



ROBERTO BOLAÑO
El Tercer Reich
Barcelona: Anagrama, 2010.

Por Pablo Peñaloza
Universidad de Santiago de Chile
pablo10@hotmail.com

MANUAL DEL USO

a través de un movimiento en la entrañas correspondiente a ese juego, constituye todo el deleite —apreciado tan fino y pleno de espíritu— de una sociedad despabilada.

Kant

Si las categorías convencionales simplifican y ordenan el mundo mediante un mecanismo de reducción de los fenómenos, el cuestionamiento escritural más próximo es ¿cómo articular un discurso que no opere simplificando el fenómeno a través de categorías vacías? El texto que sigue intenta establecer un diálogo que proporcione más de una entrada al fenómeno, buscando no simplificar un texto cuya riqueza radica justamente en su complejidad. Éste se configura desde el retroceso, concebido como modelo de avance. Puesto que la apropiación de las primeras modernidades puede resultar una crítica a las modernidades de hoy (Berman), es pertinente entonces que *La Crítica a la Facultad de Juzgar* de 1790 dialogue con *Cultura y Simulacro* de 1978, proporcionando una aproximación menos rígida, menos autoritaria, a *El Tercer Reich*, publicada en 2010. La modernidad de Kant y la crítica de Baudrillard pueden generar un *paper* simulacrado, un juego textual que sirva para desplegar las leyes de otro juego.

TABLERO, FICHAS Y JUGADORES

Cuán deleitantes han de ser los juegos sin necesidad de que se tenga que poner allí por fundamento un propósito interesado, lo muestran todas nuestras veladas de sociedad; pues sin juego casi ninguna puede ser entretenida. Mas allí entran en juego los afectos de la esperanza, el temor, la alegría, la ira, el desdén en cuanto cambian sus papeles.

Kant

El Tercer Reich pertenece a una serie de novelas publicadas tras la muerte de Roberto Bolaño, cuya edición confirma, si bien no la calidad del autor, sí la eficiencia y vivacidad del mercado editorial, por un lado, y por otro la proliferidad escritural de Bolaño. Escrita en 1989 y publicada en 2010, relata —a modo de diario de vida desde el 20 de agosto hasta el 20 de octubre de algún año anterior a la reunificación alemana— las vacaciones de Udo Berger, funcionario de la Compañía de Electricidad de Stuttgart y ludólogo alemán, en algún lugar de la Costa Brava junto a su novia Igenborg. Quienes pasan sus días entre la playa y la terraza del Hotel del Mar, hotel conocido por Udo durante su infancia y del cual recuerda principalmente a su dueña, Frau Else, bella y enigmática mujer, por quien siente un deseo adolescente, incitado más por sus recuerdos que por su reencuentro, cuya presencia estará siempre fijada en el margen del relato, como si se encontrase tras un velo, a la expectativa de que las acciones se desaten.

Las actividades turísticas de Udo pareciesen ser normales: discotecas, amaneceres y borracheras junto a amigos desconocidos. No obstante, ellas incluyen la escritura de un artículo para una revista sobre una innovadora estrategia para El Tercer Reich, un *war-game*, de tablero y fichas que simulan los ejércitos de la Segunda Guerra Mundial. El juego se convierte en protagonista del relato, tornándose cada vez más complejo, pasando de entrenamiento y diseño de una estrategia a una partida real, al integrar un inesperado contrincante: el Quemado, un indigente latinoamericano que administra el arriendo de unas pequeñas embarcaciones recreativas, cuyo cuerpo está deformado por enormes quemaduras. Udo requiere extender sus vacaciones, separarse de su novia, desinteresarse de Frau Else, de su trabajo y del torneo alemán de *war-games*. Intentará cambiar la historia, jugando de manera experta y elegante con las fichas del ejército alemán, avanzando con pericia y rapidez por el mapa de Europa; no obstante, el Quemado se encargará de mantener el curso de la guerra, hasta lograr «la Gran Destrucción», nombre que obtienen las partidas jugadas hasta la eliminación de uno de los participantes.

DESPLIEGUE

El juego de ingenio [...] se origina meramente en el cambio de las representaciones en la facultad de juzgar, a través del cual no es generado, por cierto, ningún pensamiento que trajese consigo algún interés, pero el ánimo es vivificado.

