

## **Los Juegos del Tiempo en los Cuentos de Elena Garro**

**Juan Pablo Patiño Karam\***

Investigador independiente, Guadalajara, Mexico

**Received on: 3-8-2022**

**Accepted on: 27-3-2023**

### **Resumen**

Elena Garro juega, en su obra, con el tiempo recusando el devenir cronológico. Ello tiene por consecuencia que su escritura se emancipe de elementos discursivos en pos de una libertad creadora que posibilita la construcción de una realidad lúdica, independiente del orden, la memoria y la identidad. Su literatura es expresión artística suntuosa, hundida en el vértigo del juego. Este trabajo desarrolla una clasificación de los diferentes tipos de tiempo que conforma su obra cuentística y las implicaciones de ese juego.

**Palabras clave:** Tiempo, Juego, Vértigo, Heterocronía, Elena Garro.

## **The Games of Time in the Short Stories of Elena Garro**

### **Abstract**

The literature of Elena Garro plays with the figure of time challenging its chronological notion. The consequence is that her work is emancipated from discursive elements in pursuit of a creative freedom that enables the construction of a playful reality independent of order, memory and identity. Her literature is a sumptuous and vertiginous artistic expression. The present study develops a classification of the different types of time in her short stories work as well as their implications.

**Keywords.** Time, Play, Vertigo, Heterochrony, Elena Garro.

### **1. Introducción: el tiempo**

En la obra de teatro “Parada San Ángel” Elena Garro desarrolla una misteriosa descripción del tiempo. Rechazando la cronología, plantea que es posible el paso de un estado temporal a otro de manera tan sencilla como lo es atravesar una vía o un papel de arroz (2017 II, 95-98). Ese extrañamiento del tiempo recorre toda la obra de Garro, creando una mixtura de temporalidades que permite una libre y lúdica circulación entre ellos.

La naturaleza del tiempo es enigmática, lo cual ha sido un misterio irresuelto a lo largo de la historia. La conceptualización filosófica del tema es problemática. Una perspectiva común manifiesta, del pensamiento clásico hasta Hegel, que el tiempo está regido por un orden racional. En este análisis, lo cronológico se entiende bajo esa perspectiva, como la configuración del tiempo regida por un orden. El tiempo, sin embargo, no es una mera sucesión uniforme e independiente, sino diversa y relativa, tal como

---

© 2023 JJMLL Publishers/Yarmouk University. All Rights Reserved.

\* Doi : <https://doi.org/10.47012/jjml.15.3.20>

\* Corresponding Author: [juanpablopk@gmail.com](mailto:juanpablopk@gmail.com)

lo ha postulado, incluso, la física moderna. Existen también expresiones que recusan la cronología dentro de perspectivas artísticas. En la literatura la configuración del tiempo es múltiple debido al “estatuto irreal de la experiencia temporal de ficción” (Ricoeur 818). En la narrativa el tiempo no responde a ningún orden establecido de manera universal. Especialmente en el siglo XX la literatura ha desarrollado una temporalidad transgresora de la sucesión lineal. Garro suscribe esta rarefacción haciéndola un elemento central de su creación. Su originalidad descansa en que despliega múltiples formas de tiempo, incluso en un mismo relato, con efectos muy diversos. Puede decirse que la figura del tiempo en su literatura es casi un personaje, porque el juego con este es central en su creación. Esta figura, para Garro, es una materia plástica que se transforma y varía según una libertad creadora que recusa todo orden e identidad a través de un soberano juego artístico. Por supuesto, el enrarecimiento del tiempo en la literatura latinoamericana ha sido objeto de diversos autores como Jorge Luis Borges, Julio Cortázar, Juan Rulfo, Alejo Carpentier, Onelio Jorge Cardoso, entre otros. Sin embargo, la forma en que aborda este tema Elena Garro es única, profunda y extensa, tal como se mostrará en este análisis.

La crítica de la obra de Garro se ha enfocado, principalmente, en aspectos histórico-políticos y feministas. Aunque existen cierto número de estudios que se enfocan en la noción del tiempo en su literatura, especialmente enfocados a su novela *Los recuerdos del porvenir* (señalaré aquellos que considero los más relevantes para el presente estudio a lo largo del análisis), no existe ninguna clasificación de los tipos de tiempo en sus cuentos y sus consecuencias. Esos estudios recurren a diferentes líneas de interpretación, respecto a la del presente artículo, ya que, aunque señalan la rarefacción del tiempo, su interpretación suele verse limitada a esos aspectos histórico-políticos y feministas. También, los estudios referentes al juego en Garro son limitados. El presente texto propone una clasificación de las formas del tiempo basada en la perspectiva teórica de Rüdiger Safranski, que retoma la noción de cronotopo de Bajtín. Para la noción del juego, por otro lado, se utilizarán, principalmente los análisis de Caillois y Duvignaud. Se complementará la perspectiva teórica con diversos autores que se desarrollan en distintas instancias.

## 2. Marco teórico

La clasificación, que aquí se propone, está basada en la realizada en *Tiempo* de Safranski, quien amplía la noción de cronotopo de Bajtín. Se modifican algunas características de esas tipologías y se plantean algunos aspectos diferentes para responder, en última instancia, a la especificidad de Garro, rechazando cualquier demanda teórica no adecuada. Con el objetivo de desarrollar la clasificación, de la manera más simple, se categoriza a cada cuento en un tipo concreto, aunque casi todos ellos poseen más de una forma de tiempo. El criterio de selección, responde a la predominancia de alguno de ellos en cada relato. Los tiempos que se proponen son los siguientes: especularidad, piedra, ciclos, juegos, umbral y viaje que se explicarán en cada apartado, haciendo la referencia teórica de Safranski. En cada sección se desarrollará una definición de cada tipo de tiempo. Le seguirán ejemplos de cuentos donde el tipo de tiempo sea dominante, analizando sus características. Y se mostrará, en ello, cómo todos esos tiempos conducen a interpretaciones que se basan en dimensiones similares: el juego y la libertad artística que provienen de la elisión de la memoria, de lo discursivo y de la identidad.

En la obra de Elena Garro los diversos tiempos, por supuesto, no existen aisladamente, sino que desarrolla heterocronías, tal como las entiende Didi-Huberman, es decir, expresiones con múltiples temporalidades que se mezclan a partir de “montajes de tiempos heterogéneos” (246). Estos montajes fracturan la cronología, haciendo que los acontecimientos no se inscriban en una racionalidad lógica. Bajo esta perspectiva, si la imagen del tiempo, con Heráclito, es un río que fluye, Garro crea derivaciones, deltas, cascadas, rápidos, remolinos e inundaciones de terrenos diversos provocados por un cauce que como un niño inventa y juega. La imagen del mundo como juego de niños, también, proviene de Heráclito (Colli 33), y ello es esencial en Garro. Desmontar la sucesión, la teleología y la causalidad resulta en una escritura que se estampa como “una serie rítmica de movimientos, de saltos, como los desplazamientos de piezas sobre el tablero o como la danza del niño que juega a la rayuela” (Didi-Huberman 152). Estos saltos y desplazamientos configuran la dinámica esencial del juego del tiempo de Elena Garro.

El juego consiste en la conformación de un espacio y tiempo, separado de la cotidianidad, donde las normas de conducta sociales se sustituyen por las reglas distintas, ya que está “más allá de toda cronología” (Duvignaud 24). No tiene ni finalidad ni sentido fuera de sí mismo (Holzapfel 70). El juego toma diversas formas según Caillois (43-78). Aquellas que encajan con la obra de Garro son, por un lado, la que está abocada al azar, y por el otro, la del simulacro y el vértigo que implican la fascinación ante la posibilidad de la aniquilación. Lo lúdico puede llegar incluso a ser extremo, es decir, sin reglas predeterminadas, tal que, en cada jugada existe una renovación absoluta de las condiciones iniciales y del azar, lo que permite una libertad inconmensurable (Deleuze 89-96). Adicionalmente, el juego del tiempo cuestiona la estabilidad de la memoria ya que como escribe Blanchot el “olvido es el señor del juego” (274). Se puede olvidar incluso la identidad, permitiendo jugar a ser otro, a la simulación y a “la manipulación de las formas” (Duvignaud 108). El juego así puede poner al ser en riesgo de aniquilación, lo que permite el desarrollo de cierta fascinación hacia lo imprevisto, hacia la muerte, hacia un vacío que nunca es colmado más que por el vértigo que produce. La narrativa de Elena Garro posee estas características y se abandona a la posibilidad de entregarse, libremente, a la trasgresión imaginaria de la cronología. Por medio de una literatura que se abisma soberanamente, ella cuestiona todo discurso histórico o político concreto, e incluso, todo orden, a través de una voluntad lúdica y creadora.

