

17
2ej



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS

EL JUEGO EN HISTORIAS DE CRONOPÍOS Y DE FAMAS DE JULIO CORTÁZAR

T E S I S

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE

Licenciado en Lengua y Literatura Hispánicas

P R E S E N T A :

ADELA IGLESIAS MORINEAU



FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS
COORDINACIÓN DE LETRAS HISPÁNICAS

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**

MEXICO, D. F.

1991



UNAM – Dirección General de Bibliotecas Tesis Digitales Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS © PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis está protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

INDICE

I. INTRODUCCION

- A. CREACION Y JUEGO.....1
- B. EL ESPACIO LITERARIO.....5

II. LECTURA Y RECREACION DE HISTORIAS DE CROMOPIOS Y DE FAMAS

- A. DE LO ESTABLECIDO A LA RUPTURA
MEDIANTE EL JUEGO.....13
 - 1. Ruptura con la cotidianeidad,
la convención, el orden, las reglas.....17
 - 2. La desacralización y la burla.....28
 - 3. La trasgresión / En contra de lo útil.....36
- B. EL JUEGO.....48
 - 1. Acto de hacer.....49
 - 2. La simulación / El mundo al revés.....51
 - 3. Lo inútil / Maravillosa ocupación.....66
 - 4. Recuperación de la infancia /
La excentricidad.....71
 - 5. Lo absurdo / El azar.....80
 - 6. Lo nuevo / Creación y recreación.....88

III. CONCLUSION.....94

BIBLIOGRAFIA Y HEMEROGRAFIA.....97

EL JUEGO EN HISTORIAS DE CROMOPIOS Y DE FAMAS
DE JULIO CORTAZAR

I. INTRODUCCION

A. CREACION Y JUEGO

Jugar es crear y crear es jugar. Es atreverse a enfrentar la vida con la voluntad de llegar más allá de un simple existir o de un mero deambular por el mundo. D.W. Winnicott expresa al respecto que "lo que hace que el individuo sienta que la vida vale la pena de vivirse es, más que cualquier otra cosa, la apercepción creadora"¹, y apunta, además, que uno de los rasgos más importantes del juego es que en él, y quizá sólo en él, el niño o el adulto están en libertad de ser creadores. El ser humano desde que nace se enfrenta a la ardua tarea - quizá inacabable - de conjugar dos universos: su realidad interna y el exterior que lo rodea, es decir, el mundo de la subjetividad frente al de la objetividad. Winnicott explica que esta vinculación se empieza a dar desde la más tierna infancia dando origen a un espacio intermedio de experiencia entre ambas realidades, y entiende este espacio como una zona de juego, o sea, un lugar situado entre el adentro y el afuera que supone una tarea de aceptación de la realidad, pero que

1 D. W. Winnicott, *Realidad y juego*, p. 93.

implica, además, la posibilidad de crear mundos propios a través del entrelazamiento con el mundo interior. Es precisamente este mismo espacio el que, nacido en la niñez, conduce en forma natural a la experiencia cultural, constituyendo, de hecho, su base. Esto significa que entender el comportamiento del hombre en el amplísimo campo que llamamos cultura implica entender al hombre en su vivir creador en el que el niño y el adulto pueden hacer uso de toda su personalidad. Sólo se puede descubrir la propia persona en el acto de crear.

Estas consideraciones nos llevan directamente al concepto de *homo ludens* introducido por Johan Huizinga, quien explica también que el surgimiento de la cultura sólo puede entenderse como el surgimiento del juego mismo: "La cultura surge en forma de juego, la cultura al principio se juega."² Huizinga entiende este juego como la manera en que la comunidad expresa su interpretación de la vida y del mundo, es decir, encontramos, nuevamente la actividad creadora como una manera de relacionarse con el exterior. A pesar de que Huizinga restringe e incluso desvirtúa su propio concepto de juego al equipararlo con la noción de competencia y de reglamentación estricta y establecida, podemos rescatar de su propuesta algunas ideas fundamentales en relación a la actividad lúdica. En primera instancia, Huizinga entiende el juego como una actividad libre; aunados a esta libertad encontramos a su vez los conceptos de

2 Johan Huizinga, *Homo ludens*, p. 63.

osadía, incertidumbre, inseguridad y tensión. Esto nos lleva también a situar el juego fuera de la esfera de la utilidad o de las necesidades materiales de la vida cotidiana: "El juego no es la vida 'corriente' o 'propriadamente dicha'."³ El juego se aparta de la vida rutinaria; está en otra parte donde rigen una fuerte conciencia de ser "como si" y un deseo de ser antitético, de simular lo que no es, de inventar, en fin, de crear. Es de esta característica de donde podemos derivar también su carácter de transgresión. Quien juega se opone a lo establecido, pero se opone en el entusiasmo, el arrebató y la fascinación.

