

JULIO CORTÁZAR Y EL ESPACIO LÚDICO

Aída Nadi Gambetta Chuk

Universidad Autónoma de Puebla

“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 **Ultimo 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.

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 autonautas 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 del 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: "Sxolotl", "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**, las 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.

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 espacios 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.

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 disgresivas 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 eliminadora ("Axolotl") y la inclusión, una negación no eliminadora ("Lejana").

El Juego y el Espacio

Leídos los cuentos de Cortázar, se asiste a la irrupción de lo extraño o lo terrorífico en lo cotidiano -sea el bestiario o los seres humanos o los objetos o el espacio mismo- con la seguridad de que el mundo cotidiano jamás podrá ser el mismo, o que nuestros ojos no podrán verlo confiadamente como antes, porque, a partir de la lectura de "Casa tomada" (**Bestiario**) una casa es un lugar menos tranquilizador y una pecera (después de leer "Axolotl") no podrá jamás contemplarse con indiferencia.

Maurits Cornelis Escher huyó siempre de los puntos de vista convencionales, e, inspirado en Leonardo Da Vinci, logró fabricar la ilusión óptica que hace surgir el espacio de una superficie plana; estudió la perspectiva cilíndrica que da la sensación de infinito. Sus atractivas escaleras y sus "curl up" recuerdan los personajes y los espacios cortazarianos.

La Ciudad

Siguiendo la tradición moderna de la literatura argentina del siglo XX -Arlt, Borges, Bioy Casares- Cortázar refuta el espacio rural desde sus primeros cuentos, prefiriendo siempre la ciudad.

El espacio geográfico consignado como la ciudad en el relato cortazariano es un mapa donde se inscriben posibles recorridos, sistemas de desplazamientos de los personajes y de los narradores que el texto explicitará siempre, describiendo cuidadosamente o, al menos, consignando los elementos imprescindibles de la maqueta. Es decir, se trata de un sistema codificado que contiene, de manera latente, todos los posibles recorridos y desplazamientos de manera bastante restrictiva. El plano de la ciudad cortazariana equivale al tablero de los juegos -ajedrez, damas, rayuela- con las jugadas permisibles dentro de una red de posibilidades muy rica, pero limitada. La ciudad de Cortázar, aún cuando tiene toponímicos verificables -calles de París o Buenos Aires- en un sentido "realista" es, ante todo, simbólica, en el sentido altamente simbólico con que la usaron Kafka o Joyce, en vez de la mimesis veredictoria balzaciana. Más aún, podría pensarse en una ciudad arquetípica como la de Campanella o la de Moro.

La operación mimética, basada en la analogía entre la "realidad" y la "imagen de la realidad" es, en la ciudad cortazariana, un proyecto óptico que en los juegos (con sus

respectivos tableros y reglas) muestra más descarnadamente las relaciones sociales y culturales como ideogramas sintéticos pero de los cuales "la ciudad" es un juego más complejo -merced a la toponimia- pero que no es diferente de otros sistemas lúdicas espaciales como la rayuela o el ajedrez.

Aún cuando aquí es pertinente hablar del espacio urbano de los cuentos de Julio Cortázar, hay que hacer referencia al de su novela **Rayuela** porque es el "topos" modélico de toda la literatura cortazariana.

Rayuela ironiza sobre el paisajismo didactizante, el de la competencia con el daguerrotipo o con la fotografía, tanto como con el detallismo, el zoologismo y el patologismo naturalistas y, por supuesto, sobre los artificiosos telones de fondo del neoclasicismo. Está, en cambio, más próxima a la conceptualización mítica, abstracta y simbólica del espacio citadino.

La novela moderna ha recuperado, del mito, la división del espacio en sagrado y profano, el pasaje o tránsito iniciático a través del umbral que separa esas dos zonas y, finalmente, el acceso al "omphalos" o centro de la revelación divina que en ciertas religiones orientales se ve como un vaivén entre dos polos, por ejemplo, el ying y el yang. Aquí es donde parece nutrirse el espacio urbano de **Rayuela** ya que siempre es bipolar: París - Buenos Aires y Buenos Aires - París (aunque haya referencias también al Montevideo de la Maga).