Kant

Dos meses transcurren en el relato, escribiendo con regularidad desde el 20 de agosto hasta el 30 de septiembre de un año indeterminado. No obstante, bastan tres días para desplegar el tablero en el que se jugará el relato, en ellos se presenta a Berger por completo: alemán, veinticinco años, independiente, ludólogo, hijo de familia tradicional, una novia, un amigo, feliz, hablante competente de tres idiomas, responsable, narrador protagonista del relato. En esos tres primeros días, Udo presenta su vida, su novia, amigos, deseos y temores, sin embargo, es posible identificar tras ese despliegue una entrada estratégica, una partida falsa, un simulacro.

En ese primer avance, las fichas que se presentan son: Igenborg, joven, alemana, bella, amistosa, lectora ocasional de novelas simplonas, perezosa; Charly, joven, alemán, obrero, deportista, borracho, violento en latencia; Hanna, joven, alemana, un hijo, novia enamorada de Charly, vulnerable, inocente; Frau Else, enigmática, bella, alemana, diez años mayor que Udo, casada, sin hijos, dueña del Hotel del Mar, que pareciera que escondiera un secreto; el Quemado, latinoamericano, musculoso, cuyo cuerpo está desfigurado por quemaduras cuyo origen se desconoce; y el Lobo y el Cordero, españoles de trabajos esporádicos, guías turísticos improvisados, que dedican la mayor parte de su tiempo a estar de fiesta por los bares del pueblo.

Se dispone en un tablero —en el cual no se establece ni lugar ni tiempo determinado, un tablero no-lugar en términos de Auge, debido a su carácter transitorio y fútil— y un conjunto de fichas-personajes que operan desde los estereotipos que representan. Los días parecieran deslizarse sin que nada sucediese, pero se genera un clima en el cual todos aparentemente están destinados a la gran destrucción. A partir de esa entrada se proyecta una novela articulada y simulada, una novela de *Floean Linden* repetida y predecible, cuyo desenlace irrefrenable no dejará ilesos a nuestros personajes. Se establece un juego de estereotipos que genera expectativas del lector a través del desarrollo argumental, pero la partida supera ese nivel. El tablero está desplegado, las fichas están dispuestas, el autor hizo su primer movimiento, es ahora el lector quien debe buscar la forma de eludir esta entrada y asumir por completo su acceso al juego, leer el simulacro.

Hablamos de simulacro, pues la simulación problematiza la diferencia de lo verdadero y lo falso, difuminando la frontera que separa ambos conceptos, relegando lo real a un terreno imaginario, construido y desaparecido. «La simulación no corresponde a un territorio, a una referencia, a una sustancia, sino que es la generación por los modelos de algo real sin origen ni realidad» (Baudrillard, 9). Los mapas son hoy el vestigio de que el mundo puede ser recorrido, por lo tanto adquieren un valor de realidad superior al del territorio mismo. Al sujeto contemporáneo el mundo pareciera sólo representarse, negándosele el acceso primigenio a lo real, pues, la mediación tecnológica invalida e imposibilita el ver por primera vez. Por lo tanto, si el mundo no es presentado sino representado, para el habitante contemporáneo el conocer es un mecanismo ilegítimo o falseado, mientras el reconocimiento está mucho más cerca de la verdad. Es por ello que el despliegue inicial de la novela parece tan cercano y verdadero, pues en ella se articulan personajes y acciones con características fácilmente reconocibles, permitiendo la proyección, a partir de figuras estereotipadas, de líneas semántico-asociativas que contribuyan a anticipar la próxima jugada.

Berger, por ejemplo, tendrá estatuto veritativo en cuanto a las categorías aparentes que él comporta. Udo será el narrador y protagonista del relato, cargará entonces con la categoría arquetípica de héroe y sólo nos bastará pasar las páginas para identificar si el

proceso que le espera en el desarrollo argumental es de mejoramiento o degradación. La significación que adquiere su nacionalidad, sumada a las características del juego (alemán, ejército, guerra = nazi) configuran un personaje paradójico: un héroe de carácter altamente negativo. Nos es imposible catalogar a Berger como un antihéroe, puesto que esas características no le pertenecen, están instaladas en la construcción del imaginario social, no es él portador de maldad, sino que ese valor pertenece a un desplazamiento de significado, del cual Udo es absolutamente inocente. Desplazamiento dirigido al exterior de la novela, perteneciente a la partida que autor y lector están jugando.