Jean Duvignaud retoma estas concepciones sobre el juego ampliándolas y, sobre todo, liberando el concepto de la restricción de las reglas fijas al que lo había confinado Huizinga: "De ese modo la fiesta, la creación artística, la imaginación errante, las obsesiones, los sueños, las 'divagaciones', la holganza vagabunda serían, en medio de las restricciones insalvables a que estamos sometidos, el medio de evocar configuraciones posibles que ya no reflejarían exactamente la estructura de las cosas establecidas. Anticipación del presente sobre lo no-vivido-aún, experiencia que abre la percepción de un experiencia indefinida. *Experiencia de juego*."⁴ A partir de esto Duvignaud enfatiza las características de la actividad

3 *Ibíd*, p. 20

4 Jean Duvignaud, *El juego del juego*, p. 154. El subrayado es mío.

lúdica en franca oposición a la sociedad materialista y utilitaria. Identifica, pues, el juego con la idea de "intencionalidad cero"; lo entiende como una tarea infinita que tiene una intencionalidad vacía, es decir, que no sirve para nada. Esta concepción le da ya a la actividad lúdica un carácter abiertamente transgresor: la sociedad condena lo que no le sirve para algo; y es a partir de esa propia condena que se da, con el juego, un estado de libertad idóneo e imprescindible para la creación. Partiendo de ese espacio, el hombre con voluntad creadora pueda abrir el infinito campo de combinaciones posibles, puede inventar nuevas realidades. Jugar le da el poder de interrumpir la circulación de las costumbres y las tradiciones, de las figuras establecidas y permanentes, y de cuestionar, teniendo como fin el placer, la creación misma. En este movimiento Duvignaud habla de la apertura de una brecha - equivalente al espacio intermedio de Winnicott - en la realidad externa, donde es válido sugerir lo que el orden común no contempla. Esta ruptura con lo establecido da lugar a su vez al surgimiento de un tiempo diferente, explosivo, donde el valor de la permanencia cede frente al goce del instante, a la atracción de lo efímero, de lo perecedero, y hace soportables las sensaciones de incertidumbre e inseguridad frente a la pérdida de relaciones fijas o de configuraciones estables. Crear es también simular, descubrir "un ser escondido bajo el ser

aparente, una vida emboscada bajo la vida".⁵ Es mostrar a uno mismo y a los demás aquello que se podría ser. Esta característica del juego da al hombre la posibilidad de encontrar una segunda naturaleza: a partir de su deseo, el mundo puede cambiar. Con base en todas estas ideas podemos pasar a la descripción más particular del espacio de la creación literaria.

B. EL ESPACIO LITERARIO

Podemos entender la hoja en blanco como el lugar donde se juega la creación literaria - que identificaremos en adelante indistintamente con los términos de literatura, escritura, texto o poesía -, el espacio intermedio entre el interior y el exterior que permite la transgresión de lo establecido y el planteamiento de nuevos universos. En relación a esta idea Roland Barthes afirma que: "Los hombres no se resignan a esa falta de paralelismo entre lo real y el lenguaje, y es este rechazo, posiblemente tan viejo como el lenguaje mismo, el que produce en una agitación incesante, la literatura,"⁶. El acto de crear y de jugar - o viceversa - es el camino mediante el cual el hombre intenta establecer un vínculo entre dos mundos que, aunque aparentemente relacionados con un mismo referente, proponen visiones

5 *Ibid*, p. 130

6 Roland Barthes, *Lección inaugural*, p. 128

diferentes, e incluso contradictorias, que se intenta, si no unir, por lo menos conjugar de alguna manera.

Huizinga, por su parte, apunta que: "La poesía, nacida en la esfera del juego, permanece en ella como en su casa. *Poiesis* es una función lúdica. Se desenvuelve en un campo de juego del espíritu, en un mundo propio que el espíritu se crea. En él las cosas tienen otro aspecto que en la 'vida corriente' y están unidas por vínculos muy distintos de los lógicos."⁷ La creación literaria abre la posibilidad de entender el mundo a partir de una perspectiva nueva desde el momento en que permite al espíritu lúdico el planteamiento de un universo distinto y único en el que se pueden establecer relaciones diferentes entre las cosas, apartándonos del camino establecido por la cultura oficial, lógica y racional.

Barthes comenta al respecto que: "A esta fullería saludable, a esta esquivia y magnífica engañifa que permite escuchar a la lengua fuera del poder, en el esplendor de una revolución permanente del lenguaje, por mi parte yo la llamo literatura."⁸ Literatura es, pues, esa "verdad sospechosa", esa astuta trampa, ese engaño artificioso que permite la liberación del individuo creador de los cánones establecidos por las estructuras de poder, mismos que cambia e incluso invierte para llegar a una transformación completa de las

7 J. Huizinga, *Op. cit.*, p. 143

8 R. Barthes, *Op. cit.*, p. 122

aparentemente inamovibles estructuras de nuestro interior y del mundo que nos rodea.

Octave Mannoni sitúa la creación literaria en "la otra escena": "Es como si en el mundo exterior se abriera otro espacio, comparable a la escena teatral, al terreno del juego, a la superficie de la obra literaria - y todo esto en última instancia consiste en un determinado uso del lenguaje y de la negación que él entraña -, y la función de esa otra escena, puede decirse, es tanto escapar al principio de realidad como someterse a él."⁹ Es en esta otra escena donde se encuentra la perspectiva de lo imaginario, cuya base es la simulación, el hacerse pasar por lo que no es. Así habla Mannoni del teatro que, al igual que la creación literaria en general, permite, por medio del papel y del disfraz, lo que la vida no permite.