La ciudad arquetípica de Cortázar (sea París o Buenos Aires) está más cerca de la Dublín de **Ulises** y de la Cacodelphia del **Adán Buenosayres** que el Macondo de **Cien Años de Soledad** o de la Santa Mónica de los Venados o de la Santa María de Juan Carlos Onetti o de la Yoknatawpha de **Absalom, Absalom**, porque antes que la Creación, parece importar más la revelación de lo incógnito que la ciudad esconde.

La noción del doble o de la bipolaridad no es en **Rayuela** exclusiva del espacio sino de otros elementos de la novela como la relación de personajes en parejas (Oliveira - la Maga, Talita - Traveler) pero es en el espacio donde los símbolos son más reiterativos: la Primera Parte intitulada "Del lado de Allá" se conforma con los vívidos recuerdos de París y de la Maga, mientras que la segunda parte se llama "Del lado de Acá" y reúne a Talita y Traveler y a otros personajes en Buenos Aires y, por si fuera poco evidente, hay una tercera parte, un cajón de sastre, también bipolar, nombrado "De otros lados" con la indicación de "Capítulos prescindibles" y de que los otros lados son París y Buenos Aires.

Este ir y venir, principalmente encarnado en Oliveira, tiene las míticas resonancias de la cuna que se mece, del telar y del mismo ritmo respiratorio de los seres vivos. Tanto en París como en Buenos Aires, la mirada de Oliveira busca siempre lo insólito, lo extraño en lo cotidiano, repitiendo también en este nivel, la bipolaridad aludida. Mientras Oliveira vive en París deambula obsesivamente, solo o con la Maga, por las calles, el metro y los cafés parisinos y añora su tierra lejana.

La Casa

La ciudad, fortaleza intramuros, apenas se proyecta fuera de sí y lo hace siempre en ámbitos cerrados, en otros micromundos tales como el barco de **Los Premios** o los automóviles en "La autopista del Sur" o el avión en "La isla al mediodía". Los espacios cerrados, estáticos que, a su vez, forman el "constructo" de la ciudad, son casas extrañas como la de "Casa tomada" o departamentos misteriosos como el de "Carta a una señorita en París" o cuartos de hotel aterradores como el de "La puerta condenada" o cárceles en pequeño como la estrechísima pecera de "Axolotl".

En los relatos fantásticos de Julio Cortázar el carácter cerrado del espacio crea el mayor efecto de fantasmaticidad porque al enigma añade la angustia.

Como infinitas versiones del modelo enigmático del cuarto cerrado de Edgard Allan Poe, los relatos fantásticos cortazarianos se sobresaturan de misterio y a diferencia de la novela policial canónica, no despejan la incógnita con una solución lógica, sino que ofrecen varias soluciones factibles -contiguas, no excluyentes- propias de los planos psicológicos y/o sociológicos. La incógnita permanece y la tensión del lector rebasa el término de la lectura del texto.

Personajes y narradores de los relatos de Cortázar parecen solazarse en lugares cerrados, en rincones, buscarlos aun cuando los temen, tal como el protagonista de "Axolotl" que va achicándose de afuera hacia adentro: París - Jardín des Plantes - acuario- pecera de los ajolotes.

La casa onírica (casa-casa, casa-ciudad y casa-país) está siempre presente, pero como casa de maravilla, de imagen invertida, de "mundo al revés", a lo Carroll, por eso es casi siempre opresiva, creadora del "complejo de Jonás" como la casa de "Casa tomada" o es la imagen del mundo hostil en "Los venenos", donde los niños viven sus amistades y sus rencores y ayudan a los adultos a exterminar el formicario que rodea la casa la socava, en una suerte de doble innegable.

Un parentesco sutil une la casa cortazariana - la de "Casa tomada", la de "Bestiario" entre otras- con la casa borgeana - la casa patriarcal desde donde Borges niño vio o escuchó o imaginó el barrio "reo" de los compadritos-, con la casa bioycasareana, que es también un refugio -por ejemplo, la de "El calamar opta por su tinta"- y que parece ser una característica en cuentistas y novelistas argentinos de los cuarenta, en

una suerte de refugio en medio de un territorio tan dilatado y al que probablemente las primeras generaciones de inmigrantes sentían ajeno. La lista de la casa literaria en la literatura argentina es abundantemente significativa: **Las águilas** de Eduardo Mallea, **Sobre héroes y tumbas** de Ernesto Sábato, **La casa y Aquí vivieron** de Manuel Mujica Láinez, **La casa de ángel** de Beatriz Guido, **Ceremonia secreta** de Marco Denevi, **Los galgos, los galgos** de Sara Gallardo, entre muchos otros textos.