Ese ejercicio es posible con todos los personajes: Igenborg será una pasiva bella amada; el Lobo y el Cordero, malvados antagonistas criminales; Frau Else, la *femme fatale* capaz de desatar el infortunio; Hanna y Charly, serán víctimas de la maldad. La única pieza que no funciona en este esquema es el Quemado, ya que de él no se entrega la información necesaria para etiquetar una categoría específica que permita identificar cuál será el rol que cumplirá en la próxima jugada. Del Quemado sólo se tiene una imagen, la de un cuerpo deformado: «perder un brazo o una pierna es perder una parte de sí mismo, pero sufrir tales quemaduras es transformarse, convertirse en otro» (Bolaño, 35).

REPLIEGUE

En todo lo que deba incitar a una risa vivaz, convulsiva, tiene que haber algo de contrasentido (en lo cual, por tanto, no puede el entendimiento encontrar complacencia). *La risa es un afecto debido a la transformación repentina de una tensa espera en nada.*

Kant

La partida está iniciada, el juego está abierto. La jugada siguiente: el vaciamiento absoluto de significado. En ese no-lugar nada ocurre, nada pasa. Las acciones pareciesen tensionarse hacia un desenlace devastador, no obstante, la acción se diluye en nada. La proposición de Kant concibe el juego como una superación del entendimiento, tal como «lo sublime» pero movido por otro afecto, ya no el horror, sino la risa; el texto opera desde este mecanismo: *la transformación repentina de una tensa espera en nada*. La novela, entonces, se flexiona sobre sí misma: la *femme fatale* es inofensiva, la bella abandona al héroe; Charly, la víctima, no es tal; los antagonistas no eran más que ebrios bribones y el héroe-protagonista-narrador pareciese no ser el eje articulador del relato.

El tablero se ha plegado sobre sí, las categorías que ordenaban el argumento han desaparecido. La verdad, la referencia, la causa objetiva, han dejado de existir definitivamente (Baudrillard, 14). Si la serie de categorías estereotipadas que constituyen la realidad han desaparecido, desaparece, también, la ficción sin referencia. Aparece entonces una novela otra, constituida sólo por el desarrollo de la partida jugada entre Udo y el Quemado. Esa novela otra parte de la negación, entendida como la eliminación de toda referencia: ya no importa la nacionalidad, la edad, ni la apariencia, el rol o la función que esos personajes cumplan dentro del relato. El texto se vuelve un tablero cuadrulado, una abstracción alejada de toda particularidad, un desplazamiento hacia la universalidad, un discurso que permanece inmóvil a medida que avanza.

La estructura rompe su lógica temporal, intervienen intempestivamente fechas y lugares que no corresponden a la cronología planteada a las entradas del diario: primavera del 42, Anzio; Fortress Europa; Omaha Beachhead, otoño del 42. Vida y juego se han (con) fundido de manera definitiva, se han sintetizado los planos de ficción dentro de la novela, ya no hay referente, ni coordinada: el simulacro se ha consolidado.

MOVIMIENTOS Y CONTRAMOVIMIENTOS PREVISTOS

Debe, pues, consistir la causa en la influencia de las representaciones sobre el cuerpo y su efecto recíproco en el ánimo; y ciertamente no en la medida en que la representación objetivamente sea un objeto de deleite (pues ¿cómo puede satisfacer una espera defraudada?)

Kant

Entre los jugadores se establece una relación enmarcada por el terror y el silencio. ¿Qué los une? ¿Qué buscan en el juego? Udo también se lo cuestiona y la respuesta atribuye un carácter de descenso metafísico: «¿Cuántos piensan de verdad lo que escriben? ¿Cuántos lo sienten? [...] ¿Cuántos han mirado el abismo?» (Bolaño, 246). En el descenso que aquí se intuye no se vislumbra ascenso posterior, ni regreso, ni crecimiento, puesto que tanto Udo como el Quemado, en cuanto sujetos o fichas de juego, no tienen mayor expectativa que el juego mismo.