Es atreviéndose a desafiar los modelos de la vida corriente que la literatura adquiere el carácter transgresor típicamente lúdico. El creador del texto, el escritor, tiene la facultad de desfigurar el lenguaje y de ir en contra de lo establecido. Barthes explica claramente la transgresión y la ruptura que la creación conlleva: "En primer lugar el texto liquida todo meta-lenguaje, y es por esto que es texto: ninguna voz (Ciencia, Causa, Institución) está detrás de lo que él dice. Seguidamente, el texto destruye hasta el fin, hasta la contradicción, su propia categoría discursiva, su referencia sociolingüística (su

9 Octave Mannoni, *La otra escena*, p. 74

'género'); [...] por último, ataca las estructuras canónicas de la lengua misma."¹⁰ Abundando en esta idea, Barthes opina que la única manera de interpelar y criticar a la sociedad técnica y de consumo es dándole la vuelta a su propio lenguaje con un proyecto paródico, jugando, con las estructuras y las escrituras. Propone el robo del lenguaje oficial como nueva vía de transgresión y de ruptura.

Maurice Blanchot, por su parte, hace alusión también al concepto de transgresión, primero de manera general, cuando comenta que: "El arte es el mundo invertido: la insubordinación, la desmesura, la frivolidad, la ignorancia, el mal, el sin sentido, todo esto le pertenece, extenso dominio."¹¹ La revolución total es el eje de la creación artística. En ella cobran vida y validez conceptos, acciones y sentimientos rechazados por la vida corriente. El arte abre los límites del mundo hacia horizontes infinitos donde todo aquello que surge del juego es aceptable y, además, disfrutable. De manera más particular Blanchot apunta que: "[Escribir] es retirar el lenguaje del curso del mundo, despojarlo de lo que hace de él un poder por el cual, si hablo, es el mundo que se habla, es el día que se edifica por el trabajo, la acción y el tiempo."¹² Opone la palabra poética tanto al lenguaje ordinario como al lenguaje de la razón, abriendo para ella un nuevo espacio de posibilidades infinitas. En este lugar diferente el

10 R. Barthes, *El placer del texto*, pp. 50-51

11 Maurice Blanchot, *El espacio literario*, p. 204

12 *Ibid*, p. 20

lenguaje va más allá de la simple descripción del mundo que lo vio nacer, para convertirse, a su vez, en creador de realidades donde, transgrediendo los modelos establecidos, se puede jugar.

Encontramos en Duvignaud un complemento a esta idea cuando comenta que "toda ficción, toda simulación sugiere, más allá de la vida cotidiana conocida y debidamente experimentada, perspectivas y combinaciones de sentimientos en las que nadie hasta entonces había soñado".¹³ El escritor tiene la capacidad de suponer, de plantear hipótesis poniendo entre paréntesis el orden común, lo conocido, fingiendo lo que no es, y de esta manera, abriendo el ser al juego.

Resulta imprescindible para completar la visión del espacio literario hacer referencia al concepto de recreación que ha propuesto y explicado la cultura moderna. Una de las aportaciones más importantes en este sentido es el hecho de considerar que el sujeto de la escritura y el de la lectura no tienen exactamente el mismo lugar. Esto significa que se da al lector un nuevo papel tan activo, tan creativo, tan lúdico como el del escritor mismo. Esta idea abre aún más las posibilidades de la otra escena, del espacio intermedio, pues da cabida a un jugador más que brinda sus propias ideas novedosas. Blanchot es tan radical en esta postura que propone que: "La obra sólo es obra cuando, gracias a ella la palabra ser se pronuncia en la violencia de un comienzo

13 J. Duvignaud, *Op. cit.*, p. 78.

que le es propio; acontecimiento que se realiza cuando la obra es la intimidad de alguien que la escribe y alguien que la lee."¹⁴ Continúa explicando que autor y lector están en igualdad de circunstancias ante la obra y existen por ella, puesto que, al enfrentarse a la creación, el lector la recrea como algo completamente nuevo, convirtiéndose en pieza fundamental del proceso lúdico, como inventor de nuevos espacios de percepción de la vida cotidiana.

Barthes afirma que leer es verdaderamente escribir; el lector escribe - o reescribe - el texto que lee, mejor y más lejos de lo que su autor lo ha hecho. Cada individuo que se acerca a una obra literaria con una voluntad creadora y lúdica produce en su acción de leer una obra nueva. Es a partir de estas ideas que nace la concepción que tiene Barthes del texto como un tejido, entendiéndolo no como un producto acabado que esconde un único sentido, sino como un conjunto de hilos cuyas posibilidades de combinación son infinitas; el texto se va haciendo y rehaciendo con entrelazamientos únicos y diferentes. Dentro de esta concepción el lector adquiere lógicamente un papel transgresor como parte esencial del fenómeno lúdico. Barthes ve en ese lector que se atreve, al lector que toma su placer del texto aboliendo las barreras, las clases, las exclusiones, al desembarazarse del viejo fantasma de la contradicción lógica. Este hombre sería obviamente condenado por una sociedad racionalista, pero convertido en

una suerte de anti-héroe, transforma con su actitud creadora el mito bíblico hasta hacer de Babel un sitio feliz donde se conjugan y cohabitan una infinidad de lenguajes; él tejerá con ellos el espacio particular mediante el cual se relacionará con la realidad exterior.