Frente a un mundo atópico, no marcado, la casa emerge míticamente como lo marcado, lo tópico (y a veces, lo imaginado, lo utópico), el habitat humano por excelencia, donde precisamente los hombres, como los animales -sobre todos mamíferos como perros y gatos, los llamados animales domésticos -marcan su territorio. Y no es extraño que el juego también marque su espacio, su "topos" rodeado por una atopía, es decir, donde no se juega, donde el juego no procede, no vale.

En la tradición literaria europea las casas misteriosas, las calles malditas transitan como fantasmas fijos del romanticismo alemán y de la novela gótica inglesa -Horace Walpole avisa en el prólogo a **El castillo de Otranto** que su terrorífico "castle" proviene de una pesadilla igualmente terrorífica -hacia la novela de aventuras de Dumas y, casi casi, llega subrepticamente hasta el mismo Proust-, esta casa sombría hecha como la memoria, con pasajes secretos, entre fortaleza y prisión y laberinto plagado de trampas y puertas falsas, generadora de angustia, poderosa y opresiva, aparece como el modelo literario más próximo que Cortázar sigue en la construcción de sus casas literarias, a las que, naturalmente, hay que añadir las casas de Henry James, de Edgar Allan Poe y de Horacio Quiroga.

Puentes y Paisajes

Rayuela ofrece una ciudad con abundantísimos puentes y pasajes que Oliveira atraviesa en sus búsquedas, en su tránsito de un espacio a otro, bajo ciertas reglas como cuando juega a la rayuela. Buenos Aires también le ofrece lugares cotidianos con misterio, como la Avenida Sant Martín. El tránsito más difícil, el que transgrede las normas de la Gran Costumbre queda simbolizado magníficamente en el episodio del tablón, en el capítulo 41 para evitar el ascenso y descenso normal por las escaleras, pero sobre todo, en el juego de palabras.

En los relatos hay también referencia a pasajes extraños, de los cuales el más significativo parece el de "Lejana", puente tendido sobre el Danubio, en cuyo centro mismo se produce el intercambio entre Alina Reyes y la mendiga, no exento del diabolismo de otros pasajes como la pared de vidrio de la pecera de "Axolotl". En todos esos casos, la mayor angustia del cambio de espacio consiste en la congruencia donde se ubica el discurso del personaje sobre el mundo, en la ruptura de un supuesto orden, que es rotundamente lingüístico.

El lector, al terminar de leer un relato fantástico, conjetura frente al enigma que le es presentado, espacializado, como el ajedrecista que mira atentamente el tablero de ajedrez después de la última jugada de su contrincante y, en virtud de la posición de las piezas, puede imaginar posibles futuras jugadas. Los personajes de la aventura clásica desplazan su horizonte porque la narración suprime otros espacios posibles; tal parece que el relato fantástico se trabaja con reglas (de permisibilidad e impermisibilidad) como los juegos finitos. Así, la sucesividad narrativa está siempre inserta en la contigüidad del espacio, en un "non plus ultra" en el que reina una autoritaria jerarquización del espacio sobre el tiempo. El rela-

to fantástico narra lo mínimo, describe lo máximo y de esta manera crea la ilusión de hechos posibles conjeturables (que no se narran en el texto) y que el lector infiere y desarrolla fuera del texto, en la zona del "final abierto" que es la zona de conjeturas predeterminada por el mismo texto fantástico. El lector que ha compartido las peripecias del viaje con los personajes y/o con los narradores, concluye solitario la etapa final del viaje: la inferencia. En cualquier texto narrativo-descriptivo, la única forma de captar un espacio es "leerlo" en secuencias antes de saber que está ahí y cómo es, lo cual parece obvio. Esta "lectura" depende de un orden lógico del discurso que el lector percibe como un conjunto de elementos y sus relaciones y siempre reorganiza pero, en el caso del relato fantástico, capta como la propuesta de un enigma que exige solución o al menos, toma de posición al respecto de una de las soluciones posibles implícitas en el texto.

