la moraleja: "Es difícil enseñar a quien no quiere aprender", piensa Gato Viejo.

*Contáme un cuento* adopta la tercera persona. En ciertos pasajes del principio y del final, asoma muy visible la relación entre el narrador y su narratario: "Debés fijarte bien para que no perdás los hilos..." "Y ¿nunca más se volvieron a ver? (...) Claro que se vieron muchas veces y..."

Constituye la parábola de la tolerancia. Las niñas Roja y Blanca y el chico Amarillo eran

radicales: amaban sus respectivos colores con exclusión de cualesquiera otros. Habían salido en busca de un amigo, una ilusión y un perro. Sólo con el correr del tiempo se dieron cuenta de que esas situaciones límite son insostenibles; puede que cada uno albergue parte de lo repudiado en los otros.

He aquí que *Olo* oscila así: paraíso perdido-utopía-paraíso perdido. ¿Qué ser humano, cuya conciencia está alerta ante las consecuencias del acontecer en el mundo actual no ha sentido la reminiscencia de la edad dorada (como don Quijote ante los cabreros); no sueña con un mundo no contaminado por los residuos de la industrialización, por el desgarramiento producido por las guerras y el hambre y la enfermedad, por las rivalidades económicas y políticas, por el exceso de burocratización y todo el carácter normativo de las sociedades modernas que restringe la iniciativa y lo espontáneo?

*Olo* es el mundo anterior a este proceso evolutivo, llámese progreso, civilización o Estado moderno".

El narrador dice: "Los hombres con imaginación llevan su paraíso perdido con la tristeza de grandes señores desposeídos de su verdadera tierra".

El recubrimiento de esa patria espiritual es la utopía: *Olo*, con pocos habitantes (los seres superiores nunca son muchos), muestra a los olanos viviendo ritualmente a tono con la naturaleza, trabajando todos para todos, regidos por la vocación.

Cuando el peligro acecha, viene de afuera. Un caminante desterrado de un mundo donde todo está regulado, sujeto a jerarquías, mandos, ejércitos y hasta miedo, quiere trasplantar los mismos males o *Olo*. Su intento no prospera.

La nueva agresión foránea es más intensa. Entre los invasores destacan Terráceo, Piseo y Venteo quienes consideran primitivos a los olanos, por lo cual deben civilizarlos.

Terráceo tiene delirio de grandeza sin razones para justificarlo; Piseo, como el típico espécimen de la sociedad de consumo, se apasiona por acaparar indiscriminadamente cantidad y clase de objetos como pura ostentación ante los demás Piseos; Venteo, iluso y no idealista, todo lo espera del azar. Esa es la naturaleza de los conquistadores. Luego nadie vuelve a saber de *Olo*.

El cuento roza con diversos momentos de la historia de la humanidad.

a) El establecimiento de una zona sagrada en que hombre y naturaleza palpitan al unísono (se convertirá luego en paraíso perdido).

b) Primer intento de desacralización por influjo del desterrado, procedente de un mundo en que el hombre se destruye a sí mismo por haber olvidado espacio y tiempo primordiales.

Los olanos se definen contra todo lo que sea sujeción y convencionalismo.

c) Se engendra la utopía con los puros, con los que no contrarían a la naturaleza.

d) Nueva invasión foránea, ahora vigorosa, destruye a *Olo*. Los conquistadores se sienten superiores sólo porque tienen otro patrón cultural (se pierde el paraíso). El narrador pone en evidencia eso que llaman malestar contra la civilización en la medida que atenta contra lo humano.

e) Nostalgia por el paraíso perdido.

Indirectamente *Olo* a Tlon, Uqbar y Orbis Tertius. Sin embargo, Borges se mueve dentro de una broma metafísica para subrayar que el universo es incomprensible, y que uno destruido a la medida del hombre, no va más allá de la quimera. *Olo* corresponde a la protesta contra aquellos aspectos de nuestra cultura moderna y minimizan lo humano.

Toda la producción de Carmen Naranjo fustiga lo falso, lo artificioso, los vicios sociales, políticos y económicos, la hipocresía, la rutina, la torpeza, la mala fe, en fin, todo estrujamiento contra el hombre.

Como si anhelara que todo fuera como en *Olo*, describe: "... es en verdad hermoso, allí los viejos y los niños no estorban, es más, tienen plazas y conversan y juegan juntos. No tiene museo, porque no tiene historia ni cultura ni tradición ni archivos. Se vive en *Olo* sin memoria, a nadie le importa lo que pasó ayer, y lo que es increíble: no hay bancos porque nada se guarda y la economía es un gasto, un gasto diario. Tampoco hay escuelas, lo bueno se aprende en los jardines y lo malo nadie lo recuerda."