

Claves para leer a Adolfo Bioy Casares

Roger Caillois define lo fantástico como un agresión: en medio de un mundo ordenado, tranquilo, común, perfectamente conocido y «que parece la garantía misma de la razón»¹, lo inadmisible se despliega lentamente o irrumpe de improviso, el misterio se insinúa y se instala el espanto. Todorov lo explica de manera parecida: «En un mundo conocido se produce un acontecimiento imposible de explicar por las leyes de este mismo mundo familiar». Quien percibe el acontecimiento debe optar por una de las dos soluciones posibles, «o se trata de una ilusión de los sentidos, de un producto de la imaginación, y las leyes del mundo siguen siendo las que son, o el acontecimiento se produce realmente, es parte integrante de la realidad, y entonces esta realidad está regida por leyes que desconocemos. Lo fantástico ocupa el tiempo de esa incertidumbre»².

Los cuentos de Adolfo Bioy Casares incluyen una variante no contemplada en estas dos célebres definiciones de lo fantástico. En la mayoría de sus relatos no se trata de lo sobrenatural infiltrándose solapadamente en la realidad cotidiana, sino de la incursión del personaje en un ámbito insospechado, diferente al habitual, que coexiste con la realidad conocida como dos mundos paralelos, ajenos, mutuamente indiferentes, incontaminados, pero secretamente comunicados. En vez de irrupción de lo inexplicable en el sereno mundo de todos los días, la salida del personaje se aventura por ámbitos misteriosos.

El personaje penetra por accidente (*De la forma del mundo*, *El atajo*), por azar (*La trampa celeste*, *La sierva ajena*, *El lado de la sombra*) o como resultado de una búsqueda metódica (*El otro laberinto*, *Una puerta se abre*, *Los afares*) en esa otra dimensión regida por una legalidad distinta a la del mundo conocido. No existe sospecha de sueño o ilusión, ni tampoco el descubrimiento atroz de habitar el misterio, como sugiere Todorov. El personaje sale de la realidad donde reinan las costumbres y el orden, y se interna en otra realidad diferente —inquietante, extraña, atrayente, peligrosa— de la que, casi siempre, como *Alicia en el país de las maravillas*, es posible regresar.

¹ Roger Caillois, *Prefacio a la Antología del cuento fantástico*. Buenos Aires, Sudamericana, 1967.

² Tzvetan Todorov, *Introducción a la literatura fantástica*. Buenos Aires, Tiempo Contemporáneo, 1972.

