

Julio Cortázar, Homo Ludens

Aida Nadi Gambetta Chuk
Institución Benemérita Universidad Autónoma
de Puebla - México

253

“ Sólo juega el hombre cuando es hombre en todo el sentido de la palabra y es plenamente hombre sólo cuando juega ”.

Schiller

“ En el adulto, la novedad constituye siempre la condición del goce ”.

Sigmund Freud.

“ Claro, me sería absolutamente imposible vivir si no pudiera jugar. Cuando digo jugar no me refiero a jugar con un trencito de juguete, sino a jugar en el sentido en que el hombre juega. Si le da la gana de escuchar música está jugando; si quiere hacer un dibujo está jugando, si quiere hacer un paseo está jugando, ése es el sentido lúdico. Todo lo que no significa el trabajo, la obligación y el deber. Todo lo que sale de eso para mí es el juego y el hombre es un animal que juega ”.

Julio Cortázar

El juego acompaña toda la literatura escrita por Julio Cortázar, como un hilo luminoso y definitorio que toca mágicamente los elementos de una realidad privilegiada: niños, animales y espacios consagrados por la fantasía y la exorbitancia.

Muchos títulos de la obra de Cortázar son juegos o aluden a juegos: **Los Premios**, **Rayuela**, **Final de juego**, **62 Modelo para armar**, **Octaedro**, **La vuelta al día en 80 mundos**, **Deshoras** y **Último round**, como si los juegos mismos conformaran una temática directa y otra simbólica, afectando no sólo a los personajes y sus acciones, sino a la estructura misma de sus cuentos.

254

Los personajes cortazarianos son adultos jóvenes con conductas cercanas a las de los niños -coleccionistas, o persecutores o escamoteadores o retadores o aventureros- aunque hay también algunos niños auténticos. El primer niño personaje, el de **Los Premios**, es un niño adulto. El último, autobiográfico, es un adulto niño, el de **Los astronautas de la cosmopista**, que ex profeso recorre un camino hacia la aventura y la infancia en viaje anacrónico de fin de siglo XX, para recuperar el asombro frente a lo cotidiano. Curiosamente, este viaje cierra la narrativa de Cortázar -(llena de viajes y vagabundeos)- iniciada en **Los Premios**, con el buque que no salió del puerto de Buenos Aires más que unos kilómetros.

El libro de cuentos más densamente poblado por personajes infantiles y sus actividades lúdicas es **Final de juego**, donde hay niños que juegan a las estatuas, coleccionan figuritas y estampillas y hay adultos que juegan con el tiempo, el espacio y sus propias existencias: "Axolotl", "La noche boca arriba", "Las Ménades", "La puerta condenada"... El niño de **El libro de Manuel** juega mientras sus padres coleccionan recortes para armar un libro (de horror) que leerá en el futuro... En cambio, el bebé Rocamadour muere sin poder jugar...

La imagen social del juego en la literatura de Cortázar es innegable. Algunos personajes juegan solos; otros lo hacen en pareja pero la mayoría necesita un auditorio mayor: los grupos de algún secreto Juego, tales como el Club de la Serpiente en **Rayuela**, la reuniones en la zona en **62 Modelo para armar** o el Grupo de la Joda en **El libro de**

Manuel.

La biografía intelectual de Cortázar y su generación se proyecta en el juego y se mezcla con él. Nunca están ausentes las referencias a la edad de los robinsones; los relatos maravillosos de los libros de aventuras junto a los diccionarios y las enciclopedias ilustradas, constituyen un inventario de maravilla, un "index sui" de los mismos cuentos fantásticos de Cortázar.

No es azaroso que abunden juegos geométricos, representables espacialmente, con estructura de cierta complejidad: el ajedrez, la **Rayuela**, el dominó, las damas, el meccano, los álbumes o colecciones de timbres, estampas o fotografías y la baraja. Todos estos juegos tienen reglas y permiten estructurar y desestructurar, bajo ciertos criterios de ordenación, y conforman un espacio sagrado, tópico, inscritos en un espacio indeterminado, atópico

255

James P. Carse clasifica todos los juegos del mundo en dos grandes grupos: juegos finitos y juegos infinitos.