En el esquema de Mannoni encontramos que, al momento de levantarse el telón - que equivaldría tanto al momento de enfrentarnos a la hoja en blanco como al momento de abrir el libro o de recitar el poema - se liberan los poderes imaginarios del individuo y a su vez se organizan; esa escena pasa a ser la extensión del yo - del escritor o del lector - con todas sus posibilidades, sin importar la calidad de estas opciones. El espacio lúdico de la creación nos revela al mismo tiempo muchas cosas: la posibilidad misma de representar un personaje o una situación que, a su vez, ilumina el conjunto de papeles imaginarios; todas las vidas que no vivimos, todas las maneras de escapar del aburrimiento, todo lo que hemos soñado o deseado o que ni siquiera nos hemos atrevido a imaginar, se hace presente en el espacio del juego.

Es el objetivo del presente trabajo leer y recrear el libro *Historias de cronopios y de famas* del escritor argentino Julio Cortázar a la luz de las propuestas tanto de juego y creación en términos generales como en su cristalización en el espacio literario. Para esto confrontaré los lineamientos teóricos presentados en esta

introducción con su contraparte en forma de escritura para descubrir cómo juega la creación cortazariana, cómo transgrede, cómo se opone, indentificando la libertad con que lo hace, así como la proposición de nuevas realidades, de nuevas maneras de ver la vida, y, en última instancia, las posibilidades que como lectores nos da de enfrentar nuestro interior con el mundo que nos rodea de una manera diferente. He escogido para este viaje las tres primeras partes del libro, a saber: "Manual de instrucciones", "Ocupaciones raras" y "Material plástico", que tienen elementos en común y son factibles de análisis en una misma línea; mientras que la parte final - propiamente las "Historias de cronopios y de famas" - constituye una unidad independiente que, aunque plenamente lúdica, se tendría que analizar con un modelo diferente.

II. LECTURA Y RECREACION DE HISTORIAS DE CRONOPIOS Y DE FAMAS

A. DE LO ESTABLECIDO A LA RUPTURA MEDIANTE EL JUEGO

El propio Julio Cortázar habla del significado que para él tiene lo lúdico:

Yo, desde muy niño, sentía que el humor era una de las formas con las cuales era posible hacerle frente a la realidad, a las realidades negativas sobre todo. Si cuando sucedía algo desagradable te defendías a base del humor, salías mejor parado que tu amigo o compañero que no disponía de esa arma, que no veía más que lo trágico. Bueno, de ahí a lo lúdico no hay más que un paso. Porque quien tiene sentido del humor tiene siempre la tendencia a ver en diferentes elementos de la realidad que lo rodea una serie de constelaciones que se articulan y que son en apariencia absurdas. Todas las frases de humor tienen ese elemento de absurdo, de cosa que no funciona dentro de una lógica aristotélica. Yo sentía que eso era una especie de para-realidad, es decir, una realidad que

está a tu disposición en la medida que vos la sepás asumir y la sepás utilizar.¹⁵

Encontrar una forma creadora y positiva de relacionarse con el mundo y de poder soportar las realidades negativas supone tener la capacidad y el valor suficientes para jugar, desafiando aquello que del exterior nos coarta y nos limita obligándonos a comportarnos de determinada manera y condenando cualquier acción, pensamiento o sentimiento que se oponga a los modelos de conducta preconcebidos. El universo de lo ya establecido incluye varios elementos que lo conforman como el modelo de la cultura oficial dada. En esta cultura todo tiene un lugar asignado, tanto a nivel espacial como temporal, que lo enajena en una especie de celda de la que no puede escapar. Hay lugares precisos para desarrollar determinadas actividades, así como horarios dados que no se pueden cambiar a menos que exista una poderosa razón lógicamente justificable. Aunado a estos parámetros físicos e inseparable de ellos encontramos también la directriz de la utilidad. Sólo tiene una existencia justificada en la sociedad aquello que sirve para algo, entendiéndose por ello lo que es productivo, lo que tiene un fin más allá de sí mismo, sobre todo a nivel de ganancia o enriquecimiento. De aquí se deriva una fuerte condición de inamovilidad o inmutabilidad, pues partiendo de

15 Omar Prego, *La fascinación de las palabras. Conversaciones con Julio Cortázar*, pp. 135-136

la base de que las razones lógicamente justificadas no son precisamente abundantes, resulta prácticamente imposible lograr un cambio. Guardián idóneo para evitar todo tipo de movimiento que implique un alejamiento de los parámetros oficiales es el orden que determina qué sitio deben ocupar cada persona y cada cosa. No hay mejor manera de asegurar que esto se cumpla que mediante una serie inagotable de normas, reglamentaciones y, por supuesto, prohibiciones que debe acatar religiosamente quien quiera considerarse una parte más del perfecto engranaje social. La existencia de este tipo de ordenamientos asegura también regularidad y estabilidad; todo se desarrolla de la misma manera día con día, dando origen a la cotidianeidad, a la repetición constante que constituye la mejor manera de luchar contra el azar, lo imprevisto o el desorden. El sometimiento del individuo a este orden social se puede entender desde dos puntos de vista: para la propia sociedad constituye un acatamiento que demuestra fidelidad, decencia, congruencia, sentido común y toda la serie de virtudes que se pueden incluir en el rubro de lo socialmente aceptable o, incluso, premiado; por otro lado, podemos identificar esta actitud como la pérdida o la renuncia a la creatividad. Winnicott comenta en referencia a este punto que: "El acatamiento implica un sentimiento de inutilidad en el individuo, y se vincula con la idea de que nada importa y que la vida no es digna de ser vivida."¹⁶ Concluye, además, que esta posición

constituye una base enfermiza para la vida, mientras que su contraparte creadora representa un estado saludable.

