

Juego nominal en paralelo: otra lectura de *Nocturama*

Como un reconocimiento a su indiscutible trayectoria en la literatura venezolana debe entenderse la creación de la Biblioteca Ana Teresa Torres por parte de la Editorial Alfa. Narradora y ensayista, Torres (1945) es autora de varias novelas, entre ellas *El exilio del tiempo* (1990), *Doña Inés contra el olvido* (1992), *La favorita del Señor* (1995) y *Los últimos espectadores del acorazado Potemkin* (1999), todas reconocidas por distintos premios. *Nocturama*, su más reciente novela, inaugura la mencionada biblioteca

Blanca Arbeláez

blancarbelaez@hotmail.com

"Estamos decididos a llamarnos con otros nombres, esa es la única manera de asegurarnos la felicidad"
Ulises Zero



Nocturama

Ana Teresa Torres
Editorial Alfa
Caracas, 2006

Tantos lugares cambiaron de nombres y fueron pronunciados en distintas lenguas que se volvieron irreconocibles
Aspern

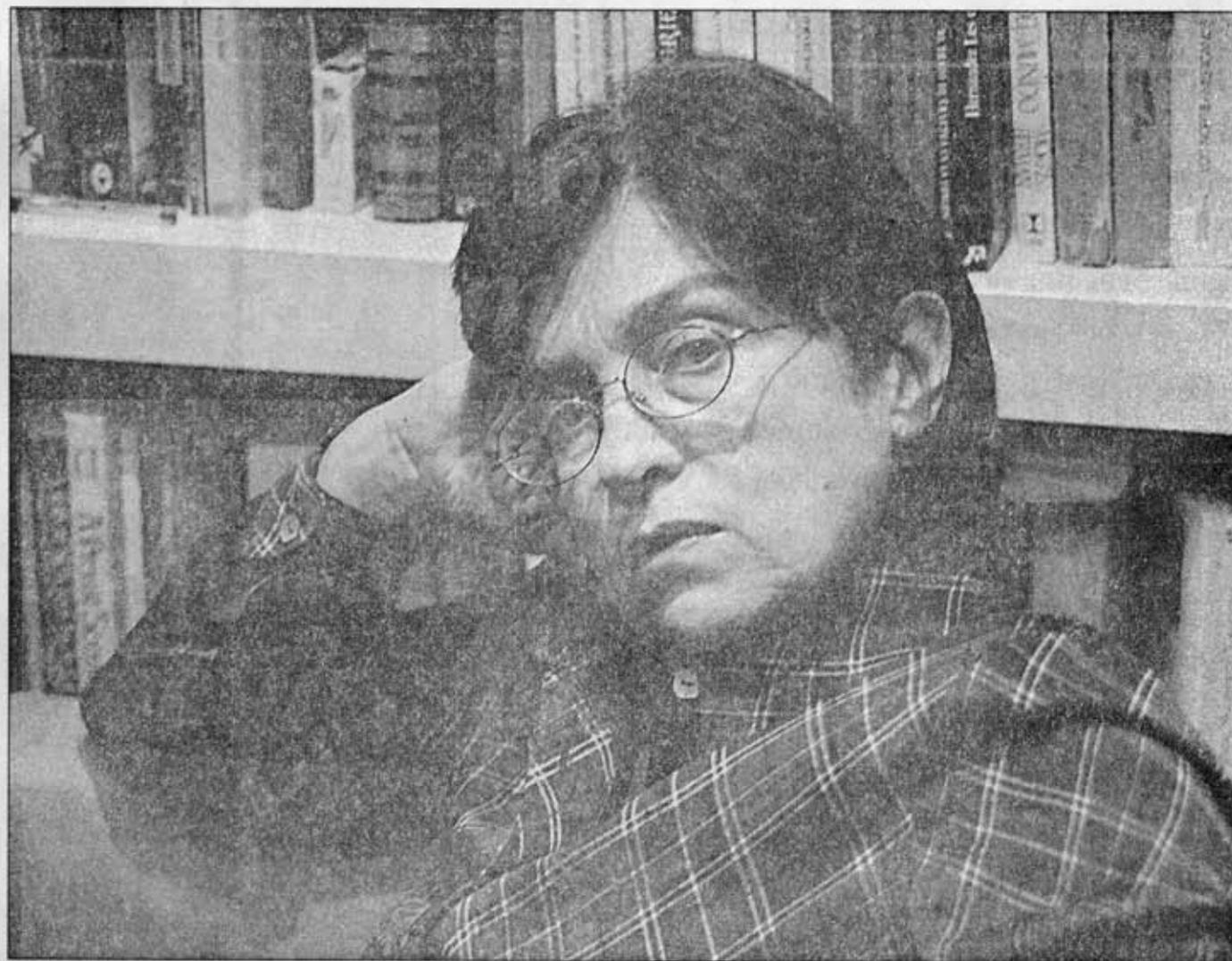
Despertar de golpe sumido en el desconocimiento absoluto de quién se ha sido, incapaz de asociar el ser a un nombre propio, puede causar desesperación o parálisis. En *Nocturama*, la más reciente novela de Ana Teresa Torres, es la excusa ficcional que invita al lector a buscar claves, seguir las y, en definitiva, tomar posición en un juego de identidades y significados. Ya el título de la obra lo sugiere: podemos inventarnos la noche, un pronombre que alude a una segunda persona –todo aquel que tiene el texto en sus manos– y la rama que es lo secundario, la derivación de un principio del que brotan otros. Así, el encuentro casual entre Ulises Zero, el protagonista, y Aspern, quien se encarga de todo el relato, facilita un engranaje de historias que apuntan a la indagación sobre los orígenes y el nombre de una ciudad, y la justificación de la pérdida de la memoria de Ulises, quien no se reconoce como tal. Justificación, por cierto, que viene de afuera, de otra historia de ciencia y experimentación, y no como un mero accidente o una enfermedad.