" Un juego finito se juega con la finalidad de ganar, mientras que un juego infinito se juega con la finalidad de seguir jugando " 1

La literatura cortazariana cuestiona las normas establecidas por la tradición literaria; es iconoclasta, por lo tanto, se inscribe en los juegos infinitos. Pero al utilizar Julio Cortázar los juegos finitos como nomenclaturas y como símbolos estéticos, trabaja nada menos que con la misma esencia del arte, con la actividad lúdica, con el juego infinito.

Los juegos finitos suponen la existencia de un tablero fijo o espacio marcado - tablero cuadriculado de ajedrez o damas, **Rayuela**, mapas, planos - donde se produce el juego bajo las reglas establecidas

El coleccionismo -formicarios, herbarios, terrarios, conjuntos de timbres, láminas, "figuritas"- en Cortázar permanece no sólo como tema, sino como un símbolo de otros conjuntos: la biblioteca, la discoteca, la hemeroteca, el museo y en fin, el lenguaje mismo, que los incluye a todos

Los cuentos de Cortázar -colecciones- dentro de otras colecciones mayores -los cuentos fantásticos en general- contienen a su vez, colecciones que deben su vida a las reglas del armado

En el juego persiste siempre el reto y el hecho de competir. Los jugadores invierten destreza y habilidad para proceder de acuerdo con las reglas, pero de manera no rutinaria.

256 El reto del autor va dirigido a la pericia del hiperlector, capaz de ser digno rival del autor, el que hace las jugadas maestras con su bagaje ideológico - sueños, deseos, recuerdos- El " Cuentario " de Cortázar muestra el sistema, los símbolos " in praesentia " simultáneamente y cada lector - jugador debe escoger su propia serie de elecciones en las lecturas simultáneas que los cuentos ofrecen, merced a sus finales abiertos

Los juegos infantiles, revividos en la magia literaria - próximos al disfraz, a la persecución, al reemplazo o a la reunión de elementos en conjuntos o colecciones - son metáforas del mundo real y sus relaciones literarias: metamorfosis, metempsicosis, vampirismo, pacto fáustico, autofagia, zoofagia, antropofagia, necrofilia, hiatos en el espacio y en el tiempo, tiempos fracturados o invertidos, tránsito a espacios extraños con puentes providenciales...

Si tuviera que clasificar los juegos aludidos o directamente nombrados por Cortázar, el máximo posible de abstracción daría tres formas básicas: persecución, sustitución e inclusión, que abarcarían todos los juegos posibles. Es decir, los juegos de los personajes, su predicación en los juegos mismos - policías y ladrones, escondidas, mancha, estatuas, **Rayuela**, canicas, " figuritas"- en su dimensión alegórica: avatares, luchas, persecuciones, encuentros y desencuentros, dichas y desventuras, fracasos y victorias de narradores y personajes, predicados de gran generalidad afectan también la estructura narrativa.

De aquí, los juegos estructurales de cajas incluidas, laberintos, puertas falsas, historias alternantes o digresivas o paralelas, ambigüedad de planos temporales, visión estereoscópica y finales abiertos.

Persecución, sustitución o inclusión nuclea las formas básicas del juego cortazariano. La persecución tiene que ver con la Búsqueda; la sustitución con el reemplazo de un elemento o conjunto de elementos por otro, es decir, una negación eliminatoria ("Axolotl") y la inclusión, una negación no eliminatoria ("Lejana")

Juego metafórico versus juego metonímico

El texto fantástico de Julio Cortázar contiene siempre juego(s). Es un juego por su estructura (personajes, tiempo, espacio) y por su tradición literaria (como objeto de cultura, un "ready made", el "libro" de Mallarmé) pero el texto fantástico es, sobre todo, un juego en primer término, como un producto de lenguaje, de lenguaje literario; además, y en segundo término, un juego de transgresión de límites, de la otredad, del etimológico "yo me aparezco" (y "me desaparezco", su doble) propio del carácter fantástico. En suma, un juego por antonomasia: juego de lenguaje, juego literario, juego fantástico.

