

Incomparables, mientras llega su rescate de Europa, deberán entretener al emperador demostrando sus inusuales habilidades. Sólo en la segunda mitad del libro se nos informa del naufragio, de las guerras que han llevado a la victoria que se está celebrando en esa plaza y la de la liberación final de los Incomparables. Durante nueve largos y morosos capítulos no contamos con un marco narrativo en el que situar las actuaciones, los ajusticiamientos y los inventos que aparecen en la plaza. Además, ese marco, cuando por fin aparezca, estará hecho de historias que incluyen historias que a su vez se bifurcan en otras historias, emasculando, precisamente por el exacerbado prurito aclaratorio que las dirige, la eficacia de la aclaración.

Esa plaza de los Trofeos ofrece un escenario a acciones y personajes enigmáticos, ajenos, impertérritos, capaces de, por ejemplo, demostrar sus habilidades musicales inmediatamente después de que se haya matado a una persona introduciéndole largas horquillas por los ojales de un corsé. En la cultura de protovanguardia, contemporáneas a esta plaza de los Trofeos, encontramos otras plazas que podrían servir de escenario para acciones tan impersonales y ajenas como las que Roussel describe. Son las plazas de los «cuadros metafísicos» de Giorgio De Chirico, de perspectivas sutilmente alteradas, vacías casi por completo, ocupadas a veces por objetos que forman un extraño jeroglífico. Esos objetos tienen, como muchos de los que Roussel sitúa en la plaza, una raigambre clásica, con claras referencias al mundo grecolatino, y van emparejados con elementos modernos, vulgares e irrelevantes, frecuentemente de procedencia industrial. Así pasa en el cuadro *Cántico de amor* (1914), donde aparecen pintados la cabeza del Apolo de Belvedere junto a un guante de goma, un cuadro que tiene cierto paralelismo con uno de los trabajos de los Incomparables: una estatua hecha de ballenas de corsé que representa la muerte de un ilota (ahí está la referencia grecolatina) que puede desplazarse por la plaza gracias a una plataforma montada sobre unos raíles ferroviarios hechos de «bofe de vaca» (y aquí el *bathos*, la referencia vulgar que tantas risas arrancó a los primeros reseñadores de la novela y del que, en su propia obra, Roussel parecía no ser consciente). Estos cuadros de De Chirico, que en modo alguno es necesario tratar como influencias de Roussel en De Chirico ni de éste en el francés (hombre de gustos poco avanzados en lo artístico, Roussel prácticamente desconocía la pintura vanguardista), ofrecen un productivo parangón visual con la plaza de los Trofeos de *Impresiones de África*. Esta comparación resulta más iluminadora

cuando, gracias a ella, se nos revela la naturaleza de los personajes que aparecen en el espacio de la plaza de Roussel. Al igual que en muchos cuadros de De Chirico, el principal personaje que aparece en la plaza de Roussel es el «manichino» (maniquí). Los maniqués-personajes de la plaza de los Trofeos son seres sin profundidad psicológica, autómatas capaces sólo de reproducir sonidos (como ocurre con los seis hijos de Alcott, en cuyos pechos escuálidos rebota el eco, exacto al original, de los sonidos que su padre emite), cuerpos vacíos, carentes de voluntad propia, máquinas que manejan máquinas, o que son manejados –ajusticiados, castigados, para así figurar el sometimiento– por ellas. El propio Roussel usa la palabra maniquí para describir un cuerpo decapitado por un hacha que es capaz de cauterizar la brecha que inflinge para evitar el derrame de sangre:

La cabeza y el tronco ofrecían, en la parte seccionada, el aspecto escarlata de algunas piezas de carnicería.

No se podía por menos de recordar esos maniqués que, en los juegos de prestidigitación, se colocan hábilmente en el lugar del actor gracias al doble fondo de algún mueble y se despedazan con limpieza en escena, dotándolos de antemano de alguna apariencia sangrienta que engañe la vista.

(pág. 52)

El mueble con doble fondo puede considerarse trasunto directo de la propia obra donde, a partir del juego de prestidigitación (la regla que el autor hurta, su particular juego de manos), todo actor queda convertido en maniquí o máquina por medio de una maquinación oculta, soberana, que, si dependiese de la voluntad de algún ser humano, podría clasificarse de cruel. Podría pensarse que tal maquinación, basada en homofonías francesas, pierde su filo en la traducción. Sin embargo, también en la traducción es efectiva; se puede considerar que, en realidad, en la traducción se produce un redoblamiento del juego, pues desde antes de su inicio, como les ocurre a los textos originales, está larvada por el sometimiento a esas reglas, efectivas por ocultas, indecisas e indecibles. En las traducciones, como en los textos originales, las máquinas que aparecen en la obra se convierten al instante, por las conexiones que entablan, por su capacidad de reducir a los personajes humanos a mecanismos, en emblemas de la propia obra.

