

Georges Perec

La vida instrucciones de uso



La vida instrucciones de uso fue considerada desde su aparición como una obra maestra y con los años su importancia no dejan de crecer. Así, esta obra maestra inclasificable — de la que se ha dicho que es un compendio tan enciclopédico como la *Comedia* de Dante o los *Cuentos de Canterbury* de Chaucer, y, por su ruptura con la tradición, tan estimulante como el *Ulises* de Joyce— fue galardonada como la mejor novela de la década 1975-1985 en la encuesta realizada por *Le Monde*. Entre la primera idea de la novela y su realización transcurrieron nueve años. Perec hablaba así de su proyecto: «Me imagino un edificio parisino al que se ha quitado la fachada... de modo que, desde la planta baja a la buhardilla, todos los aposentos que se hallan en la parte anterior del edificio sean inmediata y simultáneamente visibles.» En otra ocasión afirmaba que «todo el libro se ha construido como una casa en la que las habitaciones se unen unas a otras siguiendo la técnica del puzzle».

Efectivamente, cada capítulo se parece a un fragmento de un gigantesco, fascinante puzzle, cuya «osamenta» la constituye una casa parisina de la calle Simon-Crubellier: cada pieza del puzzle es un capítulo y lleva una indicación sobre sus inquilinos de hoy y de ayer, reconstruyendo los objetos, las acciones, los recuerdos, las sensaciones, la fantasmagoría. Siguiendo el orden sabiamente entrettejido por Perec, asistimos a la formación de un microcosmos constituido por una serie de «novelas dentro de la novela», una prodigiosa concatenación de existencias, de vida vivida o simplemente soñada: una nueva «comedia humana», como la definió Calvino.

La amistad, la historia y la literatura me han proporcionado algunos de los personajes de este libro. Cualquier parecido con individuos vivos o que hayan existido realmente o en la ficción es mera coincidencia.

A la memoria de Raymond Queneau

«Abre bien los ojos, mira.»
JULIO VERNE, *Miguel Strogoff*

Preámbulo

«La mirada sigue los caminos que se le han reservado en la obra.»

PAUL KLEE, *Pädagogisches Skizzenbuch*

Al principio el arte del puzzle parece un arte breve, un arte de poca entidad, contenido todo él en una elemental enseñanza de la Gestalttheorie: el objeto considerado —ya se trate de un acto de percepción, un aprendizaje, un sistema fisiológico o, en el caso que nos ocupa, un puzzle de madera— no es una suma de elementos que haya que aislar y analizar primero, sino un conjunto, es decir una forma, una estructura: el elemento no preexiste al conjunto, no es ni más inmediato ni más antiguo, no son los elementos los que determinan el conjunto, sino el conjunto el que determina los elementos: el conocimiento del todo y de sus leyes, del conjunto y su estructura, no se puede deducir del conocimiento separado de las partes que lo componen: esto significa que podemos estar mirando una pieza de un puzzle tres días seguidos y creer que lo sabemos todo sobre su configuración y su color, sin haber progresado lo más mínimo: sólo cuenta la posibilidad de relacionar esta pieza con otras y, en este sentido, hay algo común entre el arte del puzzle y el arte del go: sólo las piezas que se hayan juntado cobrarán un carácter legible, cobrarán un sentido: considerada aisladamente, una pieza de un puzzle no quiere decir nada; es tan sólo pregunta imposible, reto opaco;

pero no bien logramos, tras varios minutos de pruebas y errores, o en medio segundo prodigiosamente inspirado, conectarla con una de sus vecinas, desaparece, deja de existir como pieza: la intensa dificultad que precedió aquel acercamiento, y que la palabra *puzzle* —enigma— expresa tan bien en inglés, no sólo no tiene ya razón de ser, sino que parece no haberla tenido nunca, hasta tal punto se ha hecho evidencia: las dos piezas milagrosamente reunidas ya sólo son una, a su vez fuente de error, de duda, de desazón y de espera.

El papel del creador de puzzles es difícil de definir. En la mayoría de los casos —en el caso de todos los puzzles de cartón en particular— se fabrican los puzzles a máquina y sus perfiles no obedecen a ninguna necesidad: una prensa cortante adaptada a un dibujo inmutable corta las placas de cartón de manera siempre idéntica: el verdadero aficionado rechaza esos puzzles, no sólo porque son de cartón en vez de ser de madera, ni porque la tapa de la caja lleva reproducido un modelo, sino porque ese sistema de cortado suprime la especificidad misma del puzzle; contrariamente a una idea muy arraigada en la mente del público, importa poco que la imagen inicial se considere fácil (un cuadro de costumbres al estilo de Vermeer, por ejemplo, o una fotografía en color de un palacio austriaco) o difícil (un Jackson Pollock, un Pissarro o —paradoja mísera— un puzzle en blanco): no es el asunto del cuadro o la técnica del pintor lo que constituye la dificultad del puzzle, sino la sutileza del cortado, y un cortado aleatorio producirá necesariamente una dificultad aleatoria, que oscilará entre una facilidad extrema para los bordes, los detalles, las manchas de luz, los objetos bien delimitados, los rasgos, las transiciones, y una dificultad fastidiosa para lo restante: el cielo sin nubes, la arena, el prado, los sembrados, las zonas umbrosas, etcétera.