El viaje fantástico

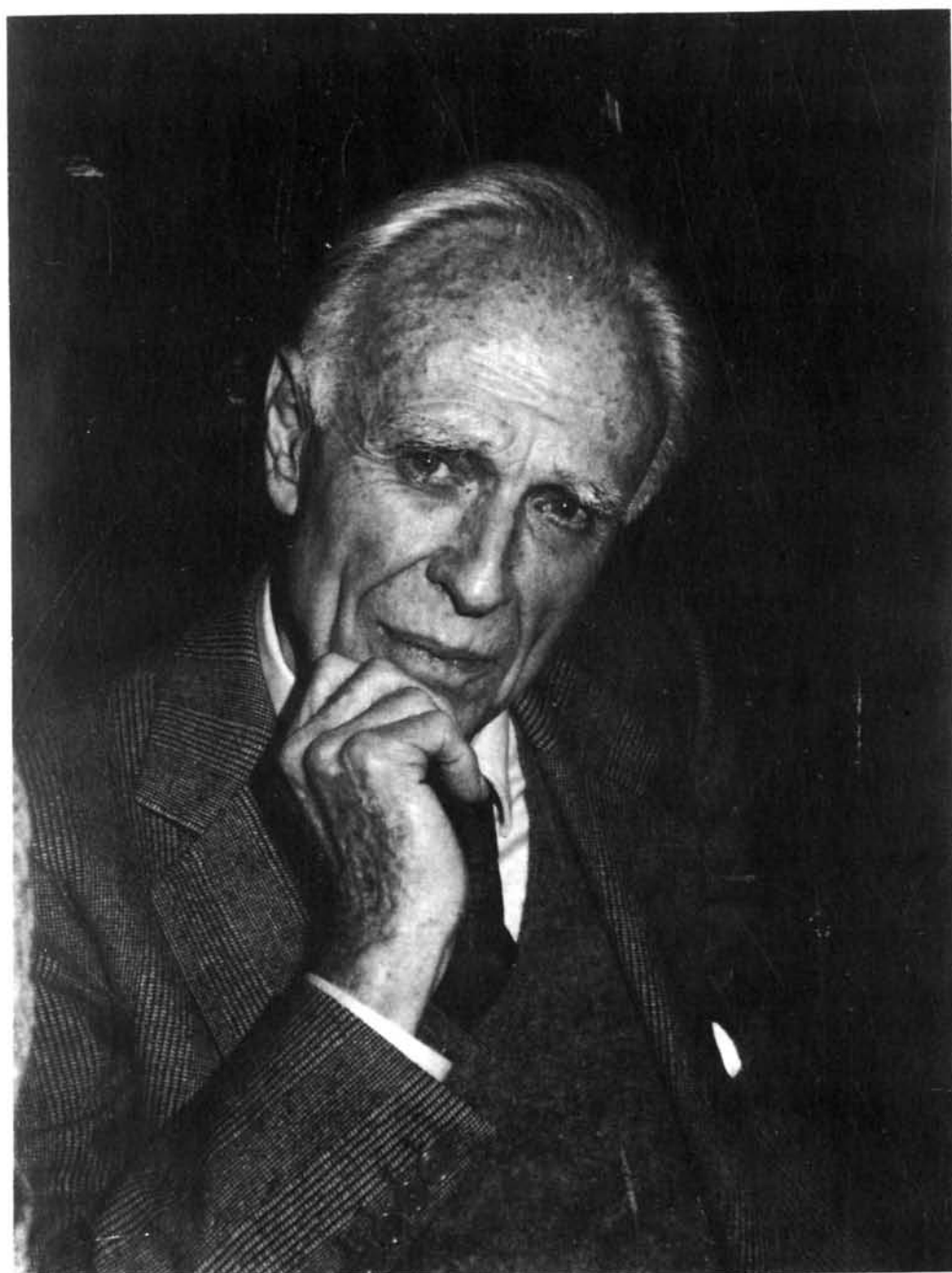
La posibilidad de salir y entrar del personaje, el acceso a otra dimensión donde rigen otras reglas, donde es factible jugar un rol diferente al habitual, otorga importancia a los viajes, ingrediente infaltable de la narrativa de este autor. «Yo tengo la obsesión del viaje. Siempre creo que voy a resolver todo yéndome» suele decir Bioy Casares. El viaje es como una tregua a una vida construida sobre palabras y juegos minuciosamente repetidos, a un orden familiar que nos oprime con su carga uniforme y que es como una huella mil veces transitada.

Los personajes de los cuentos de Bioy Casares invariablemente emprenden un viaje que los conduce, sin buscarlo, a lo sobrenatural. A menudo se trata de un viaje de rutina por un itinerario habitual que de pronto se vuelve extraño y lo arroja al misterio, como la aventura de Guzmán, el viajante de comercio de *El atajo*, o el vuelo de prueba de Ireneo Morris en *La trampa celeste*. Otras veces es el regreso a la «patria chica», al lugar donde transcurrieron los días felices de la niñez. en *El solar*, la casa veraniega del bosque; en *De los reyes futuros*, la quinta de los juegos infantiles; en *El otro laberinto*, la ciudad natal donde esperan los amigos de siempre, de vuelta de la vida de estudiante en París. Este viaje al pasado, este retorno al paraíso perdido, desemboca en una revelación escalofriante: el ámbito de la infancia está ahí, esperando, pero patéticamente transformado. La decadencia deforma sus contornos y la tristeza y el horror acechan como una araña en su tela al infeliz protagonista.

