

# LOS *TOPOI* DE ESPACIO EN EL MUNDO NARRATIVO DE JOSÉ MARÍA MERINO

Helena Zbudilová

Universidad de Bohemia del Sur de České Budějovice  
República Checa  
*hzbudilova@tf.jcu.cz*

**Resumen.** El estudio se dedica a una de las categorías básicas de la teoría moderna y poética literaria, al espacio cuya concepción original identifica y se analiza en la obra literaria del escritor español José María Merino. El texto se centra en la narrativa breve fantástica de los años 1982–2016, investigando los *topoi* espaciales de casa, museo, viaje, laberinto, edén y exotismo.

**Palabras clave.** Espacio y tiempo. Topología literaria. Empirismo espacial. *Topoi*. José María Merino.

**Abstract. Topological Spaces of the Narrative World of José María Merino.** The study deals with space as one of the fundamental problems of contemporary literary theory and poetics. It explores this basic category in the works written by the Spanish writer José María Merino. It focuses on fantasy short prose from 1982–2016 and analyses the following *topoi* – house, museum, journey, labyrinth, paradise and exotics.

**Keywords.** Space and time. Literary topology. Spacious experience. *Topoi*. José María Merino.

## 1. Introducción

La categoría del espacio es uno de los principales problemas de la teoría y poética literaria contemporánea. El espacio que toca todas las esferas del texto y alcanza unas formas y

funciones en él (Platas Tasende, 2000: 278), se investiga desde varios puntos de vista de las Bellas Artes, sobre todo como una parte de la tematología y topología. Consideramos el espacio una categoría básica que no existe sin personaje ni acción, es decir, el espacio renace con el personaje o hecho concreto, así empieza a existir a través de ellos (Hodrová, 1994: 10).

De las concepciones fundamentales del espacio mencionamos ante todo la del cronotopo de Bajtin (1975) que en él ve una categoría histórica. Según Bajtin se trata de “la unidad espacio-tiempo” (Bachtin, 1980: 222). La actual investigación en el campo de la Literatura prioriza el espacio ante la categoría de la estructura temporal de la obra literaria, así el término tiempo-espacio ha sido sustituido a veces por el de espacio-tiempo.

Relacionando el tema con la tematología podemos hablar de la poética del espacio o lugar; la señaló Bachelard en 1957 en la obra *La poética del espacio*. El topoanálisis de Bachelard trae unos ensayos fenomenológicos que se dedican al “espacio feliz”. Lotman (1990) en la obra *Estructura del texto artístico*, en el capítulo “Problema del espacio artístico”, menciona la poética del espacio como parte de la poética de la obra literaria. Habla de la existencia de lugares arquetípicos con que se unen experiencia supraindividual y extraliteraria. Estos espacios funcionan en la literatura por medio de la metaforización y mitologización. De su análisis es patente que el espacio se desarrolla sin cesar, así se modifica y consigue varios significados. Los motivos-*topoi* los podemos comprender como modelos específicos del mundo en los que influyen una serie de factores exteriores e interiores (p. ej. el contexto histórico y literario, la determinación de género, etc.). Estos modelos son comunes para varias literaturas, en ellas figuran independientes o en forma de complejos motivos o *topoi* (p. ej. paraíso, templo, montaña, jardín, casa, ciudad o castillo).

De las monografías literarias checas especializadas que tratan de las categorías de espacio-tiempo/tiempo-espacio mencionamos sobre todo la monografía colectiva *...na okraji chaosu. Poetika literárního díla 20. století.* de Hodrová et al. (2001) y *...Na cestě ke smyslu. Poetika literárního díla 20. století.* de Červenka et al. (2005), donde encontramos un capítulo extenso de Hrbata titulado “Espacios, lugares y su configuración en la obra literaria”. Hodrová se interesa por la problemática del espacio no sólo como teórica, sino también como autora.

En la literatura española encontramos el *topos* espacial más famoso en la novela *El ingenioso hidalgo don Quijote de la Mancha* (1605; 1615) de Cervantes al principio de la narración en el primer capítulo: “En un lugar de la Mancha” (Cervantes, 1994: 35). En la disciplina de Bellas Artes española han aparecido estudios analíticos y sintéticos de tipo general (Cuesta Abad; Jiménez Heffernan, 2005); o parcial, sobre el espacio en géneros, tendencias literarias u obras de autores concretos. Su denominador común se basa en la aplicación de la perspectiva histórica. El conocido investigador literario Claudio Guillén (1924–2007), el hijo del poeta español Jorge Guillén, se convirtió en una de las personalidades más grandes de la comparatística europea y americana. En el campo de la tematología se dedicó a algunos *loci communes*. Los espacios y escenarios típicos los comprendió como un catalizador de grandes obras narrativas (Guillén, 2008: 210). Se interesó por los *topoi* y los motivos espaciales, de manera interesante analizó p. ej. el mar, las montañas, etc. Además, muchos de los escritores españoles modernos son autores de

reflexiones teóricas sobre el espacio-tiempo y tiempo-espacio. Uno de ellos es José María Merino (\*1941), escritor leonés, teórico y crítico literario y miembro de la Real Academia Española. Merino como uno de los más destacables representantes de la literatura fantástica española contemporánea entra activamente en discusiones de varios temas especializados de la esfera de la Literatura. Sus opiniones literarias han sido publicadas a veces en periódicos y revistas (Beilin, 2004) y en diferentes ediciones de sus libros (Merino, 2004; Merino, 2014).