Roland Barthes, al referirse al orden impuesto por el exterior y al papel que para su conservación desempeña la lengua, comenta que: "Por su estructura misma, la lengua implica una fatal relación de alienación. Hablar, y con más razón discurrir, no es como se repite demasiado a menudo comunicar sino sujetar: toda la lengua es una acción rectora generalizada."¹⁷ Esta sujeción es elemento indiscutible del régimen establecido y es tarea del escritor liberarse enfrentando este lugar, aparentemente inamovible, con el juego, que vuelve a manifestarse como una transgresión, ahora en el campo específico de la creación literaria, es decir en el manejo de la lengua.

Resulta pertinente en este punto hacer mención a las ideas propuestas por Mijail Bajtin en su estudio de la cultura popular en la Edad Media y el Renacimiento,¹⁸ ya que la obra de Cortázar se puede releer también bajo esa luz. La tesis principal del investigador ruso es la concepción del carnaval, de la fiesta, de la risa - manifestaciones de carácter plenamente lúdico - como oposiciones al tono serio y solemne de la cultura oficial: feudal en el época que él estudia, consumista o técnica en la nuestra. Los espectáculos populares de entonces cumplían con la función de ofrecer una visión del mundo completamente diferente a la

17 R. Barthes, *Lección inaugural*, p. 119

18 Cfr. Mijail Bajtin, *La cultura popular en la Edad Media y en el Renacimiento. El contexto de François Rabelais*

establecida, de suerte que al lado de ésta abrían un segundo mundo y una segunda vida, es decir, se creaba un espacio nuevo que podemos identificar con el espacio del juego, lugar donde es válido transgredir las normas socialmente fijadas. Durante la época del carnaval era válido ignorar los rígidos valores establecidos, inventando modos de relación diferentes, que permitían un cambio en el comportamiento. Surgía así la posibilidad de jugar a ser algo distinto a lo determinado por la vida de todos los días, irrumpiendo en territorios vedados al hombre común y corriente. La liberación nacida del carnaval permitía no sólo la transgresión de los valores, sino incluso la completa inversión de los mismos. Estas mismas funciones las encontramos en las propuestas de Cortázar sobre un mundo diferente a la cotidianidad, el de la creatividad literaria.

**1. Ruptura con la cotidianidad, la convención,
el orden, las reglas**

Cortázar abre su libro *Historias de cronopios y de famas* con un texto que, a manera de introducción, deja claro su concepción sobre la cotidianidad y lo establecido:*

* Las referencias que se harán al texto de Cortázar corresponden a la edición publicada por Edhasa en España en 1986; se indicará entre paréntesis, a continuación de cada cita, el número de la página correspondiente.

La tarea de ablandar el ladrillo todos los días, la tarea de abrirse paso en la masa pegajosa que se proclama mundo, cada mañana topar con el paralelepípedo de nombre repugnante, con la satisfacción perruna de que todo esté en su sitio, la misma mujer al lado, los mismos zapatos, el mismo sabor de la misma pasta dentífrica, la misma, tristeza de las casas de enfrente, del sucio tablero de ventanas de tiempo con su letrero 'Hotel de Belgique'. (9)

Es evidente el tono de cansancio y hartazgo del individuo sometido a la rutina diaria que, en su eterna repetición, no es más que un simple "perro" abrumado por el peso de "lo mismo", es decir, de lo establecido por el exterior, repugnante y pegajoso.

A partir de este planteamiento, Cortázar empezará a burlarse del hombre sumido en la cotidianidad, ridiculizando cada uno de sus actos, guiados únicamente por el orden externo de lo establecido. El primer intento de ruptura que propone es el negarse a aceptar que las cosas son lo que son y sólo sirven para lo que se supone que están hechas:

Cómo duele negar una cucharita, negar una puerta, negar todo lo que el hábito lame hasta darle suavidad satisfactoria. Tanto más simple

aceptar la fácil solicitud de la cuchara,
emplearla para revolver el café.(9)

Sin embargo, el hombre, mediocre y ridículo, se deja atrapar en la aparente simpleza de la aceptación cotidiana: se empieza a hogar en una repetición de la que ni siquiera está consciente, y de la que Cortázar se ríe.

A partir de esa risa surgirá la proposición de una ruptura definitiva que abra el camino hacia otros mundos:

Rómpele la cabeza a ese mono, corre desde
el centro hacia la pared y ábrete paso. (10)

Abrete paso hacia mundos que existen porque se ven y se inventan: el piso de arriba, la calle, donde "las caras van a nacer cuando las mire"(10) y empiece así la gran transgresión, el momento de empezar a jugar la propia vida, de empezar a crear desde el más nimio acto de ir a comprar el periódico. Podemos encontrar esta línea de pensamiento en Roland Barthes cuando habla de la ruptura con la cotidianeidad expresándola de la siguiente manera: "La desconfianza con respecto al estereotipo (ligado al goce de la palabra nueva o del discurso insostenible) es un principio de inestabilidad absoluta que no respeta nada (ningún contenido, ninguna elección)."¹⁹ Apartarse del camino establecido es atentar contra el orden y la estabilidad y es, además, la posibilidad de descubrir o de inventar caminos nuevos.