A veces el personaje se topa con lo sobrenatural al final de un viaje a países remotos (*El lado de la sombra*, *Plan de evasión*, *Los milagros no se recuperan*), o al término de un paseo a la costa del río, o en las cortas vacaciones a una playa cercana, o en la breve estadía en la chacra de un amigo o durante la tediosa permanencia en un pueblito patagónico como corresponsal de un diario porteño (*La sierva ajena*, *El gran Serafín*, *El héroe de las mujeres*, *El perjurio de la nieve*). El viaje tiene algo que ver con la obsesión claustrofóbica, con la sensación existencial de vivir aprisionado en ámbitos cerrados, que aqueja a este autor argentino. Bioy imagina en sus ficciones las mil formas de la fuga; su literatura propone a nuestra imaginación innumerables planes de evasión.

Se puede alegar que este imperativo de fuga es constante en toda la literatura fantástica. Borges³ señala cuatro procedimientos de este antiguo género literario (la obra de arte dentro de la misma obra, la contaminación de la realidad por el sueño, el viaje en el tiempo y el doble), tres de los cuales suponen la ruptura de un límite entre dos órdenes diferentes: ficción-realidad, sueño-realidad, pasado-presente, futuro-presente. Si en la vida el primer término de cada dicotomía enunciada es una cápsula hermética, el ámbito del misterio vedado para cada uno de nosotros, moradores del aquí y el ahora (no podemos habitar el sueño ni la ficción ni el pasado irre recuperable ni el futuro ignoto), la imaginación fantástica nos permite (aunque ilusoriamente) burlar esos límites, circular por los casilleros estancos, abrir agujeros comunicantes en-

³ Emir Rodríguez Monegal, *Borges par lui-même*. Paris, Éditions du Seuil, 1970.



Adolfo Bioy Casares
Premio Cervantes 1990

tre lo disímil, escabullirnos por una imperceptible rendija a los órdenes distantes: el pasado, el futuro, el más allá, los sueños, las demás especies, lo inanimado.

Si bien esto es así, una de las originalidades de este inventor de ficciones radica en el procedimiento ideado para introducir al personaje, con naturalidad, de manera verosímil, en lo sobrenatural, que al mismo tiempo le sirve como recurso narrativo para enredar al lector casi inadvertidamente en la trama-trampa fantástica. Ese recurso es el viaje. Sin viaje no hay peripecia. El viaje es el mecanismo desencadenante de la aventura fantástica porque permite al protagonista alejarse transitoriamente de los rostros conocidos, de la propia existencia hecha de gestos infinitamente ensayados, y lo predisponen (también al lector) al acecho, a la tensa espera de lo inesperado. Por obra y gracia del viaje es posible asomarse a la patria del azar y el accidente, a la oscura zona del riesgo y el misterio.

«En cuanto cruzás la calle estás del lado de la sombra» es un epígrafe de uno de los cuentos de Bioy. Si bien alejarse es necesario, volver es imperioso. Por eso Guzmán siente un afecto entrañable por su viejo automóvil: «El Hudson cumplía ineludibles condiciones para la felicidad: lo alejaba y lo traía de vuelta» (*El atajo*). También se hace referencia a esa zona de extremo riesgo a la que es saludable asomarse de vez en cuando, siempre que se tenga la garantía de retornar a las seguridades domésticas en *El lado de la sombra*: «Todo hombre se asoma a esa tierra, la del destino, la de la buena o la mala suerte». Lo importante es no internarse, no sucumbir a su hechizo, no habitarla. Internarse en «ese mar tumultuoso», en esa «selva», en el «laboratorio de lo incalculable» es estar a la intemperie, es ponerse a disposición del azar, de la aventura, de fuerzas desconocidas e incontrolables. Por eso la desazón y el miedo hacen presa del protagonista cuando siente que ha perdido amarras con el mundo cotidiano. La sospecha de no poder volver lo paraliza de terror:

Me entró la desazón. Esto no es para mí... ¡Qué miedo si algo lo agarra y uno se queda!

dice el distinguido viajero de *El lado de la sombra* mientras recorre las callejuelas tumultuosas de la ciudad africana. En la calle encontró un taxi y volvió al barco: «Al oler ese ambiente particular de a bordo me hallé en casa y me invadió una gran debilidad, hecha de alivio y de júbilo», concluye.

En el tren, Urbina, el desafortunado personaje de *La sierva ajena*, «anheló estar de vuelta a su casa, como a un refugio, a salvo de la cruel intemperie del mundo, donde hay secretos y enanos horribles que lo odian a uno...Anheló ver a sus padres —los imaginaba muy lejos— y dormir entre las sábanas frías de su cama». «Extraño mi ciudad», confiesa Battilana, el circunstancial acompañante de Guzmán en el viaje de *El atajo*, «mi Buenos Aires, como si ya quedara muy lejos. Muy lejos y en otra época. Algo espantoso, como si nos dijeran: no volverán».

Entre estas dos realidades (lo conocido y lo desconocido, la luz y la sombra, la minúscula patria humana y el misterio inconmensurable) se mueven las criaturas de Adolfo Bioy Casares. En un recodo del camino, durante un descuido o por un error

minúsculo, o como consecuencia de una búsqueda obsesiva, y casi siempre durante un viaje, se descubre «una grieta de imperturbable realidad», se insinúa el túnel secreto que comunica con «la otra tierra» y ese otro mundo se revela en su inagotable misterio. La clave es asomarse y regresar. Pero su hechizo es irresistible y sus trampas infinitas y a veces el retorno es imposible. El equilibrio ideal entre una vida de idas y vueltas entre esos dos mundos antagónicos y paralelos, de un asomarse periódico y esporádico a esa otra realidad peligrosa y atrayente, se rompe con significativa frecuencia en los relatos de este autor.

El pasaje como paisaje

En las ficciones de Bioy Casares el viaje prelude el salto a la otra realidad que siempre se produce desde lo cerrado o circunscripto. Casas y caserones anacrónicos con respecto al entorno, islas o lugares aislados por las aguas, cuarteles y hospitales, trenes, barcos y aviones constituyen la escenografía desde donde el protagonista es catapultado a lo desconocido. Pese a su aparente variedad, estos lugares comparten la condición de circunscriptos, es decir separados del entorno por un límite definido. Son lugares cerrados o consagrados, mediúmnicos a la vez que ambiguos porque no pertenecen ni al lado de acá ni al lado de allá, ni al orden cotidiano ni a la otra realidad, pero los comunican: son pasadizos o pasajes.

Este límite que marca la diferencia esencial con la realidad circundante, a menudo se lo acentúa por medio de elementos aisladores: agua, bosques, desiertos, paisajes inhóspitos, murallas, llaves y candados. Quien ha leído *El perjurio de la nieve* (o ha visto su versión cinematográfica filmada en la Argentina dirigida por Leopoldo Torres Ríos y Leopoldo Torre Nilsson con el título de *El crimen de Oribe*) no podrá olvidar la casona del dinamarqués Vermehren levantada como una aparición en medio de la desolada Patagonia, herméticamente cerrada al exterior, espacio consagrado a ritos conjuratorios que detienen el tiempo e inventan la eternidad. También en el relato *La sierva ajena*, un decadente caserón en una isla del Tigre es la guardadora del horrendo secreto. Y en *Moscas y arañas*, la desvencijada casa frente a las vías del ferrocarril, se resiste con rara obstinación al trabajo de Andrea por hacerla habitable, constituye la escenografía apropiada para las brujerías de la extraña dama. Y la mansión semiderruida de Saint-Remi en *De los reyes futuros*, rodeada de un jardín espectral y separada del suburbio por un alto muro que esconde a la vista de los transeúntes los funestos experimentos que allí se realizan. O el repugnante deterioro de la casa de *El solar*, refugio feliz de una infancia lejana recordada con la nostalgia del paraíso perdido, tal vez tan ilusorio como la intención asesina de las comadrejas. También el chalecito de *El calamar opta por su tinta*, con su cuidado jardín al frente, símbolo de la seguridad pequeñoburguesa defendida contra viento y marea, aún a costa del