De hecho, esas maquinaciones son traducibles no sólo a otros idiomas, sino también a otras artes. Las máquinas que Roussel describe en los primeros nueve capítulos de *Impresiones de África* ofrecieron

modelos para el arte de vanguardia llamado maquinista. El ejemplo más claro de la influencia de Roussel es la obra de Marcel Duchamp, quien nunca negó que gracias a los ingenios mecánicos de Roussel pudo liberarse de las representaciones postimpresionistas y dar con su propio tema y procedimiento para la realización de *El gran vidrio*, conocido también bajo el título, más rousseliano, de *La desposada desnudada por sus solteros, incluso* (1915-23). Este arte de aspecto y referencia maquinal, también practicado por Picabia en cuadros como *Parade Amoureuse* (1917), logra poner en crisis –no negándola, sino volviéndola irresoluta, capturada en un circuito– a la representación. Los paralelismos entre Roussel y este maquinismo artístico son muchos; se dan en ambas referencias a una combinatoria abstracta y, como explica Le Bot de las obras de Duchamp y Picabia, se desactiva la capacidad regidora de «la categoría de tema»⁴, a pesar de que éste se halle presente en las narraciones y se introduzca en las obras visuales, por medio de los títulos, explicaciones, o palabras escritas en la propia obra. Los temas –sexualidad, conexión, sometimiento– se convierten en engranajes de la obra, cuya completitud es tanta que termina por conectarlos con el acto de percepción de la obra misma.

Écfrasis narrativa

En los capítulos que siguen a las actuaciones de los Incomparables en *Impresiones de África* las narraciones se bifurcan y trifurcan. Igual ocurre en la obra *Locus Solus*, donde un grupo de invitados, con Martial Canterel, el anfitrión, a la cabeza, recorren un jardín lleno de extrañas maravillas técnicas y artísticas. Las bifurcaciones narrativas aparecen a la hora de explicar el mérito o los usos de las construcciones que el jardín contiene. Metódicamente, Canterel, sabio científico, versión cruzada del capitán Nemo de Jules Verne y del doctor Moreau de H. G. Wells, muestra un ingenio técnico, un objeto o grupo de objetos a sus invitados, y la descripción de estos invariablemente los presenta como complicados enigmas, que se resuelven con la explicación narrativa que a renglón seguido ofrece el anfitrión. Se trata de una écfrasis realizada en dos tiempos: un primer momento de descripción física (donde, nuevamente la proliferación de par-

⁴ Marc Le Bot, *Pintura y maquinismo, Cátedra, Madrid, 1979. Pág. 182.*

tes y detalle impide la formación de una idea clara del conjunto), y un segundo momento, éste de carácter narrativo, que justifica hasta el mínimo detalle presentado antes en la descripción, hasta ese momento completamente enigmático. Al final, cada pieza ocupa su lugar en el *puzzle*, encajando con toda perfección, y acto seguido todo el grupo de invitados se pone en marcha para ocuparse del siguiente enigma. Este método, que podemos denominar narrativo-inductivo, ya que va de los efectos a las causas a través de narraciones, revela el carácter cartesiano del arte de Roussel. El experimento narrativo de Roussel se extrae de un *procédé* que tiene un carácter no menos fortuito que el que muestra el método cartesiano al convertir el *cogito ergo sum* en el criterio de certeza de su propio experimento filosófico. El efecto del experimento de Roussel es muy distinto, sin embargo: logra que la *res cogitans* se mecanice. En cierto modo, Roussel reduce el ser humano al concepto de *bête-machine* que Descartes emplea para definir a los animales (y esto es cierto incluso, o quizá sobre todo, para el ser humano que lee sus novelas). La idea cartesiana de que la realidad es la suma de las partes expulsa del mundo de ficción de Roussel el gasto y el tiempo: inutiliza el tiempo de las narraciones –al hacerlas funcionar de explicación– en un espacio que impide su vagabundeo y las consagra a una labor estática, descriptiva: narran, sí, pero con ello sólo describen, y esto último, principalmente, en el sentido de describir una órbita pre-escrita que coincidiera exactamente con los puntos clave, más enigmáticos, de los objetos científico-monumentales previamente señalados. Esas historias y explicaciones resultan, a su vez, enigmáticas: hacen referencia a hechos infundados o a un pasado marcadamente legendario y fantástico. Esas historias, continentes de otras historias, están construidas a la medida de su función; la obra se desdobra y se multiplica narrativamente, para lograr con ello cerrarse herméticamente sobre sí misma. La obra, de este modo, alcanza su saturación, llega hasta la configuración de su *entropía máxima*, lo que, en un sistema dado, según nos explican los físicos, significa que éste ya no puede experimentar cambios: ha alcanzado el equilibrio. Foucault, al dar cuenta de una de las historias explicativas de *Locus Solus*, expresa este circuito cerrado como un laberinto: «En el centro del laberinto está el nacimiento eclipsado, el origen desprendido de sí mismo por

⁵ Michel Foucault. Raymond Roussel. Siglo XXI Editores. Madrid, 1992. Pág. 104.