257

Casi sinónimo del juego, es el viaje: menos el viaje mítico - Orfeo, Telémaco, Ulises, Eneas, Jasón - que el viaje maravilloso - de Verne y Stevenson a Tolkien y Ende - el reiterado viaje de Alicia porque todo viaje es una metáfora diegética; pero el viaje al país de las maravillas establece una cartografía con límites y con pasajes, un juguete lógico que es su misma maqueta: un texto lúdico para ser leído (= jugado) bajo ciertas reglas de juego (= lectura). El viaje es una parte del texto (juego metonímico o sinecdóquico) pero es el texto mismo (juego metafórico) en la experiencia de la lectura

Los juegos provenientes del mundo referencial pueden clasificarse, según propuse, en juegos de persecución, inclusión y exclusión o sustitución. Como la persecución se resuelve en inclusión o sustitución, en cuanto a jugadores (= personajes), los juegos podrían, entonces, enlistarse en dos zonas de máxima generalidad: inclusión o sustitución. No es azaroso que sean los procesos operativos del lenguaje la inclusión o metonimia y la sustitución o metáfora. En el lenguaje, el Juego Mayor, el de máxima abstracción, hay una proyección espacializada, un

“topos” donde se producen estos procesos. Ludwig Wittgenstein, al analizar los problemas en torno del lenguaje en su **Tractatus lógico-philosophicus** compara la expresión lingüística con la proyección en geometría: “Nosotros nos hacemos figuras de los hechos”,²

Esta espacialización o geometrización del lenguaje se da tanto en el viaje como en el juego y en el relato fantástico, en una suerte de tablero donde las piezas (= personajes) tienen desplazamientos diegéticos, conforme a un conjunto de reglas o leyes implícitas.

258

En el espacio se sitúa la casa (recinto sellado) o sea “heimisch” a la vez que “unheimlich” freudianos, que habitan personajes y/o narradores, los jugadores.

El narrador también es un jugador, aunque a veces se erige en árbitro frente a los contendientes. Generalmente, el “juego” consiste en que uno o varios jugadores pretenden usurpar el espacio privilegiado (la casa) y los propietarios, también generalmente, son obligados a desalojar dicho espacio. El lector-jugador, por lo regular adherido a la perspectiva de un narrador (que muchas veces es el protagonista) infiere cómo se ha producido la sustitución. A partir de una información, algo escamoteada o entregada sabia, dosificadamente para crear el enigma en el “locus suspectus”, el lector-jugador concluye una estructura lógica a partir de algunos fragmentos de esa estructura, deduce el todo por algunas partes, como si armara un rompecabezas. En el discurso fantástico esta sustitución o metáfora es un elemento signifiante que no forma parte del conjunto coherente o paradigma, armado con un conjunto de significantes “realistas”. Surge, sorpresivamente, un elemento signifiante no realista, un fantasma, un “yo me aparezco”, un sustituyente que proviene de un sistema no coherente con la significación “realista” de la realidad representada. Ese elemento sustituyente provocará desasosiego, sorpresa, terror.

Como la mayoría de las metáforas, también una hipérbole desequilibra el tono del proceso diegético. Su forma de aparición puede ser metonímica o sinecdóquica. El lector-jugador seguirá leyendo con esta lógica de las significaciones cada vez que se enfrente a un nuevo relato (o propuesta de juego) que siempre es un esquema, por su

caracterización de repetible y generalizable en una acción significativa. Pues bien, esa hipérbole afecta, de manera canónica tanto en la literatura fantástica como en la maravillosa, la estructura "normal" con un sentido "anormal" que es la metamorfosis

Quizá relatos como "Axolotl" y "Lejana" sean ejemplares, pero no los únicos. La lista es nutrida: seres humanos animalizados - "Las Ménades" - o que padecen ciertas anomalías - por ejemplo, el descontrol de las manos en "Cuello de gatito negro", o el caso del hombre que vomita conejitos en "Carta a una señorita en París", o los personajes literarios que se hacen "reales" y agreden - "Continuidad de los parques" - o a la inversa, las palabras transformadas en enormes ratas, en "Satarsa". En todos los casos, la anomalía, el desorden, y por consiguiente, el castigo, es portado por las metamorfosis.