destino de la humanidad, es el espacio circunscripto donde se establece el contacto extraterrestre.

Estas casas-orden, casas-refugio o fortaleza, aisladas y distantes de la geografía circundante, son un rasgo que Bioy comparte con otros escritores argentinos de la talla de Eduardo Mallea (*Las águilas*), Manuel Mujica Láinez (*La casa, Aquí vivieron*), Ernesto Sábato (*Sobre héroes y tumbas*), Marco Denevi (*Ceremonia secreta, Los asesinos de los días de fiesta*), Beatriz Guido (*La casa del ángel*), Sara Gallardo (*Los galgos, los galgos*), María Angélica Bosco (*El comedor de diario*), Julio Cortázar (*Casa tomada, Bestiario*), Ezequiel Martínez Estrada (*Marta Riquelme*).

Esta tendencia argentina patentizada en la literatura por las casas o caserones que protegen o aíslan, y el sueño de la casa propia, tan arraigado en la burguesía de mi país, tiene que ver con los remanidos temas de la identidad nacional y del desarraigo, que atormentaron a los intelectuales argentinos por la década del cuarenta. La casa grande y ostentosa es espejo de lo que se cree ser o lo que se quiere ser porque el inmigrante desarraigado de su país de origen e insertado en ámbitos tan lejanos y diferentes a los que lo vieron crecer, no se reconoce a sí mismo. Estas casas que reproducían en la intimidad de los cuartos la Europa de la infancia, con fachadas que parodiaban la grandeza de palacios, inalcanzables desde la miseria de Europa y al alcance de la mano desde la flamante situación de nuevos ricos americanos, aparecen en la literatura argentina como depositarias de poderes insospechados: la casa se adueña de sus moradores o es laberinto del que es difícil salir o cárcel que impone su orden inflexible. En *El perjurio de la nieve* Bioy Casares las define como «mundos incomunicados, más incomunicados que una isla o un buque». «Castillos inaccesibles y funestos» las califica en *La sierva ajena*, defendidas con cerrojos, llaves y candados, «con ambientes interiores casi palpables»: las alfombras, los cuadros, los tapices reproducen la decoración de las viviendas europeas en medio de la Patagonia desierta (como la del irlandés en *El perjurio de la nieve*) acentuando el carácter de ámbitos herméticos sin solución de continuidad con la naturaleza circundante. Este extrañamiento de las casas con respecto al entorno les confiere un aire de apariciones, de construcciones fantasmales y a veces adquieren la fisonomía de un animal antediluviano acechando en la penumbra (*De los reyes futuros*).

En todos los casos la casa funciona como un presidio, otorga y borra identidades, es ilusión y trampa. Paradójicamente los moradores no se adueñan jamás de la casa que permanece siempre autónoma, poderosa y temible.