Aproximarse a *Nocturama* es ejercitar la conciencia con cada línea, con cada reflexión, e involucrarse con lo que quizá la hace más trascendente: la imposibilidad de narrarnos desde el anonimato. Ulises se pregunta: "¿Es necesario saber quién soy para estar en el mundo?". Para estar tal vez no, pero sí para darse sentido e intentar reconstruir y comprender un pasado imposible de transformar. En la narración cualquier identidad parte de lo nominal y luego se adhiere a un devenir. Los nombres de los personajes se convierten en hilos que

conectan las acciones y exigen su búsqueda más allá del texto. Sus referentes reales pueden encontrarse en el ámbito de la literatura, la antropología, la ciencia y la pintura. Como bien señala la autora: "Me gusta resaltar el sentido de juego que posee la literatura. Los autores creamos personajes que no sabemos a dónde van a parar".

Nombres y posibilidad

Los nombres multiplican las historias; es decir, son libres y no se agotan sólo porque en el juego de la ficción toda movilidad les es válida. Ulises, Aspern, todos los Díaz Grey, Mary J. Shelley, Eudora Welty, por mencionar los que corresponden a los protagonistas, son "transplantados" a nuevos relatos. Sin embargo, sus funciones respectivas ya como personajes siguen siendo las mismas: viajar, recoger historias, practicar la medicina, transformar lo bello en telúrico y ocuparse de las relaciones humanas. He aquí que el lector puede capturar parte del juego planteado, que se coloca en paralelo con las observaciones de los experimentos que J. Shelley había recogido acerca de la problemática de la identidad: "El sujeto una vez transplantado a las variables aleatorias, simplemente aterrizaba en un



Ana Teresa Torres FOTO SANDRA BRACHO

nuevo guión, distinto al que había tenido anteriormente, cuyas condiciones era necesario crear. Esta era la parte más costosa del experimento. Elegir un lugar en alguna parte en donde el sujeto se insertara, y sobreviviera dentro de él".

Los espacios

La conjunción lugar-sujetos obliga al lector a detenerse para establecer nuevamente un tejido nominal, ahora con los espacios. Quiero decir con ello que los nombres de lugares como Diorama, Oasis, Urbex y Bahía de Piedras no son casuales y es difícil desvincularlos de las dudas que persisten a lo largo de la narración. Nunca se está seguro de los orígenes, de quién se es ni qué esperar del futuro. Así, un Diorama –antiguo nombre de *Nocturama*– es por definición maqueta que reproduce a pequeña escala una escena, pero también una tela que pintada por ambos lados permite ver dos cosas distintas desde un mismo sitio. Los nocturamos no fueron capaces de asumir y dar coherencia ni sintetizar las diferencias padecidas desde sus orígenes. Tal vez por ello pese a su "vocación de sobrevivencia, no pueden recordar su pasado". Oasis, hotel dónde despierta Ulises y cuya

descripción inicial no se corresponde con su nombre, puede interpretarse como un aviso. Es sitio de partida y de regreso diario. Es el único inmutable porque hasta la película del televisor se repite una y otra vez. Cada contacto en y con el hotel significa sostén de identidad y recuerdos expuestos por otros personajes. Ulises desea, en principio, vivir allí eternamente y no así en Urbex, elegante residencia donde tiene un apartamento y en el que pasa cortos periodos pues es sólo percibido como agregado económico que produce una sensación de extrañeza. Pero toda edificación y sus nombres se van desdibujando en paralelo a los nuevos hallazgos sobre los diversos casos de cambios o trasplantes de identidad. El caos y la destrucción total coinciden con la huida de Ulises, quien cambiará su nombre para ser feliz. Bahía de Piedras sobrevive porque no se corresponde con ninguna estructura física y es lo único que como paisaje recuerda o imagina que recuerda Ulises y, en el que su madre aparece informe y sin nombre.

La citación

Recalco en esta nota que *Nocturama* exige una lectura atenta porque todo

nombre es afluente. En ocasiones es necesario devolver la página para leer quién dijo qué, qué le contó quién a quién. Tal vez lo fascinante de la novela está en esa persecución que conduce a la problemática de la identidad siempre en fuga. En definitiva, la autora utiliza el recurso de la citación y el estilo indirecto, deslizado entre el pasado indefinido e imperfecto que de nuevo invita a que el lector se involucre en un juego. Citar en la obra es poner en movimiento, en contacto y convocar a más de un acontecimiento lingüístico. Es como dice Graciela Reyes: "Es la imagen verbal, de otro objeto verbal, real o inventado, anterior o posible" (*Polifonía textual*, Gredos, 1984). Queda entonces la duda. ¿Aspern se lo ha inventado todo, incluso la crónica sobre *Nocturama*? Tal vez la respuesta la da un personaje menor y escucha de lo que acontece a Ulises: "yo tampoco creo estar viviendo mi vida verdadera, la veo como un objeto extraño y lejano y, sin embargo, no tengo otra". Sólo resta viajar junto a Ulises, es posible regresar siendo otro o con la incertidumbre de que el devenir conocido jamás se correspondió con su identidad nominal.