### **3. El tablero del tiempo**

La primera categoría refiere a los tiempos paralelos vividos por un mismo personaje con alguna relación especular entre ellos. Esta combina el tipo de tiempo reticular, que entreteje historias (Safranski cap. 9 párr. 22-24), y aquel que está “bajo el signo del abrasamiento de un presente por el pasado” (Safranski cap. 9 párr. 25). Se puede hablar de una especie de paradoja de la simultaneidad donde, al menos, dos tiempos coexisten en una misma vivencia. La denominación de especular proviene de la comparación del tiempo con un juego de espejos en el cuento “Invitación al campo” de Garro. En estos espejos no necesariamente los reflejos son idénticos, sino que estos se distorsionan dentro de temporalidades distintas. Ello no responde, por supuesto, a una configuración racional, la irrealidad (no

solo de este tipo de tiempo, sino de todos los propuestos) resulta posible gracias a la incertidumbre de lo fantástico (Todorov 18–30). Umberto Eco denomina a cierta especularidad deformada como teatros catóptricos, donde los espejos permiten: “la creación de la imagen de varios objetos superpuestos, yuxtapuestos, amalgamados, a fin de dar al observador [...] apariciones prodigiosas” (Cap. 4 párr. 4). Bajo esta perspectiva, los reflejos resultan ser simulacros transformados lo que cuestiona la identidad de los seres. Este recurso de deformación por los espejos es utilizado por Valle Inclán en su concepción del esperpento que crea una “estética deformada” (98). Esta deformación, para Valle Inclán, da un sentido distinto a las figuras, tal que pueden exhibir una verdad artística más trágica y profunda de la realidad. Elena Garro utiliza un recurso similar, en este caso, para mostrar una deformación las en los diversos tiempos a través de ese juego de espejos, lo que pone en cuestión la identidad. Los reflejos son expresiones de seres diferentes, por momentos deformados, lo que permite observar una realidad literaria libre de las ataduras y que expone la libertad artística de Garro.

En “Invitación al campo”, Inés, la protagonista, realiza un viaje con un ministro donde se encontrará con un gobernador quien se enfrentará a reclamos por parte de campesinos. Desde el comienzo del relato existe un rompimiento con la cronología y la identidad: “Su memoria se diluyó en la luz de la mañana, y ella y su acompañante se convirtieron en minúsculas sombras reflejadas en una luminosa pantalla china. Su vida, se escabulló por una misteriosa rendija, abierta en el tiempo de la mañana y no le quedó ninguno de sus gestos anteriores al viaje” (*Cuentos completos* 366) <sup>1</sup>. Los personajes devienen reflejos y su memoria es elidida. Si, como afirma Borges, “la identidad personal reside en la memoria” (*Historia de la eternidad* 41), al diluirse esta, aquella es cuestionada. Esta supresión de la memoria es insistente en el cuento: “Inés pareció olvidar lo que acababa de suceder, sin embargo, lo seguía recordando, aunque ahora carecía del orden exacto de la visión y solo rescataba imágenes fragmentadas, gestos sueltos” (370) y más adelante “La voz del ministro tenía además el don de hacerle olvidar todo lo que sabía sobre ella misma y recordarle todo lo que ignoraba sobre sí misma” (376). La negación de una memoria establecida, así, representa una puesta en cuestión de yo. Tal privación, tanto de la memoria como de la identidad, se repite, como se verá, en diversos cuentos.

Margo Echenberg afirma que en la narrativa de Garro existe un olvido deliberado que resulta contestatario a todo discurso histórico oficial y monolítico de México (75-80). Esto es verdad, sin embargo, el olvido en Garro implica una subversión más radical que recusa, no solo un cierto tipo de discurso, sino todo orden discursivo, ya que la fragmentación de la memoria implica romper con el orden que conforma la identidad. En “Invitación al campo” esa fractura hace que los personajes se conviertan en meras sombras proyectadas, que su vida pasada se escabulla y que se posibilite una rememoración fragmentada que apunta a un tiempo distinto. Ello se desarrolla más adelante. Primero, con la descripción de la naturaleza de uno de los personajes de quien se dice que “Inés tuvo la certeza de que podía ir por el tiempo a voluntad y de que su permanencia en el paisaje era anterior a la memoria de la historia. Tal vez sólo era el necesario testigo, el libro secreto en donde se inscribían los acontecimientos; volver sus páginas sería encontrar a través de los siglos el mismo hecho repetido” (373). Existe aquí una especie de reflejo de tiempo que se compara con un libro que se puede hojear, permitiendo avanzar, regresar, repetir,

saltar. Y lo mismo se dice de la vida: “La vida era eso: una gran extensión oscura, en donde era igual avanzar hacia atrás o hacia adelante; los gestos se sucedían sin eco y de ellos no quedaban trazas” (374). La vida, entonces, no tienen una dirección temporal única y no existen huellas de su acontecer en ningún registro ni en ninguna memoria.

Existe otro elemento esencial en el relato: los personajes se reflejan simultáneamente en diversos tiempos. Durante el viaje se encuentran con una niña llamada Inés con un parecido físico con la protagonista. La niña y la mujer resultarán ser la misma persona. Ello tiene una causa: existe un personaje llamado José Isabel Reyes que “podía reflejar a voluntad el futuro [y] no se conformaba con ver el futuro, sino que lo desplegaba a voluntad, delante de los ojos de los otros... el tiempo son imágenes, que se proyectan en espacios sucesivos, como un juego de espejos” (375-376)<sup>2</sup>. Entonces, el juego de espejos hace que las imágenes se reflejen, de manera distinta, en tiempos diferentes, aunque simultáneos en la narración. Un factor fundamental provoca este efecto en el viaje: el chofer se llama José Isabel. Si este es una duplicación de aquel, también es capaz de proyectar diversos tiempos en su conducción. Efectivamente, de manera fantástica, el relato concluye poniendo en paralelo el día de su trayecto por el campo con otro en el porvenir. Al regresar del viaje el ministro pide a Inés que lea los periódicos del 7 de mayo (cinco meses más tarde) y sin solución de continuidad se indica en un mismo párrafo la noticia aparecida en esa fecha del asesinato del gobernador y a sus amigos por parte de los campesinos. A continuación se desarrolla una llamada telefónica entre Inés y el ministro: “—Hoy andamos juntos usted y yo en los altos de Tlacopa, señora. ¿No recuerda que la invité a una gira campestre? / —¿Y José Isabel Reyes, señor ministro? / —No me lo tome a mal, señora, tuve que encarcelarlo por ser un hombre muy peligroso” (376). Ese “hoy” indica dos fechas, la de la noticia del asesinato y la del viaje que, unido a la afirmación del encarcelamiento de José Isabel Reyes, muestra la simultaneidad de tiempos. Y ello confirma, retrospectivamente, la duplicación con la niña descrita. Los tres tiempos acontecen simultáneamente, haciendo reflejar a los personajes en ellos en una misma experiencia, haciendo, de igual modo, que la vida se despliegue como una proyección de imágenes.

Respecto al relato “Las cuatro moscas” Calderón señala cierta “simultaneidad de tiempos” (92) calificándola, simplemente, como una “analepsis” (92). Este cuento desarrolla un presente infernal habitado por los personajes Lelinca, su hija Lucía, y Lola y Petrouchka, sus gatos (personajes en exilio de varios cuentos de *Andamos huyendo Lola*). Ese presente es invadido y transformado por la infancia de Lelinca y su hermana Evita (quien también aparecerá, como se verá, en diversos relatos). Los dos tiempos reflejan imágenes distintas de Lelinca con futuros paralelos correspondiente a cada uno de ellos. Lelinca, en el presente, afirma “amanecerá algún día” (315) mientras que Evita, en la infancia, dice: “Algún día seremos grandes” (315). Esos futuros convergerán en “una noche muy lejana, que resultó ser esa misma noche oscura en el hostal” (315). La noche próxima y lejana será un amanecer (Garro apela al sentido figurado, jugando con las contradicciones) a través de un acontecimiento fantástico donde el pasado irrumpe y modifica su presente. Entonces esa simultaneidad no es una simple analepsis como afirma Calderón. Ellos se afectan y desembocan en una misma vivencia de tiempos simultáneos.