Además de las casas, en novelas y cuentos de Adolfo Bioy Casares proliferan aviones (*La trama celeste, Los milagros no se recuperan*), barcos (*La pasajera de primera clase, El lado de la sombra*) y trenes (*El gran Serafín*). También cárceles (*Plan de evasión, El atajo*) y hospitales (*Dormir al sol, Otra esperanza*) donde médicos y enfermeros, al margen de la medicina institucional, están complotados en diabólicos experimentos victimando a los desprevenidos pacientes. Los hospitales también funcionan como presidios: los enfermos sufren un trato de presos encerrados bajo llave, vigila-

dos por enfermeros carceleros, víctimas de persecuciones si intentan salir. Asimismo la isla de *La invención de Morel*, refugio de un fugitivo perseguido político, es cárcel donde queda atrapado para siempre. En muchos otros relatos (*De los reyes futuros, Máscaras venecianas, Los afanes, En memoria de Paulina, El otro laberinto*) se insinúan cuartos que funcionan como laboratorio y cárcel, consagrados a experimentos científicos al margen de la ciencia oficial, donde quien entra por error o curiosidad o persuadido por alguno, es manipulado hasta perder su identidad, hasta convertirse en otro u otra cosa, o no sale jamás. La cárcel, lugar fuera del mundo, al margen tanto de la vida civil como la doméstica, es metáfora del pasadizo o pasaje a una mutación ontológica o a una dimensión aterradora.

El juego y las máscaras

La identidad constituye una de las obsesiones de Adolfo Bioy Casares. Saber quiénes somos, si somos lo que jugamos, si detrás del rostro habitual escondemos otros insospechados, son inquietudes que el escritor logra conjurar por vía fantástica. Sus relatos burlan todos los prejuicios, todas las teorías, todos los determinismos que nos atan a una época, a un lugar, a una identidad, a roles estereotipados, y saltan más allá donde es posible ser otro en otro lugar y en otro tiempo. Pero, pese al salto, la libertad es condición inalcanzable, inexistente, ya que el otro lado del límite no es el ámbito de los infinitos posibles sino zona insegura regida por otra legalidad, diferente a la acostumbrada, y a menudo más terrible.

Cuando se aleja de la realidad cotidiana y se asoma a esa otra dimensión, el personaje de las ficciones de Bioy deja de ser quien es y juega otros juegos. El oscuro periodista de *El perjurio de la nieve* deviene príncipe azul (audaz y romántico) y al mismo tiempo violador en el doble sentido: de la muchacha enferma y del sagrado orden de la casa. Guzmán de *El atajo*, pobre infeliz y marido engañado, traspuesto el umbral, se convierte en un astuto Ulises que con ardid logra burlar la vigilancia y salvar el pellejo. En cambio el amante de su mujer, experto en burlar la vigilancia de maridos engañados, no puede evitar un fusilamiento entre lloriqueos y confesiones desatinadas. Si «la vida es un juego en el que todos jugamos» (*Guirmalda con amores*), en la otra realidad cada jugador cambia de juego, intercambia roles, es otro.

La idea de que la vida es un juego es reiterativa en Bioy: «Lo que estamos haciendo en el mundo es un juego. Un juego necesario porque si no creemos en él nos aburriríamos y a lo mejor hasta nos suicidamos»⁴ dice. Los personajes de Bioy tienen conciencia de esta verdad, la certeza de que están jugando los invade con frecuencia: «El sabía que todas las personas allí reunidas (se dice en *El otro laberinto*) están jugando. Que los juegos terminaran en el derrocamiento del gobierno o en la sangrienta represión, no alteraba esta verdad». Y en el mismo cuento que trata de los patriotas húngaros y su valerosa resistencia, se reitera la idea: «Se imaginó a sí mismo

⁴ Graciela Scheines-Adolfo Bioy Casares, *El viaje y la otra realidad*. Buenos Aires, Felro, 1988.

como un calmoso y magistral (e indeterminado) jugador, frente a un determinado y simbólico tablero».

Entrar en juego es representar un rol o mover piezas en un tablero imaginario con estrategia y habilidad, de acuerdo a leyes lúdicas. «Los afanes, los compromisos cotidianos, la ambición que mueve al hombre» (*Los afanes*) son juegos extremadamente serios que duran a menudo toda la vida. Para Bioy Casares entonces el juego cambia de signo: si comúnmente es concebido como pasatiempo, recreación o pausa en el ajetreo diario, para este autor constituye lo más serio. Los aspectos más importantes y graves de la vida humana se juegan. El trabajo, el amor y la lucha no son más que juegos. El juego está en el centro de gravedad de la existencia.