Los mundos de ficción meriniana renacen en historias con dimensiones del tiempo y espacio, movimiento y vida de personajes. El fenómeno del tiempo introduce en sus obras el momento dinámico; a veces aprovecha la deformación temporal. El autor borra el tiempo lineal en la narración e intenta superar la distancia entre los lugares separados por el tiempo. En la línea cronológica natural introduce retrospectivas, reminiscencias, “dispone los tiempos”, deja fluir varios tiempos simultáneamente, balancea entre el tiempo doble, etc. En su narrativa aparecen otras caras del tiempo y espacio, Merino juega creativamente transformando la experiencia espacial y temporal.

## 2. Merino, un creador de espacios

Interesándose teóricamente por los espacios de la ficción Merino establece su clasificación básica: diferencia lugares reales, simbólicos, oníricos y fantásticos. La clasificación parece simple pero el espacio puede ser creado por la mezcla de los tipos. En la concepción de Merino el espacio, como un componente relevante de la ficción narrativa, se convierte en un recurso de narración. El autor aprovecha el espacio como elemento de narrar, en el que el ambiente físico a veces desempeña una función narrativa determinada a los personajes (Candau, 1992: 63). El espacio narrativo en el que se desarrolla la acción fantástica de sus cuentos, la imagen de un espacio inquietante, a veces puede ser el punto de la transformación misteriosa. Este espacio ficticio es el lugar de lo cotidiano; su “cotidianidad” y “banalidad” son trastornadas por un hecho extraordinario y fantástico que nace de esta realidad cotidiana. Esta transformación de la topología cotidiana que provoca inquietud, es un procedimiento de la explicación de la propia percepción del mundo para el autor. El espacio de lo cotidiano unido con el secreto desenboca en el espacio fantástico. Según Merino cada espacio puede convertirse (desde el lugar de la experiencia humana individual) en el ambiente del descubrimiento de otra dimensión de la realidad. Por eso la realidad palpitante la acompaña siempre un tipo de sombra y el espacio estable trae la atmósfera secreta. Uno de los rasgos típicos de su narrativa breve se basa en la interacción del espacio y el tema. El acento está puesto en la predisposición y la prolepsis de algo extraordinario y extraño (García Teresa, 2011: 11). La concepción de Merino no corresponde al concepto racionalista-materialista sobre el carácter tridimensional del espacio. Describe otras esferas y niveles de la realidad; espacios que existen paralelamente a su lado y lugares existentes uno en otro. El autor y sus lectores se mueven de un espacio narrativo a otro imaginativo, alguna vez también “realmente” entran en el texto como personajes. El espacio de Merino es creado por las redes de lugares que tocan otras obras literarias.

## 2. Los *topoi* espaciales preferidos por Merino

En nuestro estudio nos dedicaremos a tres modelos claves de la topología literaria: los *topoi* de **casa**, **viaje** y **edén**. La relación de los *topoi* es más o menos contraria; la casa se interpreta por la topología literaria como un espacio fundamental, el viaje como su antítesis dinámica. Los dos modelos espaciales los encontramos como *topoi* principales en la creación de Merino. La casa fue analizada y descrita ya en los trabajos teóricos; p. ej. en el estudio de Bachelard (2009) figura como un lugar cerrado con tendencia a moverse en círculos y quedar cerrado. Su teoría se basa en el concepto de la casa como una imagen arquetípica o una prefiguración del universo, es decir, el cosmos humano codificado en nosotros. El viaje en las obras literarias de Merino se une con una serie de lugares y personajes de peregrino o viajero. Investigando el cronotopo de la literatura europea Bajtin llega a la conclusión de que el viaje es una metáfora importante que lleva un valor enorme de argumento en la novela. Las monografías especializadas sobre la presencia de los lugares estáticos y dinámicos en las obras literarias recuerdan que ambos modelos aparecen simultáneamente. El tercer *topos* que desarrolla Merino eficazmente es el de **edén**, unido con la percepción emocional del protagonista del espacio real o su dimensión escondida por parte del protagonista.

Partiendo del análisis de los 128 cuentos fantásticos de Merino que fueron editados entre 1982–2016 llegamos a estas conclusiones concretas: Merino dedica atención al espacio a través de la descripción detallada (al contrario que a la característica de los personajes); la descripción más detallada es la del espacio del sueño; los temas más frecuentes en su obra son el espacio de la noche y lo subterráneo; un ejemplo destacado de la simbolización del espacio es el museo como modelo del mundo; y con el *topos* de la casa se une estrechamente el motivo de la puerta y el umbral. El mundo híbrido de los cuentos de Merino crea personajes diegéticos que reflejan la realidad externa de los lugares localizados precisamente y los espacios imaginarios (y de los sueños). El mundo nace de la simbiosis de los espacios reales y los puramente imaginativos, y cambia en el espacio de las fronteras invisibles. La acción de los cuentos se desarrolla en León y sus afueras (p. ej. Montelios, Valle Gordo, Bierzo, Astorga, Valle del Silencio), en Asturias y la costa de Galicia, en Madrid y en el campo, en Australia, en la isla Cartuja, en América Latina y el otro mundo...

En la narrativa breve de Merino la simbología está creada por la confusión del espacio real con el espacio de los sueños, los espacios de la imaginación y la ficción y además con la semiotización del espacio de la ciudad, el campo, la casa, el viaje, cosas, el cuerpo y la noche (Álvarez Méndez, 2001: 277–286).