El cuento construye un pasado alrededor de cierta idolatría que las niñas desarrollan hacia una muñeca exhibida en una jabonería, la cual era una “diosa adornada de margaritas y de amapolas” (316). Don Tomás, dueño del establecimiento, se niega a venderla y dice que la mantiene tan limpia que ni las moscas se paran en ella porque morirían. La muñeca es elevada a una pureza hierática y mortal. Ante ello, las niñas comienzan a jugar con la idea de convertirse en moscas. Ello conduce —después de una referencia libresca a Heine, a Novalis y a *El paraíso perdido*— a la noche de la fusión de tiempos donde el pasado irrumpe el presente:

un olor penetrante a jabón inundó el cuarto... En el muro del fondo se hizo una raya de luz que fue ensanchándose e hasta convertirse en la puerta de la jabonería, el templo de la diosa ... Lelinca vio aparecer a don Tomás con la muñeca en una mano. La diosa de celuloide brillaba como un ángel celestial y sus ramilletes desparramaban aromas delicados. Don Tomás se la tendió con una sonrisa milagrosa.

—Vengan, vengan mis moscas. Han ganado a la reina de las flores. ¡Pobres moscas!, han esperado tantos años y han sufrido tantos fríos... (319).

La luz en los cuentos de Garro aparece, constantemente, emparentada con el rompimiento de la cronología. En la simultaneidad, el presente y el pasado se afectan. Los reflejos de los personajes acaecen en los dos tiempos y ello libera de la situación infernal de su presente. Se afirma, por un lado, que “Sabían que jamás, jamás volverían a dormir en esas camas de hierro” (320), lo que sugiere el escape de esa condición. Y también se dice que la frase “Andamos huyendo Lola” (320) no se escucharía nunca más, por tanto, ya no será necesario ninguna fuga, emancipándose, entonces, de cualquier persecución. Acontece, además, una metamorfosis donde los personajes devienen moscas, teniendo acceso al objeto sacro: “¡Eran las primeras moscas que tocaban su rostro!” (319), lo que significa, de igual modo, una nueva elisión de la identidad.

El mismo mecanismo constituye “Una mujer sin cocina”. En el relato dos fechas iguales, (el veintiocho de junio) se despliegan paralelamente: el presente del exilio y el pasado de la niñez en México resultan simultáneos. Aquí, el juego de espejos se hace más complejo, incluyendo los tiempos de la imaginación y la muerte. La infancia irrumpe en el presente, primero localizando la trama en la cocina de la casa paterna, en la cual se contaban historias, por una criada llamada Tefa, que trataban de hechos históricos y de elementos imaginarios. La cocina se establece como vértice del pasado, del tiempo histórico y de la imaginación y, como se verá, de la muerte. En ella “Las criadas eran adivinas y pitonisas y estaban en su casa para avisar de los peligros... y de espaldas le enseñaban el camino de las rosas que conducían al infierno y el camino de las espinas que llevaba al cielo” (328). El final del cuento aclara esta afirmación.

“Una mujer sin cocina” se desarrolla con la descripción del vagabundeo de Lelinca, tanto en el pasado como en el presente, de manera alternativa; tal que provoca un efecto de simultaneidad de las temporalidades. En la infancia Lelinca desobedece a sus padres saliendo a la calle para perderse mientras huye de un hombre que la hostiga haciendo que el mundo se quede desierto (324-325). El pasado se vacía

y deviene infernal. Lelinca se transforma en un fantasma, recorriendo un mundo desolado donde se dice que “Nunca pudo imaginar que el castigo fuera tan tremendo” (325) en esa “ciudad aplastada por el calor” (329). Lo infernal, entonces, se confirma por el castigo que la niña se imagina que sufre por haber desobedecido y por el calor omnipresente y total.

El vagabundeo del presente, por otro lado, concluye con la llegada de Lelinca a su vivienda, donde una fotografía cobra vida y hace aparecer a su madre y tías muertas años atrás. A continuación el pasado reaparece en el momento en que la niña regresa a casa, a la cocina, donde conversa con Eva y Tefa, recordando lo sucedido en el presente del relato (el futuro de la niña). Así, el mismo día con diferencia de muchos años converge. Ese día, el de San Pedro y San Pablo, se han abierto las puertas de la Gloria: “[San Pedro] hoy se las abrió a mi mamá” (333), dice Lelinca, refiriéndose a la experiencia ante la fotografía. El presente, donde la madre ha muerto, resulta ser un recuerdo en el pasado, es decir, un recuerdo del porvenir. Pero en esa cocina, también, aparece un futuro enigmático: “Lelinca la miró con atención: su hermana tenía el rostro arrugado y sus cabellos rubios estaban casi blancos; entonces, confundida, no supo si era Evita o era ella misma, pues notó que, tampoco, sus pies alcanzaban el suelo y que llevaba calcetines negros” (333-334). Niñez y vejez son fundidas en una imagen donde incluso la identidad se confunde. Ello es posible porque el espacio de desembocadura común de los dos tiempos (la cocina) resulta ser el territorio de la muerte. Ahí Tefa le dice:

Te fuiste corriendo ese domingo. Anduviste en parajes lejanos, abandonada de tus padres y contaminada por extraños, por eso me quedé yo a esperarte en la cocina... iremos al Camposanto, para que les rindas cuentas a tus padres, que durante tantos años te estuvieron esperando [después] llamaremos humildemente a las Puertas de Oro y Plata de la Gloria. Si no te permiten entrar, volveremos aquí, a esta cocina oscura, en donde te expliqué los dos caminos, el de las rosas y el de las espinas...

Dijo la voz de Tefa, que va guiando a Lelinca entre las sombras... (334).

La cocina, entonces, donde las criadas cuentan diversas historias e indican el camino al cielo y al infierno, es un punto de partida y llegada de diversos tiempos y el centro de un juego de espejos multiplicador.

“La culpa es de los tlaxcaltecas” es, también, un relato de temporalidad especular con imágenes superpuestas y apariciones maravillosas que distorsionan la realidad. Esas apariciones se han explicado como epifanías, resultado del delirio y estados oníricos, e incluso como reivindicaciones histórico-políticas. Echenberg suscribe esta última perspectiva a lo largo de su análisis. Mariana León-Contreras realiza, de igual modo, un análisis a partir de dimensiones políticas y concluye que el cuento es una especie de reconfiguración del pasado que recupera una memoria histórica otra del país (55-57). Rebecca Biron en su libro *Elena Garro and Mexico's Modern Dreams* problematiza la obra, e incluso la vida de la escritora mexicana, en referencia al concepto de modernidad desde una perspectiva política también. Las dimensiones políticas-históricas en Garro son evidentes, pero no son las únicas. Bajo la luz del presente análisis y la insistencia de ciertos elementos una interpretación más profunda y amplia de sus cuentos apunta a poner en el corazón de su voluntad artística el juego con el tiempo. Su escritura más que

recuperar la memoria, la fragmenta y la transforma. Tampoco es adecuada una interpretación limitada al delirio o el sueño porque, deliberadamente, se mantiene la incertidumbre fantástica. La protagonista, como afirma Scartascini, pertenece más bien a los “habitantes de estos y de otros tiempos” (3), es decir, ella, en el juego de tiempos, tiene una presencia efectiva en más de una temporalidad. Dado que los múltiples tiempos, como se ha mostrado, existen en la literatura de Garro, el que los personajes que habiten en más de uno es más coherente con su creación que la restricción al sueño o el delirio de los mismos.

