

De un juego al otro. A propósito de *¿Profesor?*, de Fabián Sanabria

Bogotá, Taller de Edición Rocca, 2013, 424 páginas

Pablo Cuartas*

Universidad Nacional de Colombia, Colombia

Dos tentaciones, dos buenas intenciones atraviesan de principio a fin las páginas de *¿Profesor?: enseñar y curar*. El narrador ejerce la primera y padece la segunda. Privado de sus facultades intelectuales, sumido en el delirio y en el coma, liberado, como decía Proust, de la pobre imagen del pasado que nos ofrece la inteligencia, el protagonista emprende un viaje sin censura hacia sus recuerdos más remotos. Los lugares, los personajes y sobre todo los juegos de la infancia surgen, no ya de una taza de té, sino de la experiencia límite que significa estar a las puertas de la muerte.

Dos historias, dos tiempos componen los capítulos de *¿Profesor?* Y, según la propia indicación del autor, se trata de una “autoficción”, es decir, de una ficción en primera persona, de una ficción en la que la ficción es el propio “yo” que detenta el relato de la historia. A través de la ficción se recrean hechos reales; por medio de los hechos reales se acreditan ficciones como verdades literarias. La primera historia está relatada en presente y “a color”, y en ella vemos la progresión de la enfermedad, la impotencia del enfermo y la incapacidad —por no decir la desidia— de dos médicos que subestiman o desconocen los síntomas que se expresan en el cuerpo. A ese desinterés, a esa irresponsabilidad se debe el agravamiento de la enfermedad. Lo que se pudo evitar con un mínimo de atención y de sensibilidad se convierte, por descuido, en el infierno de tubos, jeringas y cuidados intensivos que presenciamos después.

Tengo para mí que la primera historia no es más que un accidente, el episodio vital que permite recuperar otra historia del fondo de la conciencia. Su importancia consiste, entonces, en favorecer los arduos trabajos de la memoria. De esa “caída” surge la segunda historia, narrada en pasado y “en blanco y negro”. Como ha ocurrido otras veces en la historia de la literatura, la agonía le concede una lucidez particular al narrador. Y como también sucede con frecuencia en la literatura, nos encontramos ante un esfuerzo por volver al país inmenso de la infancia. El niño, también “inconsciente”, ajeno a ciertas convenciones sociales,

* Político de la Universidad Nacional de Colombia y candidato a doctor en Sociología de la Universidad de París Descartes.
Correo electrónico: sanpablocuarto@gmail.com

expresa libremente sus fantasías. En particular, cuatro juegos ocupan las que son, a mi juicio, las mejores páginas de la novela: astronauta, conductor de trolebús, sacerdote y profesor. Pero los cuatro son, en realidad, uno y el mismo juego: la curiosidad del astronauta se alimenta de instrucciones sobre la llegada del ser humano a la luna; el conductor de trolebús imagina y construye parsimoniosamente su ruta de buses rojos y poleas; el sacerdote memoriza cánones y epístolas y el profesor, suma de los personajes anteriores, juego de los juegos, utilizará la curiosidad, la imaginación y la memoria ante sus alumnos imaginarios. En el curso de la novela veremos reaparecer, de diversas maneras, estos cuatro juegos infantiles. Si Deleuze afirma que la búsqueda de Proust no mira hacia el pasado, sino hacia el futuro, pues asistimos a la preparación del escritor en las primeras vivencias, lo mismo podríamos decir de estas primeras ficciones: más que una restitución del pasado, los primeros juegos son el origen de pasiones ulteriores.

El ingreso a la escuela es, en un primer momento, un estímulo para el juego de enseñar. Los profesores que son “buenos conversadores” ganan la simpatía del niño. Los demás, perdidos en laberintos de notas, controles y burocracia, lo aburren. Las descripciones reflejan fielmente las reticencias y las preferencias del niño, sus percepciones inmediatas y la información que solo pueden entregar la distancia y los años. A medida que la proporción se desequilibra en favor de los “buenos profesores” pero malos conversadores, el narrador comienza a mirar con reserva a esos tristes oficiantes del tedio. En la medida en que la institución anula el juego en beneficio de los requisitos burocráticos, el niño pierde el interés y empieza a mirar hacia otra parte.