19 R. Barthes, *El placer del texto*, p. 70.

Para poder romper con lo establecido Cortázar primeramente va describiendo, en diferentes momentos del libro, manifestaciones diversas de la rutina y de la cotidianidad con el objeto de proponer más adelante formas de ruptura.

El rompimiento, sin embargo, comienza con el hecho mismo de la descripción que deja entrever un franco desprecio por lo convencional y lo reglamentado. Encontramos a lo largo de la obra diferentes instancias que Cortázar utiliza a manera de ejemplos, e incluso, como representaciones o símbolos del mundo de la convencionalidad y el orden. Las instituciones sociales establecidas y aceptadas son manifestaciones idóneas de la concepción oficial de la realidad. Indiscutible entre ellas se encuentra la escuela, donde a los niños se les va enseñando poco a poco a adecuarse. Al final del texto "Pérdida y recuperación del pelo", Cortázar apunta:

Basta pensar en la alegría que eso nos produciría, en el asombrado cálculo de los esfuerzos ahorrados por pura buena suerte, para justificar, para escoger, para exigir prácticamente una tarea semejante, que todo maestro consciente debería aconsejar a sus alumnos desde la más tierna infancia, en vez de

*secarles el alma con la regla de tres compuesta
o las tristezas de Cancha Rayada. (38)**

Los conocimientos impartidos en la escuela sólo poseen la cualidad de secar el alma, y los podemos identificar con la pérdida de la creatividad, frente a una serie de tareas - a las que se hará referencia más adelante - que simplemente brindan alegría alejándose de la convención.

Cortázar entiende las instituciones como instancias del mundo reglamentador que limita las posibilidades creativas del hombre. Su actitud frente a ellas denota desprecio y burla frente a la rendición al acatamiento, movimiento indispensable que más adelante llevará a la ruptura lúdica:

Trabajo desde hace años en la Unesco y
otros organismos internacionales, pese a lo cual
conservo algún sentido del humor.(60)

En el tratamiento de las instituciones en su carácter de ordenadoras, Cortázar hace uso de una fuerte ironía, ridiculizando funciones socialmente aceptadas. Otra manera de ejemplificar el reino de lo establecido y el orden lo encontramos en la oficina, donde:

Mi fiel secretaria es de las que toman su
función al-pie-de-la-letra, y ya se sabe que eso
significa pasarse al otro lado, meter los cinco

* El subrayado es mío.

dedos en el vaso de leche para sacar un pobre
pelito. (53)

La secretaria se convierte en el prototipo del orden y la limpieza, pero sus funciones se ven ridiculizadas al punto incluso de parecer completamente inútiles, como sucede en cualquier instancia en que el orden es el rector indiscutible.

La convivencia con la secretaria da paso al mundo de las palabras que ella tiene absolutamente bajo su control y organización, evitando que se haga de ellas un uso inadecuado, y llegando al punto de coartar abiertamente una acción no convencional para volverla al buen camino:

A mitad de un verso que nacía tan contento, el pobre, la oigo que inicia su horrible chillido de censura, y entonces mi lápiz vuelve al galope hacia las palabras vedadas, las tacha presuroso, ordena el orden, fija, limpia y da esplendor, y lo que queda está probablemente muy bien, pero esta tristeza, este gusto a traición en la lengua, esta cara de jefe con su secretaria. (54)

En este punto se hace obvia la referencia al lenguaje y la ruptura con él como medio de apartarse de lo establecido. En la secretaria encontramos los ecos de aquella gran ordenadora lingüística - la Real Academia de la Lengua - que, personificada en este caso en la secretaria y personificando el valor del orden, arranca al individuo que

intenta vivir la posibilidad de hacerlo, reduciéndolo a un ser limpio, ordenado y triste. A lo largo de todo el libro Cortázar hace referencias constantes al manejo del lenguaje y a las posibilidades de transgresión que permite; las iremos apuntando en su oportunidad. Cabe mencionar en este punto la concepción que al respecto tiene Jean Duvignaud: "El torrente de imágenes, el descortezamiento del sistema lingüístico son un juego y, sin duda, para aclarar ciertas regiones poco accesibles del ser, es imprescindible que la palabra común resulte violada..."²⁰ Enfrentarse al lenguaje establecido y jugar con él es enfrentarse y romper con el mundo externo reglamentado.

En el discurso del oso de los caños de la casa volvemos a encontrar una visión poco atractiva de nuestra vida diaria cuando el habitante de las cañerías comenta:

Yo busco la canilla que siempre queda abierta en algún piso, por allí saco la nariz y miro la oscuridad de las habitaciones donde viven esos seres que no pueden andar por los caños, y les tengo algo de lástima al verlos tan torpes y grandes, al oír cómo roncan y sueñan en voz alta y están tan solos. (88-89)

Esos seres son - o somos - los hombres en la incapacidad de liberarse de los movimientos preestablecidos, en la incapacidad de romper con la prisión de la rutina, de
20 J. Duvignaud, *Op. cit.*, p.33

escapar siquiera por un caño y atreverse a buscar - si no necesariamente a encontrar - mundos más allá de la seguridad de la habitación y la cama donde se roncan y se sueñan sueños que probablemente se repiten noche tras noche, pero que ahí se quedan en la misma soledad del soñador que retoma su vida ordinaria a la mañana siguiente.