Las piezas de esos puzzles se dividen en unas cuantas grandes clases, siendo las más conocidas:

los muñequitos

las cruces de Lorena



y las cruces



y una vez reconstruidos los bordes, colocados en su sitio los detalles —la mesa con su tapete rojo de flecos amarillos muy claros, casi blancos, que sostiene un atril con un libro abierto, el suntuoso marco del espejo, el laúd, el traje rojo de la mujer— y separadas las grandes masas de los fondos en grupos según su tonalidad gris, parda, blanca o azul celeste, la solución del puzzle consistirá simplemente en ir probando una tras otra todas las combinaciones posibles.

El arte del puzzle comienza con los puzzles de madera cortados a mano, cuando el que los fabrica intenta plantearse todos los interrogantes que habrá de resolver el jugador; cuando, en vez de dejar confundir todas las pistas al azar, pretende sustituirlo por la astucia, las trampas, la ilusión: premeditadamente todos los elementos que figuran en la imagen que hay que reconstruir —ese sillón de brocado de oro, ese tricornio adornado con una pluma negra algo ajada, esa librea amarilla toda recamada de plata— servirán de punto de partida para una información engañosa: el espacio organizado, coherente, estructurado, significativo del cuadro quedará dividido no sólo en elementos inertes, amorfos, pobres en significado e información, sino también

en elementos falsificados, portadores de informaciones erróneas; dos fragmentos de cornisa que encajan exactamente, cuando en realidad pertenecen a dos porciones muy alejadas del techo; la hebilla de un cinturón de uniforme que resulta ser in extremis una pieza de metal que sujeta un hachón; varias piezas cortadas de modo casi idéntico y que pertenecen unas a un naranjo enano colocado en la repisa de una chimenea, y las demás a su imagen apenas empañada en un espejo, son ejemplos clásicos de las trampas que encuentran los aficionados.

De todo ello se deduce lo que, sin duda, constituye la verdad última del puzzle: a pesar de las apariencias, no se trata de un juego solitario: cada gesto que hace el jugador de puzzle ha sido hecho antes por el creador del mismo; cada pieza que coge y vuelve a coger, que examina, que acaricia, cada combinación que prueba y vuelve a probar de nuevo, cada tanteo, cada intuición, cada esperanza, cada desilusión han sido decididos, calculados, estudiados por el otro.

Primera parte

CAPÍTULO I

En la escalera, 1

Sí, podría empezar así, aquí, de un modo un poco pesado y lento, en ese lugar neutro que es de todos y de nadie, donde se cruza la gente casi sin verse, donde resuena lejana y regular la vida de la casa. De lo que acontece detrás de las pesadas puertas de los pisos casi nunca se percibe más que esos ecos filtrados, esos fragmentos, esos esbozos, esos inicios, esos incidentes o accidentes que ocurren en las llamadas «partes comunes», esos murmullos apagados que ahoga el felpudo de lana roja descolorido, esos embriones de vida comunitaria que se detienen siempre en los rellanos. Los vecinos de una misma casa viven a pocos centímetros unos de otros; los separa un simple tabique; comparten los mismos espacios repetidos de arriba abajo del edificio; hacen los mismos gestos al mismo tiempo: abrir el grifo, tirar de la cadena del wáter, encender la luz, poner la mesa, algunas decenas de existencias simultáneas que se repiten de piso en piso, de casa en casa, de calle en calle. Se atrincheran en sus partes privadas —que así se llaman— y querrían que de ellas no saliera nada, pero lo poco que dejan salir —el perro con su correa, el niño que va por el pan, el visitante acompañado o el importuno despedido— sale por la escalera. Porque todo lo que pasa pasa por la escalera, todo lo que llega llega por la escalera: las cartas, las participaciones de bodas o defunciones, los muebles que traen o se llevan los mozos de las mudanzas, el médico

avisado urgentemente y el viajero que regresa de un largo viaje. Por eso es la escalera un lugar anónimo, frío, casi hostil. En las casas antiguas había aún peldaños de piedra, barandillas de hierro forjado, esculturas, grandes hachones, a veces una banqueta entre piso y piso para que descansara la gente mayor. En las casas modernas hay ascensores con las paredes llenas de *graffiti* que quieren ser obscenos y escaleras llamadas «de socorro» de cemento desnudo, sucias y sonoras. En esta casa, en la que hay un ascensor viejo, casi siempre averiado, la escalera es un lugar vetusto, de una limpieza sospechosa, que se degrada de piso en piso siguiendo las convenciones de la respetabilidad burguesa: dos espesores de alfombra hasta el tercero, uno luego y ninguno en las dos plantas que están debajo del tejado.