### 2.1 Los *topoi* de casa y museo

Merino prefiere la casa; para él significa una región cerrada que separa el mundo interior del mundo exterior, siendo así la memoria del tiempo que integra las ideas humanas, sus recuerdos y sueños. La casa se convierte en el espacio donde es cifrada la relación de los personajes en su ser y conciencia. Los *subtopoi* preferidos por Merino son los de la **casa con el secreto** que lleva atributos de un espacio encantado que en su interior esconde otro lugar o una maldición (p. ej. el cuento “La casa de los dos portales” en *Cuentos del reino secreto*, “La otra casa” en *El libro de las horas doradas*) o la **casa-cárcel o casa-tumba** (p.

ej. “Materia silenciosa” en *Cuentos del Barrio de Refugio*, “Habitación 201” en *La trama oculta*); la imagen de la **casa secreta-fantasma** (p. ej. “Fiesta” en *Cuentos del Barrio de Refugio*) o **casa cósmica voladora** (p. ej. “La casa feliz” en *Cuentos de los días raros*); el *topos* de la **casa-hogar** (p. ej. “La costumbre de casa” en *Cuentos del Barrio de Refugio*). A los motivos más usados pertenecen **el motivo de la puerta y el umbral – la puerta de entrada secreta** (p. ej. “Materia silenciosa”), la **ventana indiscreta** (p. ej. “Fiesta”), el **motivo bipolar del sótano y desván** (p. ej. “El nacimiento en el desván” en *Cuentos del reino secreto*), etc.

La casa secreta del cuento “La casa de los dos portales” es un enorme caserón que se encuentra en León («[...] estaba justamente a esa altura, donde se cruzan Padre Isla y la calle de la Torre», Merino, 1994: 107). Muchos recuerdan la historia de la casa; hace tiempo ésta simbolizó el reino secreto, la tierra desconocida destinada a ser conquistada. A los protagonistas-niños les atraía la casa llena de memoria de historias del linaje perdido, soñaban aventuras unidas con el descubrimiento de las partes secretas de la casa y del jardín abandonado. Entran en la casa por la puerta no orientada hacia la calle abriéndola con las llaves robadas y no sospechan que lo que va a pasar cambiará sus vidas para siempre. Descubren el espacio secreto de la casa: pasan a gatas por una puerta similar a la de la fachada atravesando a gatas y bajan por la escalera a otra ciudad, la ciudad de los fantasmas y los muertos. Los mundos paralelos de las dos ciudades son un paralelismo entre el mundo de la vida y la muerte. La “segunda ciudad” la dominan los espectros de los enfermos y viejos y símbolos de la conservación como el moho, la humedad, la oscuridad, la suciedad, la basura... Uno de los niños entra en su casa y lleno de miedo y hasta congoja comprende: «Creí al principio que no había nadie, pero cuando me acerqué a mi alcoba oí el ruido de una respiración ronca. Era mi habitación, sin duda alguna... Pero en la cama estaba tumbado un hombre desconocido, de pelo gris, con los ojos cerrados... En sus rasgos había unos signos vagamente familiares que incrementaron mi temeroso desasosiego» (Merino, 1994: 118–119). Así los niños vuelven rápidamente al caserón y por su puerta salen de nuevo a “su” calle de la ciudad viva que huele a verano. Esta impresión de iniciación la llevarán consigo toda la vida. El cuento termina con las palabras de uno de los protagonistas de la historia que describe sus sentimientos íntimos: «Y cuando salgo a la calle tras abrir la única puerta de mi casa, me asalta a menudo el temor de encontrarme en esa ciudad inmóvil, corroída, infinitivamente triste, que acompaña a la otra como una sombra invisible» (Merino, 1994: 122).

La idea de que existe el revés omnipresente de este mundo donde cada cosa y ser tiene su propia sombra, la sombra de la muerte, es para Merino una obsesión estable. Una cara de la realidad es la visible, cotidiana; la segunda queda escondida pero nunca se pierde. Está con nosotros y los protagonistas del cuento la conocen como la otra cara de la vida. El cuento “La otra casa” relata la historia de un hombre encerrado en su propia casa, en una casa de muñecas y no consigue adivinar cómo recuperar la normalidad. Su familia lo busca y decide avisar a la policía. El protagonista se acuesta en una cama extraña «[...] y permanezco ahora esperando el sueño, si es que esto no es un sueño, intuyendo que solamente un nuevo despertar puede devolverme a mi casa de verdad» (Merino, 2011: 105).

Otra casa secreta que se diferencia del espacio de la ciudad es la de la tía Isabel del cuento “Materia silenciosa”. Representa un microcosmos raro e inmóvil con un pequeño jardín lleno de hiedra. La casa vacía y el olor a madera se convierten en las verdaderas protagonistas del tiempo. La arquitectura del espacio interior de la casa es simbólica, creada por un salón en el centro de donde siguen dos corredores que dan a otras habitaciones y un cuarto secreto, el estudio cerrado del tío. La atmósfera triste e inquietante de la casa muerta cambia siempre por la noche cuando la tía toca el piano y así rellena los ambientes por la tristeza soñada de los tonos del instrumento. El *topos* de la **casa secreta** forma una relación argumental con el *topos* de **cárcel y tumba**. Con el tiempo la casa de los recién casados madura y cambia en el espacio habitado por dos extranjeros, llenos de angustia. Para el hombre-compositor sería la casa del horror porque en ella pierde lentamente la capacidad de componer música. El secreto de su desaparición rápida lo esconde el arbusto del jardín en cuya materia natural el hombre se incorpora. La protagonista del cuento llega a la conclusión de que su tío fue objeto de una metamorfosis definitiva. La mujer interpreta sus canciones tocando el piano por las noches y suaves vibraciones de hojas del arbusto señalan que su marido encontró el espacio de seguridad huyendo de la trampa de la casa y volviendo a la naturaleza y naturalidad.