El Viaje

En el relato fantástico cortazariano, además de este "sine qua non", el espacio está connotado por una tradición literaria que expresa su doble faz de paisaje y de representación cartográfica, simbólica, porque el viaje es proyecto y/o realización.

El imaginario cortazariano propone un "viaje" literario desde **Los premios** hasta **Los aeronautas en la cosmopista**, heredero de todos los viajes a partir del de Ulises, pero sobre todo, del viaje de la novela de aventuras; posee dos características sobresalientes y sostenidas: es lúdico y es paródico. El ludismo tiene que ver con la instauración del modelo y las reglas del juego finito, con el hedonismo despectivo de todo utilitarismo y la parodia tiene que ver con el hecho de que no es un viaje realista, con referentes verificables en la realidad

-pese a los toponímicos- sino un viaje cuyo referente es, decididamente, otro viaje literario, visto con espejos invertidos o con lentes deformantes.

En **Los premios**, el jugar a viajar se frustra porque el barco sólo zarpa de Buenos Aires por unos kilómetros. En cambio, en otros relatos, el juego se realiza completo: en **La vuelta al día en ochenta mundos** se efectúa el viaje vérnico invertido y llega a su máxima expresión lúdica y desenajenante en **Los astronautas en la cosmopista**.

Julio Cortázar ha rendido homenaje explícito a Julio Verne en **La vuelta al día en ochenta mundos** y a Daniel Defoe en una de sus dos únicas obras dramáticas - **Adiós, Robinson** -amén de haber manifestado su vieja afición a la novela de aventuras (**Los astronautas en la cosmopista**), ese género novelístico singular que arranca de la epopeya griega para desembocar en los relatos policiales de espionaje y de ciencia ficción.

Pero si en Verne se nutrió Cortázar de aventuras espaciales, es en Roberto Louis Stevenson, el poeta de la aventura, donde debió haber admirado y aprendido a iluminar el mapa, a presentar sugestivamente el escenario del viaje, la atmósfera del misterio más sutil (**La isla del Tesoro, El mayorazgo de Ballantrae**) y atribuir la aventura a personajes niños que, a su vez, fueron precedidos por los adolescentes aventureros de Julio Verne y el hábil manejo del suspenso y la incorporación de lo extraordinario en lo cotidiano, es decir, la eterna y renovada capacidad de maravillarse a cargo de narradores y/o personajes y, por ende, la capacidad de maravillar a los lectores.

En cada relato fantástico de Julio Cortázar hay una aventura compleja y sugeridora, marcada sobre un territorio que viven su(s) personaje(s), narrador(es) y lector(es) en un juego de aciertos y de errores, de encuentros y desencuentros, por-

que la vida, metafóricamente, es un viaje, pero también un viaje es como la(s) vida(s).

Otro viaje que ha inspirado a Cortázar, probablemente, es el alucinante viaje del Dr. Faustroll y el escribano por mar de París a París en **Hechos y dichos del Dr. Faustroll, parafísico** de Alfred Jarry, así como el maravilloso espacio del "país de encajes", del "bosque de amor", de "la isla amorfa", de "la isla fragante" y de otros sitios rarísimos, hechos de hipérboles y parodias.

El juego del espacio, centrado en la ciudad, se inscribe en el juego del tiempo (los recuerdos, el presente y la futurición entrecruzados) siempre espacializado.

Con los juegos espaciales, el Gran Cronopio afantasma la realidad, juega juegos distractores que parten de perspectivas insólitas dentro del mundo cotidiano, tales como las parodias de instrucciones de las **Historias de cronopios y famas**, disparatadas y humorísticas.

Como en el juego de la Oca (y otros juegos semejantes) el viaje se repite indefinidamente, sorteando cada vez los obstáculos del azar, del golpe de dados que los inicia, pretendiendo siempre una "llegada" victoriosa, equivalente a la "salida" liberadora del laberinto clásico.