En nuestra diaria relación con los demás muchas de nuestras actitudes están dictadas igualmente por la convención:

Un señor encuentra a un amigo y lo saluda, dándole la mano e inclinando un poco la cabeza. Así es como cree que lo saluda, pero el saludo ya está inventado y este buen señor no hace más que calzar en el saludo. (74)

La creatividad ha desaparecido a fuerza de repetir el mismo gesto incesantemente. El contacto con nuestros congéneres se vuelve, pues, un mero acto aprendido y reaprendido en un proceso que lo va dejando vacío de significado. Nos volvemos actores de comedias estáticas e inmutables que no dejan resquicio alguno para el juego.

El comportamiento socialmente establecido y fijado por la convención puede llegar a adquirir estructuras que, si no aceptadas abiertamente por la sociedad, son parte fundamental de la manera en que sus integrantes se relacionan entre sí, a pesar de la aparente condena a tal

conducta. Uno de estos casos es el de la hipocresía, el fingimiento de virtud con el objetivo de obtener algún provecho. Cortázar se opone a ello con su texto "Conducta en los velorios", donde una familia explica su comportamiento en tales eventos:

No vamos por el anís, ni porque hay que ir. Ya se habrá sospechado: vamos porque no podemos soportar las formas más solapadas de la hipocresía. (46)

El ataque consiste en un lento y planeado apoderamiento del velorio donde se ha comprobado que el llanto y el dolor de los deudos son falsos. El objetivo, desenmascarar a estos parientes convirtiéndolos en personas ajenas a lo que pensaban que era su velorio, y entonces adueñarse del mismo, organizando lo que se debe y lo que no se debe hacer. El resultado final es un apoderamiento del velorio y del duelo a través de una dramatización, en donde se invierten los papeles y se rompe, así, con los modelos establecidos. La escenificación llega a tal punto que:

Desde lejos vemos cómo los parientes corren desesperadamente para agarrar alguno de los cordones del ataúd y se pelean con los vecinos que entre tanto se han posesionado de los cordones y prefieren llevarlos ellos a que los lleven los parientes. (49)

Mediante la representación de una comedia nueva y diferente a la convencionalmente aceptada, se logra invertir

el curso del comportamiento esperado socialmente. La incursión teatral desde el espacio del juego ha logrado el total desmembramiento de un comportamiento fingido y falso, dictado únicamente por la necesidad de cumplir con modelos de conducta que, en su constante repetición, pierden su significado y su razón de ser.

Resulta importante señalar que, a partir de la sujeción que la convencionalidad implica, pueden surgir la ruptura, la liberación y la disrupción del orden, que analizaremos más adelante. Por el momento baste decir que es a partir del mundo establecido que se puede empezar a jugar pues, como afirma Jean Duvignaud: "El juego es una especie de alarde de fuerza: en medio del 'claroscuro' de la vida cotidiana, lanza un reto al sosegado estancamiento del mundo."²¹ De la ruptura total expresada lúdicamente nos ocuparemos ampliamente en el siguiente capítulo de este trabajo.

Todas estas visiones de la convención, de la rutina y del orden encajan perfectamente con la explicación que Winnicott da al respecto: "En forma atormentadora, muchos individuos han experimentado una proporción suficiente de vida creadora como para reconocer que la mayor parte del tiempo viven de manera no creadora, como atrapados en la creatividad de algún otro o de una máquina."²² Es

²¹ *Ibid*, p. 152

²² D. W. Winnicott, *Op. cit.*, p.93

precisamente ese momento de vida creadora, de lucidez lúdica, ese instante que puede dar paso al mundo nuevo, que puede llevar a una ruptura mayor que nos libere del doble tormento que constituyen la rutina y la conciencia de vivir en ella. Es una simple - o acaso no tanto - cuestión de atreverse a jugar, de arriesgarse a prolongar el momento de vida creadora y de oponerse a la cultura oficial que, según Bajtin, tiende "a consagrar la estabilidad, la inmutabilidad y la perennidad de las reglas que [rigen] al mundo: jerarquías, valores, normas y tabúes religiosos, políticos y morales."²³ Frente a esto se opone el juego - equivalente del carnaval - que podemos entender como "el triunfo de una especie de liberación [...], más allá de la órbita de la concepción dominante, la abolición [...] de las relaciones jerárquicas, privilegios, reglas y tabúes."²⁴ El juego, en cualquiera de sus manifestaciones, se opone a la perpetuación, al perfeccionamiento y a la reglamentación, dirigiéndose hacia un porvenir aún incompleto, abierto a la creación de los jugadores. Más adelante se verá cómo juega Cortázar, carnavalizando las más diversas situaciones, a partir de las cuales hace nuevas propuestas creativas que se oponen a lo establecido y a la convención.

Una vez ubicado el mundo de lo establecido y lo convencional, regido por la reglamentación, y descrita la actitud de la creación de Cortázar frente a él, nos

23 M. Bajtin, *Op. cit.*, p.15

24 *Ibidem*

abocaremos a la descripción de las diferentes maneras en que se hace patente la ruptura que llevará, en última instancia, al juego libre y creativo.