Una amenaza del más allá la trae el cuento “Habitación 201”. El espacio desarrolla el *topos* de **cárcel y tumba secreta** a la vez. Un escritor, el protagonista, como huésped de un “reducido y maloliente habitáculo” va a participar en un encuentro con los lectores. Al volver al hotel le despierta el teléfono, está vestido, y le esperan para llevarle al encuentro. Lo mismo lo repite sin cesar. El héroe sospecha con angustia creciente que «la habitación es mi destino definitivo, ... El Más Allá» (Merino, 2014: 271).

El motivo de la **ventana** lo aprovecha Merino en el cuento “Fiesta”. Por ella el protagonista observa primero la casa abandonada de enfrente y luego sigue observando la propia casa por la ventana de esta casa. Pasa de la confrontación de una casa muerta y abandonada, en cuyo interior se descubren ciertos hechos pasados (p. ej. se trata de un montón de huesos de dos calaveras humanas), a otra casa viva en la que pulsa por la vida y su historia se está creando todavía. Las dos casas son las mismas desde la perspectiva de su “mortalidad” y pérdida irreversible de la identidad. En las ruinas de la casa abandonada el nieto de la propietaria muerta realiza una fiesta “feroz” con sus amigos. Sintiendo la libertad absoluta hacen todo lo que quieren destruyendo el interior de la casa: «—¡Podéis romperlos [los objetos] todos! — gritaba el chico—. ¡Adiós a la casa de la abuela!» (Merino, 2001: 507). La casa abandonada va a desaparecer convertida en un espacio horroroso que esconde el secreto de un crimen pasado.

El prototipo de la casa idílica es la “**casa feliz**” del cuento del mismo título. Es una casa-refugio con un jardín hermosísimo, el fruto del trabajo intensivo de una pareja sin hijos. El edificio fue construido desde el amor y con amor, y así a pesar de la muerte de la mujer (muere de cáncer el décimo día al trasladarse definitivamente a su casa) la casa sigue siendo un espacio de la felicidad familiar. Al final del verano, el hombre muere también, de un infarto. La casa-protagonista decide desaparecer porque unos herederos lejanos intentaron venderla. Así la casa con su jardín aparece en otro lugar en otra ciudad. Atrae a la gente de su alrededor que en su presencia siente alegría y suerte porque «la casa, que no estaba

habitada por nadie, irradiaba felicidad como una hoguera calor [...]» (Merino, 2004: 157). Para el médico de una clínica psiquiátrica la casa se convierte en un espacio-oasis en el desierto, un espacio que le atrae enormemente hasta que decide comprarla para su familia. Pero un día la casa desaparece como víctima del “mundo terrible”.

La imagen de la **casa voladora** la ofrece Merino en el cuento “Buscador de prodigios”. La historia narrada a través de los ojos de un niño —testigo de la crisis de sus padres— termina con la salida de la mujer que entra en una casa vieja, “una palloza muy bien techada de cuermos” (Merino, 1994: 90), para desaparecer para siempre «entre la claridad del día naciente, que aún no había conseguido apagar el fulgor de las estrellas» (Merino, 1994: 94).

El *topos* de la **casa-hogar** lo aprovecha Merino en el cuento “La costumbre de casa”. El hogar simboliza la seguridad existencial y la estabilidad vital. Además crea el mundo estable de los ritos que, como muestra el cuento, pueden ser más fuertes que la muerte y el amor. El espacio del hogar se concentra en el subespacio de la cocina. La costumbre del padre de estar sentado en la cabecera de la mesa perdura después de su muerte y esto provoca cansancio y disgusto creciente en los miembros de la familia. A pesar de la relación fuerte que han tenido con él como marido y padre, la costumbre tiene que ser desarraigada.

En muchos cuentos de Merino los personajes pierden su hogar (“El derrocado”) o el sentimiento del hogar (“El viajero perdido”, “Proceso interrumpido” en *El libro de las horas contadas*, “Convivencia” en *La trama oculta*); o sienten que su casa no es verdadera (“Bifurcaciones”, “Los espíritus de doña Paloma”).

Un ejemplo excelente de la simbolización y homologación del espacio en la obra de Merino lo forma el **espacio de museo** que aparece en el cuento “El museo” aparecido en *Cuentos del reino secreto*. El *topos* del museo de Merino como un espacio fascinante de la memoria del mundo se refleja en una parábola del destino humano. El tío del protagonista, que no tiene hijos, empieza a construir en la casa de su mujer un museo raro en el que conserva las cosas de todos los tipos y géneros posibles (sillas, mesas, espejos, libros, dinero, trajes...). Es un conjunto caótico de objetos que parecen vivos y en su totalidad evocan una armonía patente. El protagonista del cuento, un joven que planea viajar a países extranjeros, abandona sus planes y el propietario del museo lo proclama el heredero de la propiedad, así el museo sería salvado para el futuro. El nuevo propietario cuida los objetos dándoles un orden perfecto, tocando las cosas las vuelve a la vida y forma un catálogo sistemático. Un día decide realizar una expedición con sus amigos pero un lazo secreto con el museo borra sus planes: «Percibí entonces dentro de mí una inesperada crispación. Contemplando el sendero que serpeaba valle abajo, sentía mi mirada y mi presencia reclamadas desde el museo como por una enorme voluntad que no estuviese dispuesta a dejarme partir. Comprendí que no podía irme y le dije al criado que descargase el equipaje» (Merino, 1994: 201).