Si en la opinión generalizada los juegos constituyen conjunto de movimientos inútiles ajenos al sentido global de la historia de cada uno, para Bioy son necesarios «porque si no creemos en ellos nos aburrirnos o a lo mejor hasta nos suicidamos», porque otorgan sentido y contento al vivir.

En la narrativa de este autor argentino es posible distinguir los personajes jugados, de los ritos y de los juegos de jugarse. Si lo conocido, «la imperturbable realidad», es el orden claro y sereno creado por los juegos cotidianos, es patria humana y puerto seguro, es la zona de ritos otorgadores de protección e identidad. Quienes se alejan del área de los juegos, del orden elaborado y remozado permanentemente por el jugar humano, se exponen al riesgo y la aventura de una vida a la intemperie. Allí, en la tierra de nadie, los juegos habituales no funcionan, se vuelven ineficaces:

Me entró la desazón y para echarla a broma, jugué que yo era un vecino. «Escribiré una carta al diario, me dije, para que por fin retiren estas reliquias de la Exposición de nuestro Primer Aniversario de Independencia y Dictadura, que no se avienen con el estilo de la ciudad»... Tan incalculable es el alma que esta broma anodina ahondó mi abatimiento,

explica el viajero de *El lado de la sombra*, tan lejos de su patria y de sus afectos.

Algo similar le sucede a Battilana en *El atajo*: en la otra realidad repite los juegos habituales (la seducción, el recurso del discurso-trampa, de la palabra convincente) que se tornan inútiles y absurdos y precipitan su muerte. Y también Ireneo en su primer viaje (*La trama celeste*), debatiéndose con terquedad en un Buenos Aires insospechadamente diferente al conocido.

Es que del lado de la sombra no jugamos sino que somos jugados. El que es jugado desconoce las leyes del extraño juego en el que participa. El desconcierto, la inseguridad y la certeza de que lo gobiernan fuerzas sobrehumanas cuya racionalidad (si la hay) no alcanzan a comprender, asuelan a las criaturas de las historias fantásticas de Bioy Casares. Cierta presentimiento les anuncia oscuramente que están trasponiendo el límite entre el territorio conocido y un orden distinto. El profesor de historia de *El gran Serafín* recibe ese llamado de alerta en su primer día de playa. «Con asombro advirtió que no estaba feliz. Lo embargaba una desazón que apuntaba como un vago recelo». Y el protagonista narrador de *El lado de la sombra* antes de bajar al

puerto que le recuerda parajes de las novelas de Conrad: «Me dije que ni bien desembarcara entraría en el mundo de tales libros y tuve un escalofrío de júbilo y de miedo». Y en *El atajo* Guzmán, «al cruzar la puerta cancel, claramente notó la angustia; una opresión leve y pasajera que de un año a esta parte le acometía cuando estaba por salir».

Ya traspuesto el umbral el personaje comprueba que los juegos habituales han perdido efectividad y que su identidad se desdibuja: deja de ser quien es, es nadie o pura posibilidad de ser. Ireneo no existe en ese Buenos Aires levemente diferente al Buenos Aires natal (*La trama celeste*). Guzmán puede ser un espía contrarrevolucionario (*El atajo*). Banyay, el estudiante de historia húngaro, es el viajero del siglo XVII muerto en un cuarto de hotel (*El otro laberinto*). Por los ojos de Diana, ahora complaciente esposa después de la operación, espía el alma de otra mujer (*Dormir al sol*).

En esa otra realidad el personaje es jugado, y como juguete, indeterminado y disponible, puede asumir nuevas identidades. Movidó por manos invisibles, será insospechados personajes: asumirá la humillación del mendigo (el inglés Veblen en *El lado de la sombra*) o el coraje del héroe (Alfonso Alvarez en *El gran Serafín*) o el alma de un animal (*Dormir al sol*).