El ingreso a la clínica surte un efecto similar en el adulto que enferma. Ahí también abunda cierta cosificación del cuerpo, en detrimento de la relación “anamnésica”, que los padres de la medicina siempre recomendaron. La relación médico-paciente, ese “coloquio singular”, se enrarece y se vuelve cada vez más distante, cada vez más mecánico, cada vez más mediato. El avance tecnológico, que indudablemente favorece procesos de tratamiento y cura, vuelve sin embargo más hermética la aproximación del médico a su paciente. Se impone una despersonalización de los vínculos que unen al que sufre con el que busca paliar ese dolor. Y el espacio hospitalario, al que vamos en busca de alivio, nos perturba más.

Entonces no son las “prácticas” —enseñar y curar— las que son cuestionadas en *¿Profesor?*: lo que se contesta es más bien el papel de las “instituciones” que dicen enseñar y tratan de curar. No es el juego, entonces, sino la impersonalidad con la que a veces se juegan esos juegos. Lo mismo vale para la santa Eucaristía, otro juego mal jugado, otro rito convertido en trámite por los administradores de lo sagrado. Con toda la severidad infantil, el narrador denuncia una y otra vez a los que no conceden importancia al juego de enseñar. La novela es un grito que le exige sentido a las instituciones que solo producen normas. De ahí las demandas que el narrador le hace a la institución universitaria y, en

particular, a las ciencias sociales contemporáneas: situadas lejos de la vida en beneficio del “rigor científico”, tratando los hechos sociales “como cosas”; la institución universitaria y las ciencias sociales corren el riesgo de alejar de la sociedad lo que es cercano para ella, de producir códigos que nada dicen sobre nuestra experiencia cotidiana y, por lo tanto, de ser disueltas en el silencio o en la indiferencia de aquellos que dice describir.

Así debe entenderse, en mi opinión, el título interrogatorio de la novela. Se trata de cuestionar un juego que será reemplazado por el juego de escribir. Pero el paso de un juego al otro no podría realizarse sin ceremonias. Y esta novela cumple el cometido de expresar las razones que motivan el cambio de juego. Al ponerse del lado del mal y, por consiguiente, al renunciar al trabajo productivo, dice Bataille, el escritor se sentirá obligado socialmente a declararse culpable y a confesar las motivaciones que sustentan su decisión de escribir. ¿Por qué cambiar el bien, el trabajo productivo, la institución, por el mal, el juego y la indisciplina? La situación nos devuelve a la edad infantil, que constituye para mí el registro y el tono de la novela: el niño, desobedeciendo la instrucción de los adultos, es obligado a explicar las causas de su conducta. El escritor, que tenía un lugar estable en la institución universitaria, se siente obligado a relatar su desobediencia, su deseo de “errar”, su voluntad de emprender un juego menos normativo, menos normalizado, menos alejado de la vida. Si la trayectoria universitaria le había procurado tantas satisfacciones, si el juego de profesor le había asegurado ya tanto reconocimiento, ¿por qué intentar este salto al vacío? Que el lector busque y encuentre las respuestas en las 424 páginas de *¿Profesor?* Por mi parte, evocaré una vez más a Bataille, varias veces citado a lo largo de la novela: “Creo que hay algo de esencialmente pueril en la literatura. No podemos entender realmente lo que significa la literatura si no la situamos del lado del niño”. Recuperar el sentido del juego para no dejar morir el niño que nos habita: de eso se trata *¿Profesor?*

Bibliografía

Bataille, G. (1957). *La littérature et le mal*. Paris: Gallimard.