En la entrada correspondiente a «Mis Generales Favoritos», Udo escribe de sus fichas más importantes, sus generales: «Ni en ellos ni en los otros demando perfección; me quedo con los rostros, abiertos o impenetrables, con los despachos, a veces solo con un nombre y un acto minúsculo» (Bolaño, 282). De los generales que «forjaron la historia», que hicieron la guerra que reordenó el mundo, Udo prefiere rescatar los actos nimios, lo pequeño, la fractura, ya no el gran relato ni la figura heroica que ellos representan, sino hechos pequeños, fragmentos que constituyen un todo imposible de reconstruir. La vida particular, como un tablero de juego sin héroes ni protagonistas, adquiere valor frente al discurso histórico convencional. ¿De qué sirven, entonces, esos generales y este juego? De nada —dirá Udo al final de ese capítulo—, pero ayudan, confortan.

La novela pareciese quedar sin protagonista ni héroe, sin procesos de degradación o crecimiento. Irrumpe entonces el sueño y la soledad para llenar el vacío del relato, todo queda inundado de cabos sueltos (la relación con Frau Else, la oscura presencia del marido moribundo, Clarita, Alfons), la novela se vuelve irregular, la tensa espera se resuelve en nada y todo se quema: «sufrir tales quemaduras es convertirse en otro» (Bolaño, 35). En ese proceso de transformación o de contramovimiento, el Quemado asume el protagonismo. Su figura deformada esconde el centro de la novela, el centro de toda la estructura narrativa levantada antes, que no es sino una partida falsa, un escondite.

El Quemado adquiere una profundidad y riqueza inesperada. En silencio, este lector asiduo de poesía cerca a su contrincante, quien debe replegar el ataque sin entender qué está pasando. Berger sigue sin comprender que lo que está en juego es su vida, pertenencia única de quien nada tiene. Peligroso e inteligente, el Quemado se cierne sobre Udo. Quien debía ser nuestro héroe vencedor, ahora no es más que un condenado a muerte, y quien era sólo un personaje secundario adquiere un protagonismo que intenta tomar en

sus manos el curso de la historia. Vencerán a Alemania otra vez, se ejercerá una justicia que arrase con los derrotados, dividirán al mundo en ejes invisibles, pintarán los mapas con nuevos colores.

El juego se acaba, las cuadrículas del tablero han sido agotadas, no hay jugadas posibles. Se descuidó Turquía, cae Berlín. Los pliegues se han agotado, asistimos al sacrificio del vencido. Sin embargo, no hay sacrificio, ni venganza nazi, ni justicia. Sólo lluvia, oscuridad y una pequeña luz al interior de la estructura de embarcaciones del Quemado. Udo, lanzado dentro, espera con terror el desenlace de su derrota, un desenlace que nunca llega. El vencedor sólo espera sentado bajo la lluvia que inunda la playa. Todo se termina con un adiós en la lejanía y la entrega del juego en una bolsa a modo de ofrenda para el vencedor.

Berger volverá a Stuttgart, visitará a sus amigos que lo seguirán creyendo un campeón, verá sin muchos deseos a Igenborg, no escribirá artículos sobre juegos, asistirá a congresos en los cuales no participará, parecerá un espectador perpetuo, un espectador imperceptible, cuya presencia o ausencia a nadie importará. Una pregunta resuelve el fin de la novela. «¿Qué fue lo que realmente te pasó?», inquiera Hanna a Udo a través del teléfono, en medio de una conversación cuyo tema central ha sido el regreso a Alemania del cuerpo de Harry en una bolsa pequeña, «¿qué fue lo que realmente te pasó? —insiste—. La pobre Igenborg se lo creyó todo, pero yo soy más vieja» (Bolaño, 354). Incredula, busca una respuesta convincente que justifique su prolongada estadía en España. La respuesta es honesta y verdadera: «Nada. ¿Qué te pasó a ti?»

REFERENCIAS

- Baudrillard, Jean. *Cultura y Simulacro*. Barcelona: Kairos, 1998. Medio impreso.
 Bolaño, Roberto. *El Tercer Reich*. Barcelona: Anagrama, 2010. Medio impreso.
 Berman, Marshall. «La modernidad: ayer, hoy y mañana». *Todo lo sólido se desvanece en el aire*. México: Siglo XXI, 2006. Medio impreso.
 Kant, Immanuel. *Crítica de la facultad de juzgar*. Trad. de Pablo Oyarzún. Caracas: Monte Ávila, 1992. Medio impreso.

Recepción: 15 de octubre de 2011
 Aceptación: 10 de noviembre de 2011