Los objetos del museo se convierten así en los lazos invisibles que atan al protagonista y no lo dejan huir. En cada momento el mundo necesita su protector, la presencia de su creador, o de su continuador. En el museo todo se dirige por el ritmo del remo de Caronte; éste entrega al protagonista una pareja joven que se interesa por la historia. Y así, cuarenta años después, el protagonista emprende el viaje del mundo cerrado del museo al otro mundo abierto que dirige la mano invisible de Dios, es decir, va del espacio seguro de su propia obra —el museo— al espacio del contacto con la gente, al mundo de los vivos.

El museo como un espacio de la memoria perdida aparece en el cuento “Exploradores” publicado en *El libro de las horas contadas*, donde una noche de una cabaña salen bultos de los exploradores del Polo de una antigua expedición. La cabaña conserva sus objetos personales como un museo. El protagonista, un explorador moderno, tiene miedo de los nuevos días porque «[...] la vida sucede siempre en un infinito círculo de olvido que sólo algunas veces llegamos a sospechar» (Merino, 2011: 80).

El museo de Merino lleva atributos de una **casa secreta** y a la vez del espacio de **laberinto** como una delimitación de un espacio estrecho del que no es posible salir. El *topos* de **laberinto** está relacionado con el motivo de la aceptación libre de la delimitación, se asemeja al laberinto del Minotauro, a la **cárcel** y el palacio a la vez. El protagonista del cuento maneja los objetos como símbolos sustituyentes del mundo que hay que desenlazar; son símbolos que uniéndose forman el museo, el Mundo. Así el protagonista no acumula objetos, sino que los divide y conserva. El espacio del museo figura como un caos ordenado, un orden en el laberinto del mundo. Es testigo de las imágenes pasadas del mundo y de la advertencia de su temporalidad.

## 2.2 Los *topoi* de *viaje* y *laberinto*

El **viaje** y su contexto en el tiempo-espacio es uno de los elementos principales de una parte de los cuentos de Merino. Viajar significa traspasar la frontera de un mundo y entrar en el otro. Se trata de un viaje físico en el tiempo y el espacio concreto y real, o de un viaje que se realiza en otro nivel de la realidad, p.ej. en el sueño. El viaje hipotético puede incluir p. ej. el viaje a reinos imaginarios. Allí los viajes de los protagonistas suceden en un tiempo y espacio diferentes. Muchos cuentos contienen la palabra *viaje* o *viajero* en sus títulos (“Viaje interrumpido” en *Cuentos de Barrio del Refugio*, “El séptimo viaje” en *50 cuentos y una fábula*, “El viaje secreto” en *Cuentos de los días raros*, “El viajero perdido”, “El viajero aparente” en *Cuentos del libro de la noche*, “El viaje inexplicable” en *Las puertas de lo posible*, “El último viaje” en *La trama oculta*). El título “El viajero perdido” subraya el famoso motivo de la vida como viaje y del hombre como viajero. El viaje no se basa solamente en el movimiento por el espacio, sino que también incluye el deseo de descubrir y cambiar. El viaje ayuda a entrar en otra dimensión, donde se respetan reglas diferentes (es patente la influencia de lecturas de Robert Louis Stevenson, Jules Verne, obras fantásticas y de ciencia-ficción en la obras de Merino). Todas las obras representan un tipo de viaje o de peregrinación, lo real y lo imaginario, lo espacial y lo temporal, lo exterior y lo interior. Merino dice que el tema del viajero perdido es su tema preferido (Glenn, 1994: 309). Sus protagonistas son personajes que viajan, p. ej. un peregrino (“Expiación” en *Cuentos del reino secreto*, “El peregrino” en *La trama oculta*), o viajero (“Viajero perdido”, “Un personaje absorto” en *El viajero perdido*, “Extravíos nocturnos” en *La trama oculta*). La inspiración de Merino se basa en los prototipos de peregrinos —Odiseo y Ahasvero— cada uno es modelo de un tipo de viajero. Como motivación de todos los viajes queda el viajero por conocer (autoconocimiento).

El **topos de viaje** se puede comprender fundamentalmente en la obra de Merino. El viaje se convierte en un lugar de encuentro con otra persona que alumbró con luz nueva la

situación vital del protagonista, o influye en su proceso de memoria. El propio viaje significa sobre todo el encuentro consigo mismo, es decir, es el viaje al interior (p. ej. “Una revelación” en *El libro de las horas contadas*). El viaje puede ser una fuga del “ser falso”, p. ej. en el cuento “La noche más larga” del volumen *Cuentos del reino secreto* y “Bifurcaciones” en *Cuentos del Barrio de Refugio*, o además una estabilización de la tensión psíquica, p. ej. en “Expiación” incluido en *Cuentos del reino secreto*. En el cuento “La noche más larga” Merino combina el argumento del viaje con la determinación temporal de un día. Debido a un desvío en la carretera, el protagonista que viaja a Ponferrada, se queda unos días en León, donde recuerda su niñez pasada allí al lado de sus amigos. Hace balance de su vida: el matrimonio en ruinas; el trabajo que no le satisface; el mundo como un espacio sin secreto... Al pasear abandonado por las calles de la ciudad, un recuerdo de un borracho local abre en él algo como un mecanismo de soñar y así el viajero recuerda la llegada de su primer amor a la ciudad. A través del ensueño diario el protagonista del cuento “Bifurcaciones” alcanza el punto crucial de su vida cuando su camino se divide. La elección de uno de los caminos posibles la toma el protagonista como una presencia desengañada. Su idea de que «ahora todo hubiera sido diferente» (Merino, 2001: 525) dirigida a su amante es una queja resignada sobre la imposibilidad de vivir “el otro camino” de su vida.