259

El mundo fantástico de la literatura fantástica en general y de la cortazariana en particular, revela un orden regido implícitamente por el objeto del deseo, de aquí que la metamorfosis exprese estéticamente esa sustitución a la que se refiere Sigmund Freud cuando dice que el juego del niño, el fantaseo del adulto y la creación poética operan con una sustitución de lo real por lo fantástico.

El sueño se engendra, para Freud, según las reglas de la "condensación" y del "desplazamiento", que son las reglas que organizan el trabajo del inconsciente. Para Lacan³ esas reglas rigen la producción del sentido, por la sustitución del significante. Son precisamente la metáfora y la metonimia las figuras retóricas alimentadas por los impulsos desiderativos que dicen, cada una de ellas, otra cosa de la que dicen aparentemente. Algo semejante ocurre en el relato fantástico. La metáfora (sobre todo la metamorfosis) constituye ese elemento de sustitución, "el fantasma". Este fantasma, hijo del deseo⁴ está marcado muy a menudo, por la oralidad, tal como lo prueban varios cuentos de Cortázar, especialmente los de **Final del juego y Bestiario**: las bocas ávidas y antropofágicas de "Las Ménades", la sensual boca del novio que muerde el bombón preparado por la bellísima bruja de "Circe", las bocas ansiosas de los ajolotes, las bocas-puertas de "Casa tomada" y "La puerta condenada" y también el acto escatológico del

vómito de los conejitos en "Carta a una señorita en París", que podría explicarse, si se prefiere una lectura alegórica en el horror del protagonista por el orden extremado del departamento que lo aloja, contrariamente a la lectura fantástica: vagos fantasmas corrompen el orden de la casa. En "Lejana" y en "Axolotl" se trata de cuerpos, rehabilitados por sujetos anímicos que se intercambian su "hábitat", dejando intactos los recintos: las sustituciones se efectúan metonímicamente.

260

En "Casa tomada" el lector no "ve" (adherido a la primera persona narrativa del protagonista, al igual que Irene, la hermana) los fantasmas o presencias invasoras, pero "acepta" los hechos confiando en la veracidad y racionalidad del protagonista, que detalla toda rutina doméstica pero nada dice de los invasores, salvo que "toman" la casa progresivamente en horas vespertinas y el terror que suscitan (comunicado eficazmente al lector) mientras no provocan sorpresa sino aceptación fatalista (que generalmente, aún el lector más identificado, rechaza). Esta aparición está hecha bajo términos metonímicos, que portan cierta realidad. El o los fantasmas, presentados bajo el signo de la elipsis, provocan el efecto revelado (el terror) por la causa (su aparición) que se alude, pero también interviene la figura de la sinécdoque (de la parte por el todo) ya que se hacen notar en la dimensión acústica (así como en el hecho de apoderarse de a poco de ciertas habitaciones, no de todas juntas.)

En compensación al miedo, la usurpación trae, para los hermanos, una disminución de las tareas domésticas y mayor tiempo para refugiarse en pasatiempos infantiles: hacer figuras con nuevos puntos, ella; revisar las colecciones de timbres, él. Después, el juego final de esconderse de los invasores y de encerrarlos con llave, y arrojarla a la alcantarilla, cierra el juego de la persecución. Y se abre el juego del lector en el final abierto a una lectura fantástica (de aceptación de la existencia de los fantasmas) o a una lectura alegórica (con solución al dilema de índole psicológica o sociológica).