El orden conocido es en cambio la zona de ritos y ceremonias, que se repiten durante la vida creando la ilusión de que el tiempo se ha detenido; queda cancelada la novedad con su dosis de riesgo y su variante más temida: la muerte. Los jugadores de ritos son personas de costumbres sólidas y de vida metódica. Lo es el Dr. Servían de *La trama celeste*, quien se confiesa a sí mismo «un metódico» y ordena su vida de solterón entre el consultorio y el cine de los viernes con su sobrina. Lo es Alfonso Alvarez, profesor de historia (*El gran Serafín*), cumpliendo horarios y obligaciones precisas. También el escribano Urbina de *La sierva ajena*, «débil, huraño y tímido» que alterna entre el orden de la casa materna y los expedientes de la escribanía.

Y están también los juegos de jugarse. Si ser jugado es participar lúdicamente como juguete o ficha de juego, jugarse significa convertirse al mismo tiempo en apuesta y apostador. Como existe una diferencia entre *lastimar* y *lastimarse* (en un caso somos sujetos de una acción centrífuga, hacia fuera, dirigida contra otro; en el otro, orientamos la acción contra nosotros mismos —aún accidentalmente—; somos sujeto y objeto a la vez), jugarse es jugar apostando a sí mismo, entrar en un juego donde lo que se pierde o se gana es la propia vida. Se juegan los patriotas húngaros de *El otro laberinto* porque los juegos pueden terminar «en el derrocamiento del gobierno o en la sangrienta represión». Se juega por amor el fugitivo de *La invención de Morel* porque, aún sabiendo que la máquina fabrica la inmortalidad a costa de la vida, se expone a sus rayos mortíferos para eternizarse junto a su amada. Y también Eladio Heller de *Los afanes* que renuncia a vivir para probar su invento.

Y en situaciones límites los jugadores de ritos pueden convertir su juego en jugarse. Así ocurre en *El gran Serafín*. El profesor Alvarez, en medio del escalofriante espectáculo del fin del mundo, decide por primera vez en su vida jugarse para desenmascarar

un minúsculo plan de estafa y engaño beneficiando a conocidos circunstanciales. A pesar que en estos pocos días finales previos al Apocalipsis los afanes de los hombres muestran sin disimulo su esencial inutilidad, el profesor se juega por una causa ajena. Este juego absurdo, casi deapercibido en medio de los espectaculares anuncios del fin del mundo, es el juego más puro, más genuino: consiste en jugar por jugar, en jugarse porque sí. Su gratuidad, la ausencia de sentido y finalidad más allá del acto lúdico (que resalta con conmovedora nitidez ante la inminencia de la muerte colectiva de la humanidad) lo convierten en un símbolo de la paradoja humana. «El bien puro, el que no tiene ni espera ninguna retribución... da grandeza al ser humano: el tener conciencia de la inutilidad del esfuerzo y sin embargo hacerlo» explica Adolfo Bioy Casares⁵.

⁵ Graciela Scheines-Adolfo Bioy Casares, op. cit.

⁶ Julio Cortázar, *Deshoras*. Buenos Aires, Nueva Imagen, 1983. Se trata del cuento «Diario de un cuento», donde declara reiteradamente su admiración por Bioy Casares.

El viaje, los ámbitos circunscriptos que funcionan como pasadizos o pasajes a otra dimensión de lo real y los juegos con la identidad son algunos de los aspectos sobresalientes de la narrativa de este excelente escritor argentino. Leer sus ficciones fantásticas equivale a iniciar un viaje por mundos insospechados desde algún lugar fuera del mundo, jugar con lo imposible, cambiar las máscaras y disfrutar de la buena literatura de quien mereció el elogio de otro grande de las letras, Julio Cortázar, en uno de sus últimos cuentos⁶.

Graciela Scheines