Sí, empezará aquí, entre los pisos tercero y cuarto del número 11 de la calle Simon-Crubellier. Una mujer de unos cuarenta años está subiendo las escaleras; viste un largo impermeable de escay y lleva en la cabeza una especie de gorro de fieltro en forma de pan de azúcar, algo parecido a la imagen que se suele tener de un gorro de duende, dividido en cuadros rojos y grises. De su hombro derecho cuelga un gran bolso de tela recia, un bolso de esos en los que cabe todo. Un pañuelito de batista está atado a una de las anillas de metal cromado que une el bolso a su correa. En toda la superficie de este último se repiten con regularidad tres motivos pintados como un estarcido: un reloj de pared, una hogaza partida por el medio y un recipiente de cobre sin asas.

La mujer mira un plano que lleva en la mano izquierda. Es una simple hoja de papel, cuyos pliegues visibles aún prueban que estuvo doblada y que está sujeta con un clip a un grueso folleto ciclostilado; es el reglamento de copropiedad del piso que va a visitar esta mujer. En realidad, en la hoja se han bosquejado no uno sino tres planos; el primero, arriba y a la derecha, permite localizar la casa más o menos hacia la mitad de la calle Simon-Crubellier, la cual

divide oblicuamente el cuadrilátero que forman las calles Médéric, Jadin, De Chazelles y Léon-Jost, en el barrio de la Plaine Monceau del distrito diecisiete; el segundo, arriba y a la izquierda, representa la sección del edificio, indicando esquemáticamente la disposición de los pisos y precisando el nombre de algunos vecinos: señora Nochère, portera; señora de Beaumont, segundo derecha; Bartlebooth, tercero izquierda; Rémi Rorschash, productor de televisión, cuarto izquierda; doctor Dinteville, sexto izquierda, así como el piso deshabitado del sexto derecha que ocupó hasta su muerte Gaspard Winckler, artesano; el tercer plano, en la mitad inferior de la hoja, es el del piso de Winckler: tres habitaciones en la parte delantera, que dan a la fachada, una cocina y un lavabo que dan al patio de luces y un cuarto trastero sin ventana.

La mujer lleva en la mano derecha un gran manojó de llaves; deben de ser las de todos los pisos que ha visitado hoy; algunas cuelgan de llaveros fantasía: una botella miniatura de Marie Brizard, un tee de golf y una avispa, una ficha de dominó que representa un doble seis y una figura octogonal de plástico en la que hay incrustado un nardo.

Gaspard Winckler murió hace casi seis años. No tenía hijos. No se sabía si le quedaba aún familia. Bartlebooth contrató a un notario para buscar a sus eventuales herederos. Su única hermana, Anne Voltimand, había muerto en 1942. Su sobrino, Grégoire Voltimand, cayó en el Garellano cuando el hundimiento de la línea Gustav, en mayo de 1944. El notario tardó varios meses en descubrir al descendiente lejano de un primo suyo; se llamaba Antoine Rameau y trabajaba en una fábrica de sofás modulares. Subían tanto los derechos de sucesión, a los que se agregaban los gastos ocasionados por el reconocimiento de la línea sucesoria, que Antoine Rameau lo tuvo que subastar todo. Hace unos meses que los muebles andan dispersos por los depósitos

municipales y unas semanas que una agencia compró el piso.

La mujer que sube las escaleras no es la directora de la agencia sino su ayudante; no se encarga de los asuntos comerciales, ni de las relaciones con los clientes, sino únicamente de los problemas técnicos. Desde el punto de vista inmobiliario, el negocio es bueno, el barrio correcto, la fachada de piedra, la escalera se halla en buen estado a pesar de la vejez del ascensor; y la mujer viene ahora a inspeccionar más detenidamente el estado del piso y a hacer un plano más preciso de sus partes, distinguiendo, por ejemplo, con líneas más gruesas las paredes de los tabiques, y con semicírculos y flechas en qué sentido se abren las puertas, prever las obras y preparar un primer presupuesto del acondicionamiento total; será preciso derribar el tabique que separa el retrete del cuarto trastero, lo cual permitirá instalar un aseo con polibán y wáter; habrá que cambiar las baldosas de la cocina, sustituir la vieja caldera de carbón por otra mural de gas ciudad mixta (calefacción central y agua caliente) y quitar el parquet de espinapez de los cuartos, extendiendo en su lugar una capa de cemento, que se cubrirá con un revestimiento de arpillera y moqueta.

Ya no queda gran cosa de aquellos tres cuartitos en los que vivió y trabajó Gaspard Winckler por espacio de casi cuarenta años. Desaparecieron sus pocos muebles, su banco de trabajo, su sierra de calar y sus minúsculas limas. Sólo queda, en la pared, frente a su cama, junto a la ventana, aquella tela cuadrada que tanto le gustaba: representaba una antesala en la que estaban tres hombres. Dos permanecían de pie, vestidos con levita, pálidos y gordos, con unos sombreros de copa que parecían atornillados a sus cráneos. El tercero, también de negro, estaba sentado al lado de la puerta en la actitud de un hombre que espera a alguien y se ponía unos guantes nuevos cuyos dedos tomaban forma con los suyos.

La mujer sube las escaleras. El viejo piso se convertirá pronto en una coqueta vivienda, living doble + habit., conf., vista, tranq. Gaspard Winckler ha muerto pero la larga venganza que urdió con tanta paciencia y tanta minucia no ha acabado de cumplirse todavía.