El viaje está identificado con los medios de transporte que lo hacen posible (un avión, coche o camión, una nave cósmica) y así el espacio de los cuentos de Merino cruzan autopistas, pistas de rodaje o de vuelo espacial. Los viajes del personaje-escritor y protagonista de sus obras-viajero se unen en los cuentos “El viajero perdido” y “Un personaje absorto” publicados en *El viajero perdido*. En un ovillo enredado de viajes el lector puede perderse en el espacio geográfico, en las identidades del tiempo y en la reflexión metaliteraria. En el cuento “El viajero perdido” un escritor al encontrarse con un hombre misterioso empieza a escribir un cuento sobre un hombre que vaga por una ciudad desconocida, se siente abandonado y le asusta la idea de que alguien le persigue. El espacio del encuentro con su personaje literario es el del aeropuerto. El escritor intuye en su héroe un adversario en el amor.

El viaje al ser es posible a través de la escritura de historias o de la narración oral. Esta experiencia fue aprovechada por Merino en el cuento “El séptimo viaje”, donde el mauro Sembá fascina al auditorio por su narración sobre los viajes fantásticos que emprendió hace tiempo. La narración recuerda las historias de la obra *Las mil y una noches*. Sembá documenta sus viajes con la existencia de unos objetos-recuerdos de viajes (crin, huevo, pedazo de vidrio...). Le falta la séptima historia, la última inspirada en la vuelta de Odiseo a su Ítaca natal. El protagonista del cuento es una víctima de la memoria perdida. La historia de su vida es interrumpida como un viaje.

El viaje al Significado lo emprende el protagonista-profesor Souto del cuento “Signo y mensaje” de *Cuentos del Barrio de Refugio*. Su ayudante en el viaje iniciático es su amigo Moya, que se convierte en testigo de su peregrinaje transcendental. El símbolo de un peregrinaje puede ser laberinto también. El *topos* de **laberinto** se usa en la literatura como símbolo del caos en el mundo y como metáfora de la existencia humana. Sale originalmente del mito sobre el Minotauro (Lurker, 2005: 252). El laberinto puede ser un espacio de

examen, lucha, muerte y renacimiento. Cualquier lugar puede transformarse en laberinto podemos transformar cualquier lugar porque el laberinto se basa en una relación entre el ser y su ambiente. Merino aprovecha la tradición del **laberinto-mundo** en el cuento “Museo” y en los cuentos con el protagonista-profesor Souto (“Las palabras del mundo”, “Del libro de naufragios” en *El viajero perdido* y “Signo y mensaje” en *Cuentos de Barrio de Refugio*). Merino atrae al lector y lo lleva a los espacios laberínticos de la memoria de sus personajes en los cuentos “Bifurcaciones”, “El séptimo viaje”, “La memoria tramposa” aparecidos en *Cuentos de los días raros* o en “La voz del agua” (*50 cuentos y una fábula*), etc. La pérdida en el laberinto ofrece al escritor una perfecta posibilidad de desarrollar pasos épicos. El conjunto de los cuentos de Merino es un laberinto de historias formadas por el ensueño e imaginación. El lector desconcentrado puede perderse o perder una parte de los hilos del ovillo de Ariadna...

El *topos* de **laberinto** se une a veces con el tema del extravío y la búsqueda. El personaje del errante se mueve por el laberinto donde no hay un camino determinado, es decir, éste se bifurca en otros caminos. En el cuento “Bifurcaciones” la división se concentra en dos caminos. El viaje repetido a los lugares conocidos del pasado abre ante el protagonista la segunda dimensión de la existencia mientras él sueña. La salida del laberinto de la memoria y sueño es dolorosa. El extravío por el laberinto de los corredores subterráneos del metro en Madrid lleva al renacimiento del mundo interior imaginario del protagonista en el cuento “El mar interior”, del volumen *Cuatro nocturnos*, que lo lleva al descubrimiento de su señal personal, un mandala, en el cuento “El viajero perdido”. Un tipo especial de laberinto lo ofrece el texto del libro en el que entra el protagonista-autor en el cuento “El derrocado”, o protagonista-traductor del cuento “El caso del traductor infiel” de los *Cuentos del Barrio de Refugio*. Los dos sienten la inquietud y amenaza en su vida, que se convirtió en un laberinto.

### 2.3 Los *topoi* de *edén* y de *exotismo*

La imagen del edén es un arquetipo de la cultura humana lleno de imágenes secundarias de suerte, amor y hermosura. El paraíso descrito en la obra Génesis se une con la imagen del jardín lleno de flores en Oriente como un recuerdo simbólico del principio del espacio y tiempo (Lurker, 2005: 417–418). En los cuentos de Merino el **topos de edén** parece unido a un atravesamiento del espacio real o de su dimensión oculta por el protagonista. La palabra edén/cielo figura en el propio título del cuento “El edén criollo” del libro *El viajero perdido* o “El bicicielo” de *La trama oculta*. Los protagonistas de Merino buscan el edén perdido (p. ej. en los cuentos “Oaxacalco” y “La mirada de Noemí” que contiene *El libro de las horas doradas*), o lo pierden (p. ej. “La última tonada”, “Audaces” y “Acuático” en *Las puertas de lo posible*; “De libros y de rosas” en *El libro de las horas contadas*) o intentan crearlo como un espacio artificial (p. ej. “Un ámbito rural”).<sup>1</sup> El **exotismo** cambia en un instrumento del argumento, p. ej. en la descripción del viaje del protagonista a América Latina (p. ej. “Oaxacalco” y “Un personaje absorto”) o al mundo de su imaginación (p. ej.