En el cuento esas dos temporalidades corren a velocidades diferentes. Al principio, Laura llega a su casa y Nacha, la criada, afirma “ya la dábamos por muerta” (27) porque en el presente ha trascurrido mucho tiempo desaparecida, mientras que para Laura lo acontecido (que tienen lugar en un pasado lejano) ha durado apenas unas horas. A partir de ahí, ella narra su aventura. En un viaje a Guanajuato, “En Cuitzeo, al cruzar el puente blanco, el coche se paró de repente” (28) debido a que el auto se quedó sin gasolina: “La luz era muy blanca y el puente, las lajas y el automóvil empezaron a flotar en ella. Luego, la luz se partió en varios pedazos hasta convertirse en miles de puntitos y empezó a girar hasta que se quedó fija como un retrato. El tiempo había dado la vuelta completa, como cuando ves una tarjeta postal y luego la vuelves para ver lo que hay escrito atrás” (28). La fragmentación de la luz indica la del tiempo y el puente puede entenderse como un umbral en donde la realidad se extraña de tal manera que hasta las cosas flotan. Por otro lado, la afirmación de la reversibilidad del tiempo es, también, representada por la referencia a la tarjeta postal al que se le pueda dar vuelta una y otra vez. Laura continúa: “llegué en el lago de Cuitzeo, hasta la otra niña que fui. La luz produce esas catástrofes... Los pensamientos también se vuelven mil puntitos, y uno sufre vértigo” (28). La luz es así símbolo del extrañamiento del tiempo. Ahora bien, esa llegada al lago de Cuitzeo, que corresponde al pasado, produce un vértigo que procede del juego de ser otro, de la fragmentación de la luz-tiempo y del pensamiento. Ese tiempo prehispánico aparece, simultáneamente, con el presente. Después Laura afirma:

Alguna vez te encontrarás frente a tus acciones convertidas en piedras irrevocables como ésa”, me dijeron de niña al enseñarme la imagen de un dios, que ahora no recuerdo cuál era. Todo se olvida, ¿verdad Nachita?, pero se olvida sólo por un tiempo. En aquel entonces también las palabras me parecieron de piedra, sólo que de una piedra fluida y cristalina. La piedra se solidificaba al terminar cada palabra, para quedar escrita para siempre en el tiempo. (28).

Esta cita que posee múltiples dimensiones: La figura de piedra (que se retomará en breve) es desarrollada contradictoriamente como suspensión del tiempo y fluidez. También se manifiesta el olvido que reconfigura la memoria. A continuación, aparece un hombre quien “Se detuvo, se cogió de la portezuela del coche y me miró” (29). Ese hombre es un indio que resulta ser marido y primo de Laura en el pasado. Ella afirma que “el tiempo y el amor son uno solo” (29), lo cual es representado por una marca que el hombre realiza: “dibujó dos rayitas paralelas, que prolongó hasta que se juntaron y se hicieron una sola” (30). En ese sentido existe un paralelismo, como en las líneas, en la especularidad del amor que converge, como el de los tiempos, en un lugar en el infinito fuera de la realidad, que es el de la muerte y



la eternidad: “Ya falta poco para que se acabe el tiempo y seamos uno solo... cuando se gaste el tiempo, los dos hemos de quedarnos el uno en el otro” (30), dice el hombre. En ese fin el tiempo, que es al mismo tiempo un lugar fuera del mismo tiempo y del espacio, el amor se consumará arrancando a Laura de su vida mundana.

Esa experiencia deja una huella en el vestido de Laura: “Su voz escribió signos de sangre en mi pecho y mi vestido blanco quedó rayado como un tigre rojo y blanco” (30). El tigre, como afirma Borges, simboliza el tiempo que desgarrar, lo mismo que el fuego (*Otras inquisiciones* 301). Esta última figura aparece como huella en una segunda experiencia análoga de Laura, quien afirma que al salir de un café: “El sol estaba plateado, el pensamiento se me hizo un polvo brillante y no hubo presente, pasado ni futuro. En la acera estaba mi primo [quien] Puso una rodilla en tierra y con los dedos apagó mi vestido, que empezaba a arder” (35). Laura describe en seguida como en el pretérito arde la casa de su padre quien yace muerto junto con sus hermanos. Se repite así la presencia de la luz, la fragmentación y la impronta en el vestido que queda “bien chamuscado” (36), lo cual refleja las consecuencias del fuego, símbolo del tiempo que la ha afectado.

Lo mismo ocurre en una tercera experiencia cuando en el bosque de Chapultepec el indio, cuya voz “salía del fondo de los tiempos” (39), la conduce a través de los estragos de la conquista. En páginas precedentes, Laura ha leído *Historia verdadera de la conquista de la Nueva España*, relacionando la literatura otra vez, con el rompimiento de tiempos. En ello, el marido afirma “El tiempo se está acabando” (39) y parte a combatir contra los conquistadores. Después, el cuento concluye con la huida definitiva de Laura con el primo-marido. Entonces, Laura vive especularmente en los dos tiempos cuyas imágenes la deforman. Ello se confirma en el cuento “la señora Laurita no era de este tiempo” (41). Las consecuencias del juego de espejos implican la renuncia por parte de la protagonista a la cotidianidad del presente negando su identidad en pos de aquella que es fantástica y trágica.

Estos cuatro cuentos expresan en esa especularidad de tiempos que cuestionan toda cronología; y con ello el orden y la identidad. A través de esa dinámica, que arroja al vértigo de la pérdida de la identidad y al azar, esa puesta en cuestión permite a la literatura adentrarse en un libre juego de creación, a un movimiento lúdico, a un ejercicio que subvierte lo real discursivo a través del despliegue de una soberanía artista que abisma, en su expresión, toda norma (incluida la del sentido) y al sujeto mismo.

Lo mismo sucede con el segundo tipo de temporalidad que puede designarse como tiempo-piedra (Echenberg utiliza la misma denominación (66)). Este, es aquel que se suspende o ralentiza y se asemeja al del instante condensado de Safranski (Cap. 9 párr. 32-35). La denominación, también, surge de la obra de Garro ya que esa figura aparece en diversos relatos a través de numerosos vínculos entre esta y la suspensión del tiempo. El símbolo es contradictorio en Garro. porque posee atributos de fijación de lo movable y de fluidificación de lo sólido. La piedra puede ser entendida, de igual modo, como tierra madre y fuerza espiritual asociada a prácticas mágicas y, a veces, al agua (Chevalier y Gheerbrant 1827-834). Esta imagen posee esas características en múltiples ocasiones en la obra de Garro.

La suspensión temporal ha sido interpretada en términos diversos por la crítica. Mena afirma que *Los recuerdos del porvenir* es “un rescate y reconstrucción de la memoria, una suerte de conjuro ante la

violencia, el olvido y la muerte” (207). Incluso una lectora tan atenta como Margo Glantz escribe que: “Garro solidifica el tiempo e impide que la percepción histórica se disperse” (684). Sin embargo, resulta más coherente con lo expuesto afirmar que el juego del tiempo, por el contrario, expone el olvido, la muerte e implica la dispersión.

Por ejemplo, en “Perfecto Luna” Garro narra los avatares de muchacho que se encuentra con un cadáver mientras trabaja y, lúdicamente, lo fragmenta para enterrarlo en diversos lugares. Ello hace que le caiga una maldición, porque si a un muerto lo despedazan “se vuelve loco [...] buscando sus pedacitos” (117). La maldición hace que para Perfecto los días comiencen a acortarse, paulatinamente, hasta hundirlo en una noche casi permanente y suspendida que degrada progresivamente al personaje. Después de una serie de espantos el muchacho huye del pueblo solamente para encontrarse con un hombre que está buscando algo. Este resulta ser el espectro de aquel cuerpo que fragmentó. Perfecto Luna aparece muerto al día siguiente. La petrificación del tiempo, con ello, se hace definitiva. Esta suspensión del tiempo es, también, una elisión de la identidad: del muchacho se dice en referencia a su fuga que: “Ahora no le quedaba sino huir, borrar sus huellas abandonadas en el pueblo y en los caminos, tirar su nombre y buscar otro.” (114). Entonces, al jugar con el tiempo y transformarlo en algo distinto a la mera sucesión cronológica, al ralentizarlo, todo orden e identidad son puestos en suspenso en pos de la libertad creadora del juego. Los elementos del cuento se rompen y fragmentan y la memoria no subiste como organizadora de la identidad. El olvido y la muerte se imponen.