Cortázar niño no pudo, sin duda, sustraerse a la fascinación del viaje enciclopédico verneano -esa denodada y minuciosa exploración del cielo, del océano y sus profundidades, de la Tierra y sus entrañas- a cargo de héroes extraordinarios, tesoneros, dueños de maravillosas máquinas que facilitaban su movilidad y por lo tanto, los descubrimientos más excitantes y sorprendentes.

La aventura de Julio Verne es una basculación entre el refugio, la casa y el ancho mundo abierto y peligroso, al punto de que, incluso, hay "casas fantásticas" que permiten el desplazamiento de los héroes aventureros: el globo de **Cinco semanas en globo**, la casa rodante de **La casa de vapor**, el vapor de **Los quinientos millones de la Begún**, el Nautilus...

Cortázar adulto recoge, en sus relatos fantásticos, esta reiteración del "viaje" y también esta fantasicidad del espacio y de las casas a las que imprime una fantasicidad y una misteriosidad que se emparenta con la anteriormente citada novela gótica -si bien Cortázar evita su satanismo y tremendismo exagerados- y el canónico misterio del "cuarto cerrado" de Poe y sus seguidores, aunque a Verne no le faltó en sus novelas una nutrida cuota de horror en torno a cacerías de animales, pesquisas de criminales, persecutores perseguidos y desenmascaramiento de culpables.

Juego Metafórico versus Juego Matonímico

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 del 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 del lenguaje, juego literario, juego fantástico.

Casi sinónimo del juego, es el viaje: menos el viaje mítico - Orfeo, Telémaco, Ulises, Eneas, Jasón- que el viaje maravillo-

so 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 la máxima abstracción, hay una proyección especializada, un "topos" donde se producen estos procesos. Ludwig Wittgenstein, al analizar los problemas en torno del lenguaje en su *Tractatus logicophilosophicus* compara la expresión lingüística con la proyección en geometría: "Nosotros nos hacemos figuras de los hechos"²

Esta especialización 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.

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" con-

siste 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 significativo que no forma parte del conjunto coherente o paradigma, armado con un conjunto de significantes "realistas". Surge, sorpresivamente, un elemento significativo 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 anormalidad, el desorden, y por consiguiente, el castigo, es portado por las metamorfosis.

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 departa-

mento 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.

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 suspención 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 (son 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 la inversa) o sinecdóquica (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, seguir leyendo.

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 para armar.

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.

CITAS BIBLIOGRAFICAS

- ¹ Carse, James P. **Juegos finitos y juegos infinitos**, Sírio, Málaga, 1989, pág. 9.
- ² Cfr. Wittgenstein, Ludwig, **Tractatus Lógico-Philosophicus**, Alianza, Madrid, 1984, pág. 43.
- ³ Lacan, Jacques **La Seminaire Libre VII Letique de la psychanalyse**, Seuil, París, 1985.
- ⁴ Cfr. Phantasos-1 (del griego Phantasos) npr.m.ov. Hijo del sueño. **Diccionario Manual latino-español y español-latino de A. Blánquez**, Sopena, Madrid, 1958.
- ⁵ Gadamer, Hans Georg **Verdad y método**, Editorial Sígueme, Salamanca, pág. 154.

BIBLIOGRAFIA

- Carse, James P.* 1989 **JUEGOS FINITOS Y JUEGOS INFINITOS,**
Sirio, Málaga
- Eco, Umberto* 1981 **LECTOR IN FABULA,**
Lumen, Barcelona
1988 **DE LOS ESPEJOS Y OTROS ENSAYOS,**
Lumen, Buenos Aires
- Freud, Sigmund* 1979 **"Lo siniestro", en OBRAS COMPLETAS,**
Ammorrortu, Buenos Aires
- Gadamer, Hans Georg* **VERDAD Y METODO**
Sígueme, Salamanca
- Huizinga, Johan* 1984 **HOMO LUDENS,**
Alianza, Madrid.
- Jaulin, Robert* 1981 **JUEGOS Y JUGUETES.**
ENSAYOS DE ETNOLOGIA.
Siglo XXI, México.
- Lacan, Jacques* 1985 **LA SEMINAIRE. LIBRE VII,**
Seuil, París
1990 **ESCRITOS I, Siglo XXI, México**
- Wittgenstein, Ludwig* 1984 **TRACTATUS LOGICO-PHILOSOPHICUS,**
Alianza, Madrid