<sup>1</sup> Todos los cuentos mencionados pertenecen al volumen *El viajero perdido*.

“Sinara, cúpulas malvas” en *Cuentos de los días raros*). Para Merino el espacio cumbre es el del exotismo u otredad como un mundo interior de la imaginación.

En el cuento “El edén criollo” (*El viajero perdido*) aparece un hombre que se marcha a América Latina, en cuya imaginación nace la idea de un lugar desconocido parecido al edén como un lugar exótico, lleno de otro sol y aire. Los animales exóticos vivos (papagayo y mono) y disecados (serpiente, cocodrilo y pez), las armas de los indios y sobre todo la mujer del protagonista —una india— evocan en el protagonista una imagen de la naturaleza como un paraíso hermoso raro e inquietante. La acción del cuento culmina una noche fría de Nochebuena. El mundo tropical trasladado por fuerza a la Península Ibérica no puede sobrevivir allí. En el cuento “All you need is love” (*Cuentos de los días raros*) los protagonistas tocando instrumentos ven un bello jardín edénico, el lugar de la identidad buscada. Aquel paisaje es una imagen de serenidad y armonía; cuando los personajes terminan de tocar *All you need is love* vuelve a desvanecerse otra vez: «[...] en el pasillo de la estación de metro los viajeros recuperaron su rápido andar» (Merino, 2004: 71–73).

En el cuento “Un ámbito rural” (*El viajero perdido*) el nuevo propietario de un piso en la ciudad crea un ambiente-hogar que va a expresar la nostalgia por el “edén perdido” de la vida rural de su niñez. Convierte su espacio natural en el paisaje idílico de un valle del campo que ubica por las seleccionadas plantas y animales. Allí crea de modo racional un concepto del mundo artificial, fundado en imitaciones. Pero este mundo no puede copiar el mundo real; se trata de pura decoración. El valle lo forma el protagonista con madera cubierta con tejido, en el suelo cultiva el césped, en el cuarto de baño construye un río. El protagonista vive contento en el piso de su propia naturaleza doméstica hasta que le empieza a inquietar la fertilidad invasiva de sus animales. Siente una gran amenaza y así en este edén artificial vuelve la realidad olvidada de un lobo que convierte el paraíso doméstico en un espacio de horror.

El viaje del protagonista del cuento “Oaxacoalco” lleva otro exotismo literario. El protagonista, que está pasando un tiempo de soledad absoluta en un chalé, empieza a recordar su niñez. Observando el paisaje campestre el protagonista siente las voces de la narración de su abuelo sobre la ciudad sudamericana de Oaxacoalco, donde vivió al terminar la Guerra Civil. La ventana del chalet representa un espacio especial por donde se puede entrar, con una taza de café en la mano, en el ambiente exótico de Oaxacoalco, la ciudad de la eterna primavera.

En el paisaje mítico de esta región de América Latina lo humano y lo natural se unen en un ritmo. El trabajo y la lucha consiguen su sentido original (el abuelo fue dueño de un caballo, tenía una pistola y una daga). El umbral del cuarto en Oaxacoalco es el lugar por donde el protagonista vuelve de nuevo a la realidad del chalé español. Sigue el viaje a Madrid lleno de problemas y pesadumbres y vacila; su historia se cierra en Oaxacoalco, un espacio-paraíso en el que el europeo desengañado proyecta sus esperanzas.

Un mundo lleno de exotismo en el cuento “Los espíritus de doña Paloma” (*Cuentos del Barrio de Refugio*) lo trae el personaje de una joven india del Caribe que ayuda en el hogar de doña Paloma, una católica ortodoxa española. Doña Paloma acepta el exotismo de Enedina y se siente fascinada por ella. Por un lado Enedina cree en el Dios cristiano, por otro no deja de rezar a los dioses del vudú. La dueña decide aplicar la magia negra con

un objeto concreto —quiere matar a su enemiga, su nuera— y lo alcanza a distancia por medio de una fórmula secreta de Enedina y el cuadro de un perro negro. La imaginación creativa como espacio del exotismo se difunde por el texto del cuento “Sinara, cúpulas malvas” (*Cuentos de los días raros*). En este caso el exotismo se identifica con el espacio de Oriente, con una ciudad casi de cuentos de hadas, cuyos emblemas son minaretes blancos. El protagonista del cuento en la madurez busca este lugar que no existe; al final comprende que el lugar existió solamente en su fantasía.

### 3. Conclusión

La perfecta estructura equilibrada y elaborada desde varios puntos de vista es típica de la narrativa de Merino. El autor introduce elementos sobrenaturales como hecho inevitable que abre la posibilidad de otros acontecimientos, un *fatum* fantástico (García Teresa, 2001: 12). En lo fantástico de Merino se pierde la causalidad física; el autor la reemplaza por la causalidad de lo mágico, basada en la ley de simpatía entre los objetos y gracias a su esencia arquetípica, siendo así muy eficaz por su enigma. Merino usa elementos fantásticos sin buscar su innovación radical. Los elementos fantásticos los actualiza y los usa Merino como medios y objetos. Su narrativa emplea una red de personajes fantásticos y motivos tradicionales. La red del tiempo-espacio junto con la identidad de los protagonistas es desinterpretada con intención por el autor. Es decir, en el campo temporal y espacial Merino borra las fronteras entre la fantasía y la realidad, el mundo de los vivos y muertos, el ánimo y la materia, *signifiant* y *signifié*, la historia y el mito. En el centro del argumento fantástico de Merino hay historias de hombres normales que traspasan una frontera cotidiana más o menos fija para alcanzar otro concepto de la vida. Esto provoca cierta inquietud en los lectores que son testigos de otra “iluminación” del mundo. El autor desvela relaciones inesperadas de la entrada al “espacio desconocido que se abre” por el desplazamiento de la imagen del mundo. En la narrativa meriniana a veces aparece el personaje-viajero que sufre amnesia o bifurcación, o vive simultáneamente en varias esferas de la realidad. Los motivos fantásticos tradicionales están integrados en lo cotidiano y en la concepción original y personal del reflejo de lo cotidiano que incluye algún elemento inquietante y la posibilidad omnipresente de la metamorfosis; en todo esto se basa la originalidad de la narrativa breve fantástica de Merino.