Ahora bien, esa desembocadura del tiempo en la muerte, donde la suspensión es definitiva, es un elemento frecuente en Garro. Ello se hace expreso en “Nuestras vidas son los ríos” donde se cita unos versos de Jorge Manrique: “Nuestras vidas son los ríos / que van a dar a la mar / que es el morir...” (153). La autora, así, describe diferentes tipos de vida a manera de ríos: los hay rápidos que concluyen pronto, otros que dan muchas vueltas e incluso existe alguno que “Es muy largo y atraviesa muchos valles” (154). Los ríos, como el tiempo y la vida, tienen cauces y duraciones múltiples, pero concluyen en la inmensidad petrificada del mar.

Esta dinámica es especialmente notoria en “La vida empieza a las tres” que narra la travesía de un barco de Europa hacia Nueva York y su retorno en el inicio de la segunda guerra mundial. Desde el comienzo Valeria, la protagonista, se distancia de toda actualidad histórica y de la cotidianidad para abocarse al amor y la imaginación entablando una relación con el capitán del barco y con Dinello, uno de los pasajeros italianos quienes “eran más bellos que los demás pasajeros. La cercanía de la muerte les daba un halo mágico: estaban ya fijos en el tiempo” (429). El cuento concluye con el naufragio del barco donde mueren los tres. Ello se va prefigurando en el cuento a través de la creación de un ambiente que posee un tiempo regido por el mar. La conclusión es una temporalidad detenida donde sus espíritus deambulan, a veces, abordando otros barcos que pasan y mezclándose con sus pasajeros:

Su inesperada presencia en los barcos que cruzaban el océano producía siempre una nostalgia desconocida entre los pasajeros. Algunos contemplaban a los tres visitantes impecables y hermosos como dioses ahogados surgidos de las olas y sus

memorias retrocedían al tiempo escrutado de los bosques submarinos, de las sirenas, de Ulises y de Tristán e Isolda y la fiesta banal cobraba caracteres trágicos (446)

La relación entre el rompimiento de la cronología y la literatura es de nuevo evidente. Ese naufragio, por otro lado, explica retroactivamente algunas frases que aparecen en el relato que lo anuncian, por ejemplo: “Era extraño que apenas se hubieran conocido la víspera. ¿La víspera? Se preguntó sobresaltada y se volvió a mirar al romano que navegaba junto a ella desde hacía ya tantos años” (428). En esta cita se puede ver cómo Garro pone en duda la duración de los acontecimientos, cuestionamiento que se aclarará más adelante. Esta duda es una especie de presentimiento de lo que sucederá. La música desempeña un papel esencial en esas premoniciones. Jean-Luc Nancy escribe que el tiempo de la música no es el de la sucesión sino el de “un presente como ola en una marea” (32). El relato juega con esa suspensión que es, también, rítmica: Dinello en un baile de disfraces lleva “una corona negra hecha de Llaves de Sol” (430), la música en los bailes es armónica con el mar: “Los músicos inclinados sobre sus violines se mecían al compás del mar... El salón entero se cubrió de agua... Las plantas del estrado se convirtieron en líquenes verdosos, que se mecían como brazos lánguidos, mientras ella giraba apoyada en el pecho del Capitán” (430). Y en otro lado se dice que Valeria mientras bailaba con el capitán giraba:

mecida por la música y por un poder extraño, que la condujo a un ámbito desconocido bajo las luces de las arañas de cristal cortado... Ráfagas de viento y de sal la salpicaron y vio cuando ambos se sumergieron en las aguas del vals hasta llegar a la catedral que ella había visitado en Friburgo. Bajo las aguas volvió a ver los sepulcros de piedra de los caballeros, con la cruz de la espada descansando sobre el pecho. (425).

El hundimiento fantástico, los sepulcros de piedra y el ambiente onírico anuncian el límite de tiempo donde se unirán para siempre en un tiempo petrificado, aunque móvil y rítmico. Entonces, tanto la música como el océano representan esa elisión temporal de formas diversas. Por otro lado, de Dinello se dice que “se había establecido una amistad secreta entre los dos, pero resultaba difícil explicar las ligas que los unían. Tal vez era el futuro. ¿Acaso no formaban parte de la misma partitura?” (431). Los tres personajes se sumergen, poco a poco, en la música, el mar, el amor y la muerte dentro de “una forma caprichosa del destino para prolongar un instante en la eternidad del tiempo” (434). La partitura a la que se refiere es la de la muerte, donde el tiempo se ha suspendido, donde el instante se prolonga incesantemente hasta la eternidad, donde el movimiento del mar los posee, en un tiempo que ya no es el de este mundo.

Esa dinámica es casi obsesiva en el relato. Por ejemplo, más adelante se dice que al desembarcar en Nueva York ella visita al capitán en el muelle donde “Los minutos corrieron tensos, como ocurre en los sueños en donde el tiempo deja de existir. Ni siquiera necesitaban besarse, tenían toda la eternidad para mecerse en el barco apagado. De alguna parte llegaba la música de Mozart” (439). Así, el tiempo se elide y la realidad es invadida por la música. Por otro lado, su enamoramiento es armónico con esa música y la ralentización paulatina del tiempo. El capitán incluso le dice “estás destinada a vivir en el agua, eres el sueño de los hombres de mar” (439), lo que anuncia el futuro desastre, la muerte y su destino eterno en el océano. El nombre del cuento surge de la hora a la que finalmente el barco zarpará de regreso: para ella

“La vida empieza a las tres” (442) pero, también, esa misma hora es en la que naufragarán. Tiempo detenido y rítmico donde “el barco continuó sus viajes de ida y de vuelta con el reloj detenido a las tres de la tarde. La vida a bordo continuó también idéntica a sí misma, girando por las noches en vales melancólicos” (445). Así, esa hora, que se repite al zarpar y al hundirse el barco, es la hora sin fin de la eternidad, donde la vida en la muerte se prolonga espectralmente, donde la música del mar no deja de ser tocada.

Por otro lado, el tiempo piedra puede tomar una forma infernal. En “Andamos huyendo Lola”, los protagonistas son caracterizados como perseguidos. De uno de ellos se dice que “como todos los perseguidos, no recordaba su pasado, no tenía futuro y en su memoria sólo quedaban imágenes confusas de sus perseguidores” (244). En el cuento existe una temporalidad suspendida y sufriente, en donde en el fondo nada cambia (a pesar de innumerables pequeños acontecimientos que se suceden de una manera acelerada). En ello los personajes viven sin esperanza. Tal condición se refuerza por los calificativos infernal y maldito que se le da al edificio, en donde acontece la mayor parte de la historia. Además, varios de los personajes son judíos y sus vivencias en el infierno Nazi se respiran. Por último, el cuento comienza con el ofrecimiento gratuito de una vivienda por parte del dueño Soffer a pesar de lo cual el edificio “permanecía vacío, como si alguien le hubiera lanzado un maleficio” (205.) El nombre Soffer, que puede leerse como un juego de palabras que lo acerca a *suffer* (sufrir en inglés), se repite decenas de veces. Y el cuento termina “¡Ah!, señor Soffer, es usted otra vez...” (264) como si el sufrimiento fuera incesante y nunca nada cambiara en ese infierno.

Otros cuentos repiten los mismos atributos infernales del tiempo suspendido. En “La corona de Fredegunda” se desarrolla bajo un calor infernal. “Aquí no hay hora ni hay relojes” (290) se afirma en “Las cabezas bien pensantes” que al igual que en “Debo Olvidar” se despliega también el tiempo sin proyecto ni esperanza, donde todo lo que pasa no cambia la condición de los personajes. En “Hoy es jueves” la protagonista está encerrada en una situación de violencia familiar “dentro del tiempo fijo que la aprisionaba, lo único que podía hacer correr eran lágrimas (449).