Este sistema (o juego con juegos) del relato fantástico cortazariano puede abstraerse siempre (aunque con variantes): el orden de la realidad representada se infracciona por un fantasma o elemento de

sustitución que erige un nuevo orden, el de un secreto deseo presentado de manera elíptica, metonímica (el efecto por la causa o a la inversa) o sinecdócica (la parte por el todo) Si el lector juega un papel empático, entonces, en la todoroviana vacilación, prefiere la lectura fantástica, pero si no se produce esa adherencia al discurso del protagonista, existen también bases "realistas", aportadas por las metonimias y las sinécdoques que prefieren la perspectiva racionalista de una lectura alegórica que reduce o desautoriza el discurso fantástico

En conclusión, el juego retórico se proyecta en cualquier juego En los juegos infantiles citados explícitamente y en el coleccionismo, como en el relato fantástico, las operaciones de sustitución o permuta (metáforas) y las de inclusión (metonimias y sinécdoques) son asimilables por sus efectos y por estar sujetas a reglas El juego infinito - del arte, de la literatura - se calca en los juegos finitos porque no se juega para ganar sino para seguir jugando, o sea, para seguir leyendo

261

Para concluir, ilustro el planteo de Gadamer: el juego como "construcción" y la obra de arte como "transformación en una construcción"⁵ que manifiesta un comportamiento diferente de otros comportamientos y es, por lo tanto, un mundo cerrado, concluso. La conclusividad del mundo fantástico de Cortázar conjuga la intersección entre lo mágico y lo científico. El interés que el lector encuentra en los textos de Cortázar, reside en que su espacialidad ocupa una franja fronteriza entre la magia y la ciencia. La matriz del juego se inscribe en un discurso fantástico (o sea, en un sistema) que tiene innegables parentescos con los discursos fantásticos de Jorge Luis Borges y de Adolfo Bioy Casares. Con ellos, el discurso fantástico de Cortázar comparte el carácter estrictamente urbano con la obsesión espacial del viaje (que probablemente se vincule a la problemática del desarraigo y la búsqueda de identidad, de larguísima data en la literatura argentina) y, sobre todo, el hecho de que los tres discursos fantásticos hayan sido alimentados por las teorías científicas de Dunne (**Un experimento con el tiempo**) y de Galton (**Everyman's library**) que expresan la desesperada ilusión de instaurar un nuevo orden sobre el cosmos caótico, que es nada menos que la ilusión eterna y renovada del juego: un modelo

En la perspectiva de Umberto Eco, diría, entonces, que el juego en los cuentos de Cortázar, constituye una matriz o calco - no pocas veces hiperbólico - trazado sobre las relaciones tendidas entre el mundo narrativo y el mundo "real", entendiendo por real una construcción social. Y es también una lengua o un sistema, si pudiera formularse la especificidad del discurso fantástico.

262

Bibliografía

- Carse, James P. **Juegos finitos y juegos infinitos**. Sirio, Málaga. 1989
- Eco, Umberto. **Lector in fábula**. Lumen, Barcelona 1981
- De los espejos y otros ensayos**. Lumen, Buenos Aires 1988
- Freud, Sigmund "Lo siniestro" . en **Obras Completas**. Amorrortu, Buenos Aires 1979
- Gadamer, Hans Georg. **Verdad y Método**. Sígueme, Salamanca
- Huizinga, Johan. **Homo Ludens**. Alianza, Madrid 1984
- Jaulin, Robert. **Juegos y juguetes**. Ensayos de etnología. Siglo XXI, México 1981
- Lacan, Jacques. **La seminaire. Livre VII**. Seuil, Paris 1985
- Escritos I**. Siglo XXI, México
- Wittgenstein, Ludwig. **Tractatus logico-philosophicus**. Alianza, Madrid 1984

Notas

- ¹ James P. Carse. **Juegos finitos y juegos infinitos**, Sirio, Málaga. 1989, pág. 9
- ² Cfr. Ludwig Wittgenstein, **Tractatus Lógico - philosophicus**. Alianza, Madrid, 1984, pág. 43.
- ³ Cfr. J. Lacan. **La Seminaire. Livre VII . Letique de la psychanalyse**. Seuil, Paris, 1985
- ⁴ Cfr. Phantasos-i (del griego Phantasos) npr m Ov. Hijo del sueño. **Diccionario manual latino-español y español-latino** de A. Blánquez, Sopena, Madrid, 1958
- ⁵ Hans Georg Gadamer. **Verdad y Método**. op. cit. pág. 154