**Résumé. Prostorové toposy narativního světa J. M. Merina.** Prostorově, který se dotýká všech složek textu, zkoumá současná literární teorie a poetika jako jednu z klíčových kategorií. Cílem studie bylo přiblížit spaciální empirii děl španělského spisovatele Josého Marii Merina. Studie se zaměřila na Merinovu fantastickou povídkovou tvorbu z let 1982–2016. Vychází z analýzy toposů domu, muzea, cesty, labyrintu, ráje a exotiky dvanácti povídkových souborů (celkem 128 fantastických povídek).

## Bibliografía

- ÁLVAREZ MÉNDEZ, Natalia (2001). “Simbología espacial en ‘El viajero perdido’, de José María Merino”. In: *El cuento de la década de los noventa. Actas del X Seminario Internacional del Instituto de Semiótica Literaria, Teatral y Nuevas Tecnologías de la UNED*. Madrid: UNED.
- BACHELARD, Gaston (2009). *Poetika prostoru*. Praha: Malvern.
- BACHTIN, Michail Michajlovič (1980). *Román jako dialog*. Praha: Odeon.
- BEILIN, Katarzyna Olga (2004). *Conversaciones literarias con novelistas contemporáneos*. Woodbridge: Tamesis.
- BUSUTIL, Guillermo (2012). “Cuéntame al fuego. J. M. Merino: La realidad quebradiza” [online]. *Canal de Libros*. Ed. Prensa Ibérica [cit. 12.08.2016]. Disponible en:
- CANDAU, Antonio (1992). *La obra narrativa de José María Merino*. León: Diputación provincial de León.
- CERVANTES, Miguel de (1994). *Don Quijote de la Mancha I*. Madrid: PML Ediciones.
- CUESTA ABAD, José Manuel; JIMÉNEZ HEFFERNAN, Julián (eds.) (2005). *Teorías literarias del siglo XX*. Madrid: Akal.
- ČERVENKA, Miroslav et al. (2005). *Na cestě ke smyslu. Poetika literárního díla 20. století*. Praha: Torst.
- GARCÍA-TERESA, Alberto (2001). “La nebulosa realidad de J. M. Merino”. *Especial*, 6, pp. 62–64.
- GLENN, Kathleen M. (1994). “Border Crossings, Re-Encounters, and Recuperations in José María Merino’s El viajero perdido”. *Hispanic Journal*, 15, 2, pp. 307–319.
- GUILLÉN, Claudio (2008). *Mezi jednotou a různorodostí. Úvod do srovnávací literární vědy*. Praha: Triáda.
- HODROVÁ, Daniela (1994). *Místa s tajemstvím (Kapitoly z literární topologie)*. Praha: KLP.
- HODROVÁ, Daniela et al. (1997). *Poetika míst. Kapitoly z literární tematologie*. Praha: HŠH.
- HODROVÁ, Daniela et al. (2001). *...na okraji chaosu. Poetika literárního díla 20. století*. Praha: Torst.
- LOTMAN, Jurij Michajlovič (1990). *Štruktúra umeleckého textu*. Bratislava: Tatran.
- LURKER, Manfred (2005). *Slovník symbolů*. Praha: Euromedia Group.
- MERINO, José María (1982). *Cuentos del reino secreto*. Madrid: Alfaguara.
- (1990). *El viajero perdido*. Madrid: Alfaguara.
- (1994). *Cuentos del Barrio del Refugio*. Madrid: Alfaguara.
- (1997). *50 cuentos y una fábula*. Madrid: Alfaguara.
- (1999). *Cuatro nocturnos*. Madrid: Alfaguara.
- (2002). *Días imaginarios*. Barcelona: Seix Barral.
- (2004). *Cuentos de los días raros*. Madrid: Alfaguara.
- (2004). *Ficción continua*. Barcelona: Seix Barral.
- (2005). *Cuentos del libro de la noche*. Madrid: Alfaguara.

- (2006). *Tres semanas del mal dormir. Diario nocturno*. Barcelona: Seix Barral.  
—(2008). *Las puertas de lo posible*. Madrid: Páginas de Espuma.  
—(2011). *El libro de las horas contadas*. Madrid: Alfaguara.  
—(2014). *Ficción perpetua*. Palencia: Menoscuarto.  
—(2014). *La trama oculta*. Madrid: Páginas de Espuma.  
PLATAS TASENDE, Ana María (2000). *Diccionario de términos literarios*. Madrid: Espasa.

Helena Zbudilová  
Katedra pedagogiky  
Oddělení jazyků  
Teologická fakulta  
Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích  
Kněžská 8  
370 01 ČESKÉ BUDĚJOVICE  
República Checa