Existe otra forma de tiempo suspendido en “La primera vez que me vi” donde se narran múltiples acontecimientos de tiempos diferentes relatados de manera desordenada como si ocurrieran de en un mismo tiempo. Ello se debe a que el narrador resulta ser un sapito que ha vivido durante siglos. La suspensión es efecto de la forma de enunciar los diversos sucesos en este caso. Por último, en “¿Qué hora es...?” se desarrolla la detención temporal en términos que confirman la denominación otorgada:

... el tiempo se ha vuelto de piedra... cada minuto que pasa es tan enorme como una roca enorme. Se construyen ciudades nuevas que florecen, decaen y desaparecen, y van pasando las ciudades y los minutos; y el minuto de las nueve y cuarenta y siete llegará cuando hayan pasado estos minutos de piedra con sus enormes ciudades, que están antes del minuto que yo espero. (58)

Estas palabras son dichas por la protagonista del relato quien, en un hotel de París, espera a un hombre cuyo avión arribará a la hora señalada. La espera se prolonga por meses mientras ella pregunta, repetidamente, por la hora. Para ella el tiempo se ha detenido en un mismo día: el de la espera del amado.

Los meses transcurridos acrecientan la expectativa de la llegada, narrando numerosos avatares y cierta relación entre ella y dos empleados del hotel, hasta que la mujer muere “exactamente a las nueve y cuarenta y siete minutos” (62). En ese juego el amor y la muerte convergen asimismo en este relato. Después del fallecimiento el hombre esperado llega al hotel portando una raqueta. En la recepción, al no saber qué decir, le dan la llave de la habitación y este se aleja. La incertidumbre fantástica se desarrolla poco después cuando el hombre desaparece y la llave es encontrada en el fichero, poniendo en duda su llegada. A continuación, se encuentra la raqueta a los pies de la cama de la muerta dejando las posibilidades abiertas. El tiempo-piedra entonces se manifiesta, igualmente, como recusación de la cronología. Con ello, el orden y la identidad se eliden para dar paso al juego del tiempo que es libre, vertiginoso, por momentos infernal, otras veces realizador del amor en la muerte. Todo ello expresa la soberana libertad de Garro que asume ese juego a plenitud en sus relatos que no tiene otro sentido que el juego mismo.

Una temporalidad adicional puede denominarse como cíclica. Existen análisis de *Los recuerdos del porvenir* que proponen que el tiempo de la novela es el del Eterno Retorno en tanto tiempo mítico que crearía una memoria colectiva. Esas interpretaciones suelen adolecer de una discutible justificación, partiendo de los textos mismos y dejan de lado muchos aspectos teóricos respecto a esa dimensión. Existe en Garro un tiempo cíclico, sin duda, pero sin las dimensiones míticas necesarias para emparentarlo con las posiciones teóricas como las de Eliade, por ejemplo. Resulta más adecuado y simple afirmar que los ciclos son creados por una voluntad lúdica. De hecho, Safranski califica al tiempo cíclico como una categoría adicional, sin darle ninguna dimensión mítica (Cap. 9 párr. 23-24). Son numerosas las repeticiones en Garro, algunos de los cuentos analizados podrían clasificarse como cíclicos en cierto sentido. Por ello, es necesario añadir que los relatos que se categorizan aquí poseen ciclos conformados por unidades amplias, sea un cierto tipo de vida o la totalidad de una aventura.

En “El zapaterito de Guanajuato” un señor mayor acompañado de su nieto vaga por la ciudad de México perdido y con hambre. El viejo ha viajado para vender sus zapatos y es robado. Se encuentra con la señora Blanquita, quien los acoge en su casa junto con sus empleadas domésticas prometiéndole que les dará dinero para regresar a Guanajuato. Empero, ella pasa por dificultades económicas, además de que existe la impresión inicial de que es acosada por un hombre, los días pasan y el viejo se encariña con sus anfitrionas. Una noche que ella sale, seguida por el viejo quien pretende cuidarla, y se encuentra con el supuesto acosador. Los acontecimientos muestran que su relación no está tan definida. Incluso, ella la golpea con un martillo, le ordena comprar cigarros y le pide dinero para dárselo al viejo. Este decide regresar a su lugar de origen porque le desagrada meterla en predicamentos. Pero, al final, vuelve con su nieto porque quizás ella lo necesite planteando la repetición de toda la aventura con la señora.

El cuento deja abiertas las razones de todos los acontecimientos y el ambiente que se respira se desarrolla bajo un vaho de repetición de los actos. No existe un hilo conductor que indique una conclusión definitiva, sino únicamente la voluntad de ciclo, ya que “con la señora Blanquita, nunca se sabe, nunca se sabe...” (51). Se desarrolla aquí también el cuestionamiento de la identidad de la mujer que se mantiene siempre en suspenso. El viejo decide entregarse al ciclo sin una justificación plena,

olvidando su pasado y su pertenencia. Se juega con el vértigo que produce la precariedad y el acoso. El cuento manifiesta, entonces, un libre afán de juego análogo a otros cuentos.

En “El árbol” una señora llamada Marta se queda sola un fin de semana en casa y recibe la visita inesperada de Luisa, una india que conoce de sus visitas al campo. Luisa afirma que está ahí porque huye de su esposo que la golpea. En el relato se crea un drama entre ellas donde Marta siente rechazo y repugnancia hacia Luisa. En un inicio, el papel predominante del drama es de Marta, pero ello se va invirtiendo, paulatinamente, hasta hacer que la segunda sea dominante y terrorífica: “Luisa tenía algo singular, sobre todo esa noche. Era como si todos sus años de desdicha empezaran a tomar forma y estuvieran encarnando en un ser de tinieblas” (128). A pesar de que en principio es descrita como víctima, Luisa resulta ser criminal. Ha matado a una mujer poco después de experimentar la aparición de un ser denominado el “Malo”. La alucinación o elemento fantástico la ha transformado. Cumpliendo condena en la cárcel la aparición vuelve y la modifica definitivamente: “Se me llegó a olvidar la calle. Yo ya no me hallaba más que con las recogidas, mis compañeras. Allí hallé mi casa y no pasé ninguna pena. Me engreí tanto, que las noches y los días se me iban como agua.... Tanto tiempo me quedé, que yo ya no reconocía otra casa” (133). La vida en la cárcel implica el olvido de su vida anterior. Encuentra ahí un hogar que es festivo y de camaradería hasta que la liberan. La conclusión del drama acontece con el asesinato de Marta por Luisa con el fin de regresar a la cárcel, a su hogar. La voluntad de repetición de la vida en la cárcel es, por tanto, central. Ese arrojó la transforma haciéndola, de alguna manera, dueña de su destino.

Estos dos relatos son muestra de esos tiempos cíclicos de gran duración implícita de los relatos, pero en Garro otros tipos de repeticiones como he mencionado son frecuentes con efectos análogos. Esos ciclos muestran de igual forma un ejercicio del olvido del orden, la identidad, la historia. Rechazo, no solamente de ciertos aspectos políticos, sino de todo orden que se hunde en el juego de la imaginación que, por momentos, puede ser total, libre, azaroso y sin otro sentido que su propio despliegue.

Otro tipo de tiempo es el del juego. Si bien es verdad que, en la mayor parte de los cuentos de Garro, existe el desarrollo lúdico del tiempo, empero, existe un tipo de tiempo en donde el juego es el elemento dominante en la descripción de los acontecimientos, sobre todo expresado por niños. Para caracterizarlo más, se expone a continuación algunos elementos adicionales a considerar respecto al juego de niños. Safranski refiere una configuración de la temporalidad particular conformada por el juego, la fiesta y la expresión artística en tanto momentos privilegiados (Cap. 10 párr. 5-22). El juego infantil transforma el tiempo subvirtiendo el orden en pos de una actividad soberana que se rige a sí misma (Agamben, *Infancia e historia* 101). Porque la infancia tiene la capacidad de “abrirse ante sí mismo una infinidad de mundos posibles” (Agamben, *Teología y lenguaje* 29) por medio del simulacro. Se han señalado algunas transformaciones y metamorfosis de algunos personajes de los cuentos de Garro, pero en los cuentos pertenecientes al tiempo de juego ello resulta más radical y posee un peso mayor.

En “La semana de colores” el juego de dos niñas, Eva y Leli, rompe con la cronología en pos de otras posibilidades de percibir la realidad. La ficción aliada con lo lúdico, genera como primer elemento una recusación de todo suceder definido:

Las semanas no se sucedían en el orden que creía su padre. Podían suceder tres domingos juntos o cuatro lunes seguidos. Podía suceder también lunes, martes, miércoles, jueves, viernes, sábado y domingo; pero era una casualidad. ¡Una verdadera casualidad! Era mucho más probable que del lunes saltáramos bruscamente al viernes y del viernes regresáramos al martes. (64)

Esa sucesión, distinta a la cronológica, creada por el juego, confronta al tiempo adulto encarnado en las expresiones del padre, quien señala en varias ocasiones el orden al que debe suscribirse la temporalidad. Pero el juego infantil va más allá, atribuyendo a los días características diversas como colores, el silencio, la capacidad de afectar lo material, la sed, la delgadez, la transparencia, etc., porque ellos tienen “su propia y caprichosa personalidad, tan caprichosa y personal como los juegos de las niñas” (Glantz 692). Simulación que convierte en personajes a los días, lo que se maximizará, cuando las niñas se escapan de casa para visitar a Don Flor. Este, especie de brujo, en principio, no se sabe si delira o posee un poder mágico y maligno. Al final se descubrirá que está muerto. El cuento realiza una confusión deliberada entre el supuesto poder de Don Flor y el juego infantil, tal que no existe certeza si lo narrado corresponde a su imaginación o están embrujadas.

Don flor se encuentra “en el centro de los días” (68), es su dueño y les inflige castigos. Aquellos conversan con él, crean arcoíris, tejen, poseen ciertos peinados, son redondos, cambian de color. El personaje dice a las niñas “Entre ustedes y yo hay toda el agua del mundo” (68). La frase solo tiene sentido si se entiende de nuevo el agua como símbolo del tiempo, lo que indicaría que entre ellos existe un tiempo inmenso, aquel que separa la vida con la muerte. Después, les enseña los cuartos de su vivienda que son de colores diferentes porque pertenecen a diversos días. Estos poseen diversos atributos: el domingo representa lujuria y largueza, el sábado la pereza y la castidad, el viernes orgullo y diligencia, y así, cada uno tiene un vicio y una virtud. Don Flor es descrito como rector caprichoso de los días, cuyas características están hundidas en el “desorden” (73). Entonces, el tiempo se presenta dentro de un azar anárquico y multiforme tal que numerosas posibilidades de ser lo conforman. El juego resulta vertiginoso y cercano con la muerte tal que no existe certidumbre si la experiencia de las niñas es sobrenatural o un juego llevado al extremo.

En el “El día que fuimos perros” hay un juego de metamorfosis. Dos niñas se quedan en su casa, por un viaje de la familia, adueñándose plenamente del espacio y haciendo que el tiempo y la realidad se trastornen al desdoblarlos en “dos días paralelos que brillaban como dos rayas escritas en el agua” (76). La figura del agua y el paralelismo aparecen de nuevo. El cuento podría, sin problema alguno, clasificarse en el tipo especular, lo incluyo aquí porque el juego de simulación es dominante. Y es que en uno de esos días las niñas devienen perros. Si el juego está inmerso en un “flujo de transformaciones lúdicas” (Duvignaud 102), este cuento cumple cabalmente con este al cuestionar la identidad en el rompimiento de la cronología. En uno de los días un hombre es asesinado frente a los perros y no se resuelve si el crimen es real o es simulado. El vértigo ante acontecimientos cruentos fascinantes, la posibilidad de otra realidad y de la metamorfosis son los elementos rectores del relato que queda abierto al final.

Lo mismo sucede en “Antes de la Guerra de Troya” donde se transforma el mundo y el tiempo, esta vez provocado por la lectura de *La Ilíada*: “Antes de la Guerra de Troya los días se tocaban con la punta de los dedos y yo los caminaba con facilidad. El cielo era tangible. Nada escapaba de mi mano y yo formaba parte de este mundo” (82). Antes de la lectura existía un mundo cotidiano, tangible, donde resulta fácil habitar. La pertenencia y el orden reflejan un orden. Ese mundo bajo control es transformado por la ficción y el juego. Leli, que posee la voz narrativa, afirma:

... nos esperaban Néstor, Ulises, Aquiles, Agamenón, Héctor, Andrómaco, Paris y Helena. Sin darnos cuenta, los días empezaron a separarse los unos de los otros. Después, los días se separaron de las noches; luego el viento se apartó del Cañón de la Mano, y sopló extranjero sobre los árboles, el cielo se alejó del jardín y nos encontramos en un mundo dividido y peligroso. (85)

Jugando a entrar en esa ficción su realidad se confunde con la de Homero y la de la literatura. Este relato, breve también, concluye con una irresolución de la naturaleza de los acontecimientos cuestionando la identidad de las niñas y del mundo.

En “El duende” desde la primera frase, se habla del tiempo trastocado: “A las tres de la tarde el sol se detenía en la mitad del ciclo. El silencio podía estallar en cualquier instante y el jardín podía caer roto en mil pedazos” (99). Cabe resaltar que Garro utiliza aquí la misma hora que en “La vida empieza a las tres”. Y ella es habitada, también, por la muerte: “Todos los días a esa hora, la muerte las rondaba” (99). Los mismos componentes descritos (el juego, el vértigo, el tiempo trastocado, cierta fascinación por la muerte, la luz y el vacío) son los pilares de un nuevo avatar. El juego aquí involucra a un duende, supuesto dueño del jardín. Leli mastica unas hojas extrañas, a pesar de las advertencias a las que habían sido sometidas (la desobediencia es una constante en las niñas), porque Eva ha dicho que el duende les ha quitado el veneno. Ante cierta sensación en su lengua ella se siente engañada:

La presencia de su muerte próxima la asombró. Pronto empezaría a caer cabeza abajo por los siglos de los siglos. ¿Quién iba a darle la mano? No Eva, que ajena al mal irremediable que había caído sobre ella, seguiría regocijándose con el agua. Tenían horas diferentes. Estaban en distintos espacios y cada segundo que pasaba sus tiempos se separaban más y más. (101)

Surge así el terror ante la muerte, pero ella no quiere irse sola, y le ofrece otras hojas a Eva. El relato continúa exponiendo el drama provocado por esta acción hasta su reconciliación que sucede al culpar al duende de lo acontecido. Este juego así manipula el tiempo y acaricia la muerte sugiriendo, al final, la probable existencia real del duende.

En “El mentiroso”, un niño que viaja en un autobús se baja en algún lugar indeterminado de la carretera para “hacer de las aguas” (195). Además del guiño humorístico, el uso del símbolo es interpretable como señal del juego por venir. A continuación, el autobús desaparece y el niño comienza a correr: “ya me salí del mundo” (195-196), afirma. En seguida, penetra en una población donde juega y conversa con perros y con apariciones de santos. La población posee numerosas iglesias y está marcada por el fuego (como se puede observar hay ciertas figuras que se repiten en sus relatos, como el fuego, con



efectos análogos). Al poco tiempo se da cuenta de que “estaba en la Gloria” (199) poblada por pequeños ángeles y personajes bíblicos. Pero, también, en ese lugar hay personajes y elementos del México prehispánico y del moderno. Todo ello conforma un vértice donde convergen el México prehispánico, colonial y poscolonial y el tiempo de la muerte. Después de diversos acontecimientos, regresa a la realidad cotidiana de donde partió. Lo esencial del cuento es la incertidumbre generada respecto a ese territorio, si es un lugar maravilloso o producto de su imaginación infantil, de ahí que califiquen al niño de mentiroso. El juego, entonces, es capaz de crear otra realidad y de cuestionar la identidad en la simulación.

Existe elementos de esos juegos, del vértigo, de la simulación y la posibilidad de otros mundos en otros relatos de manera menos dominante como en “La dama y la turquesa” cuyo protagonista habita en una piedra preciosa, o en “Amor y paz” donde se afirma de un personaje que vive “en el revés del tiempo [y] que había dos realidades” (527) y que avanza en “la vida jugando, ya que durante el juego había descubierto esa segunda realidad” (527). En todos se rompe con la univocidad de la cronología en pos de una creación libre, la del juego, la del arte. Creación que resulta subversiva al extremo, precisamente por ir contra todo orden que no sea el de la imaginación.

Por último, existen en Garro otras configuraciones de tiempo más comunes. Aunque ellas no representan una expresión literaria radicalmente original, los referimos brevemente porque su presencia refuerza la existencia del juego del tiempo en su obra. El tiempo del umbral, que consiste en un elemento de ruptura (Bajtín 399), compatible con la “estética de los súbito” (Safranski cap. 9 párr. 38) que se manifiesta en el relato de “Mercurio”, en “El niño perdido” y “La feria o De noche vienes” en donde sus protagonistas se enfrentan a una vivencia que los transforma. Por otro lado, existe el tiempo del viaje (Safranski cap. 9 párr. 13-22 y Bajtín 239-282) que se pueden observar en varios cuentos analizados y, también, en “Luna de miel” y “Lago mayor”. Todos ellos poseen, sin embargo, las mismas características de rebelión y juego.

#### **4. Conclusión**

La obra de Garro, como toda gran creación, es polisémica. Se ha mostrado que una interpretación de sus cuentos basada en los juegos del tiempo es posible. En prácticamente toda su obra el tiempo es una figura central. Su literatura, bajo esta perspectiva, puede interpretarse entonces como el resultado de un deliberado cuestionamiento del orden y una voluntad libre de juego. Puesta en cuestión que no se limita a algún orden o discurso político específico, sino a todo orden que se abisma ante la voluntad creadora de Garro, quien despliega una literatura regida únicamente por una libertad imaginaria soberana. Ello acontece a través de la creación de relaciones movibles y ordenamientos cambiantes que cuestionan la identidad y la memoria. En ese sentido, su obra es subversiva de todo elemento discursivo en pos de un juego que permite una expresión múltiple entregada a una libertad creadora. Futuras investigaciones pueden realizarse bajo esta perspectiva, ampliando los análisis de cada cuento, o respecto a sus novelas y teatro, lo cual permitiría una visión distinta de las diversas temporalidades y de, por ejemplo, la enigmática metamorfosis en piedra de Isabel en *Los recuerdos del porvenir*. Se podría explicar, también, que el

nombre paradójico de esta novela proviene del hecho de que el pasado y la memoria son puestas en cuestión haciendo del recuerdo no solo materia de rememoración sino de una imaginación poblada por infinitas posibilidades.

## ألعاب الزمن في قصص إيلينا جارو

خوان بابلو باتينو كرم

باحث مستقل، غوادالاخارا، المكسيك

### الملخص

تتحرر من العناصر الخطابية سعياً وراء الحرية الإبداعية التي تجعل من الممكن بناء واقع مرح، مستقل عن النظام والذاكرة والهوية، أدبه تعبير فني فخم، منغمس في دوار اللعبة، ويطور هذا العمل تصنيفاً لأنواع الوقت المختلفة التي تشكل عمله في القصة القصيرة وأثار تلك اللعبة.

الكلمات المفتاحية: الوقت، اللعبة، الدوار، التغيرات الزمنية، إيلينا جارو.

## Notas finales

<sup>1</sup> Todas las referencias a los cuentos de Elena Garro provienen de la edición de *Cuentos completos*.

<sup>2</sup> En esta y las siguientes citas, todos los puntos suspensivos sin corchetes son de Elena Garro, quien utiliza este recurso insistentemente. Ello resulta coherente con la supresión de la cronología y la rarefacción del tiempo. Mantenemos esos puntos suspensivos debido a esa coherencia de la expresión que amplía las dimensiones desarrolladas en su literatura.

## Referencias

- Agamben, Giorgio. 2007. *Infancia e Historia*. Trad. Silvio Mattoni. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora.
- Agamben, Giorgio. 2012. *Teología y Lenguaje*. Trad. Matías Raía. Buenos Aires: Las Cuarenta.
- Bajtín, Mijaíl. 1989. *Teoría y Estética de la Novela*. Trad. Helena S. Kriúkova y Vicente Cazcarra. Madrid: Taurus.
- Biron, Rebecca E. 2013. *Elena Garro and Mexico's Modern Dreams*. Lewisburg: Bucknell University Press.
- Blanchot, Maurice. 2008. *La Conversación Infinita*, trad. Isidro Herrera, Madrid: Arena.
- Borges, Jorge Luis. 1998. *Historia de la Eternidad*. Buenos Aires: Emecé.
- Borges, Jorge Luis. 1996. *Otras Inquisiciones*. Buenos Aires: Emecé.
- Caillois, Roger. 1986. *Los Juegos y los Hombres. La Máscara y el Vértigo*. Trad. Jorge Ferreiro, México: Fondo de Cultura Económica.
- Calderón Bird, Raúl. 2008. Paranoia y Juegos Fantásticos en *Andamos Huyendo Lola* de Elena Garro. *Valenciana* 1 (2): 83-103.
- Chevalier, Jean y Alain Gheerbrant. 1985. *Diccionario de Símbolos*. Trad. Manuel Silvar y Arturo Rodríguez. Barcelona: Herder.
- Colli, Giorgio. 2010. *La Sabiduría Griega*. Trad. Dionisio Mínguez, Madrid; Trotta 2.
- Deleuze, Gilles. 2005. *Lógica del Sentido*. Trad. Miguel Morey, Barcelona: Paidós.
- Didi-Huberman, George. 2015. *Ante el Tiempo*. Trad. Antonio Oviedo, Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editores.
- Duvignaud, Jean. 1982. *El Juego del Juego*. Trad. Jorge Ferreiro Santana, México: Fondo de Cultura Económica.
- Echenberg, Margo. 2017. “Nunca de los Nuncas: Tiempo y Modernidad en Elena Garro”. *Mujeres mexicanas en la escritura*. Claudia L. Gutiérrez Piña y Carmen Álvarez Lobato, coords. Ediciones Eón. 59-81.
- Eco, Umberto. 2012. *De los Espejos y Otros Ensayos*. Trad. Cárdenas Moyano. DeBolsillo. Edición electrónica.
- Eliade, Mircea. 1985. *El Mito del Eterno Retorno*. Trad. Ricardo México: Anaya, Artemisa.
- Garro, Elena. 2017. *Cuentos Completos*. México: Alfaguara.
- Garro, Elena. 2019. *Los recuerdos del porvenir*: México: Alfaguara.

- Garro, Elena. 2015. Parada San Ángel. *Teatro Completo*. Fondo de Cultura Económica. Edición electrónica.
- Glantz, Margo. 1999. Los Enigmas de Elena Garro. *Anales de Literatura Hispanoamericana* (28): 681-697.
- Holzaptel, Cristóbal. 2003. *Crítica de la Razón Lúdica*. Madrid: Trotta.
- León-Contreras, Mariana. 2018. Diálogo Con la Historia a Través del Tiempo y el Espacio en «La Culpa es de los Tlaxcaltecas» de Elena Garro. *La Colmena Ene* (95): 49-58.
- Mena, Máximo Hernán. 2015. Ecos entre las Piedras en Los Recuerdos del Porvenir (1963) de Elena Garro. *Cuadernos Intercambio sobre Centroamérica y el Caribe*, Jul-Dic 12 (2): 183-210.
- Nancy, Jean-Luc. 2007. *A la Escucha*. Trad. Horacio Pons. Madrid: Amorrortu.
- Ricœur, Paul. 2009. *Tiempo y Narración*. Trad. Agustín Niera. Madrid: Siglo XXI, 3 vols.
- Safranski, Rüdiger. 2017. *Tiempo*: Trad. Raúl Gabás, Tusquets. Edición Electrónica.
- Scartascini Spadaro, Gabriela. 2017. Elena Garro: entre el Tiempo y el Deseo. Su Obra Literaria. *Argus-a*, VI, no. 25, 1-18. <https://www.argus-a.com/publicacion/1275-elena-garro-entre-el-tiempo-y-el-deseo-su-obra-literaria.html>
- Tóodorov, Tzvetan. 1982. *Introducción a la Literatura Fantástica*. Trad. Silvia Delpy, Buenos Aires: Ediciones Buenos Aires.
- Valle-Inclán, Ramón María del. 1999. *Luces de Bohemia*. Madrid: Austral Clásica.