2. La desacralización y la burla

La sacralización de estructuras, ideas y comportamientos es un evidente objetivo de la cultura oficial que pretende establecer de esta manera objetos de culto inamovibles - en el más amplio sentido del término -, que rijan la vida social y que queden salvaguardados de cualquier tipo de crítica o ataque. Es mediante el juego que se puede someter a crítica su estatuto, no tanto en un afán de destruirlos, sino de desprender el aura sagrada de que están rodeados, para convertirlos nuevamente en objetos profanos, al alcance de la mano, que puede manipularlos y darles un uso o estatuto diferente del que están investidos, liberándolos del carácter impositivo o venerable. Por esto, identificamos la desacralización y la burla, la ridiculización y la farsa, como rupturas lúdicas con el mundo y como posibilidades reales de inversión del estatuto al que están confinados los valores socialmente establecidos.

Cortázar hace uso de estos elementos a lo largo de su libro. A través de la burla y la ridiculización, aunadas a otro elemento lúdico fundamental que es el humor, cuestiona

los parámetros que rigen el comportamiento de la sociedad, haciendo una crítica al sentido común y desafiando también la solemnidad.

La primera parte de *Historias de cronopios y de famas* la constituye el "Manual de instrucciones", donde hay varios ejemplos de la ruptura mediante la desacralización y la burla. En términos generales, nos encontramos con descripciones complicadas y matizadas que nos sorprenden sobre todo porque tratan de lo obvio, de actos aparentemente sencillos y naturales que constituyen parte de la vida diaria. A esta cotidianeidad le aplica Cortázar un lenguaje de precisión pseudocientífica con el que se burla de los solemnes textos que pretenden describir lo que sucede a nuestro alrededor.

En el caso de "Instrucciones para llorar" el proceso de desacralización se logra quitándole un significado aparentemente serio, formal y digno de respeto - o cuando menos de conmiseración - a un acto tan sencillo como llorar. Si el llanto nos conmueve en la vida diaria sobre todo por los motivos que lo ocasionan y nos deja inermes frente al sujeto que de tal manera se expresa, Cortázar subraya el fenómeno mediante una descripción física propia de las ciencias naturales, reduciéndolo a un acto intrascendente, desligado de toda causa o motivación y carente de la carga emocional que comúnmente conlleva:

El llanto medio u ordinario consiste en una contracción general del rostro y un sonido espasmódico acompañado de lágrimas y mocos, estos últimos al final, pues el llanto se acaba en el momento en que uno se suena enérgicamente. (11)

Frante a esta imagen, ¿qué motivo sería lo suficientemente válido para hacernos incurrir en semejante espectáculo? La idea de ridículo implícita en la descripción se vuelve el elemento transgresor de los valores socialmente aceptados. El instrumento del que se vale Cortázar para lograr la ridiculización es el lenguaje. Mediante la modificación del uso de las descripciones científicas, logra burlarse de concepciones convencionalmente válidas y veneradas para proponer una visión diferente del mundo.

La referencia al canto no guarda tampoco nada de la solemnidad con que asociamos una presentación en una gran sala de conciertos. Cortázar aconseja primeramente romper los espejos de la casa, y, una vez hecho un ensayo personal, indica el paso a seguir:

Después compre solfeos y un frac, y por favor no cante por la nariz y deje en paz a Schumann. (12)

He aquí una manera aparentemente sencilla y fácil de convertirse en un personaje importante de los escenarios,

dejando de lado y reducidas a su mínima expresión la seriedad y la formalidad mediante las cuales la sociedad pretende dar validez a su estructura y organización.

En las "Instrucciones para subir una escalera", Cortázar hace una recreación a partir de un acercamiento humorístico y burlón a lo obvio, a aquello que es tan patente que el sólo mencionarlo parece hacerle honor a la estupidez, mediante el uso de un vocabulario correcto y preciso con claras referencias al método científico:

Nadie habrá dejado de observar que con frecuencia el suelo se pliega de manera tal que una parte sube en ángulo recto con el plano del suelo, y luego la parte siguiente se coloca paralela a este plano, para dar paso a una nueva perpendicular, conducta que se repite en espiral o en línea quebrada hasta alturas sumamente variables.(21)

En este caso volvemos a encontrar claramente la referencia al lenguaje y a sus posibilidades de transgresión. Cortázar logra la burla al desplazar un modelo de descripción científica, válido en el campo de las investigaciones de las ciencias naturales, a una conducta intrascendente, para cuyo práctica en la vida diaria obviamente se puede prescindir de cualquier tipo de explicación científica o técnica.

En el "Preámbulo a las instrucciones para dar cuerda al reloj", Cortázar rechaza la cronología establecida por el incansable caminar de ese antiguo instrumento:

Piensa en esto: cuando te regalan un reloj te regalan un pequeño infierno florido, una cadena de rosas, un calabozo de aire.(23)

El reloj y su manera de indicar el tiempo representan la sujeción a un orden externo, arbitrario y castrante. Cortázar trastoca el valor que un regalo tan aceptado como éste tiene en nuestra sociedad, burlándose de la actitud que el poseedor del nuevo reloj acabará por adoptar: con este instrumento adquiere también miedos, obligaciones, obsesiones, restricciones, al punto que: "Tú eres el regalado, a ti te ofrecen para el cumpleaños del reloj."(23) Y uno se ve reducido a un ser poco digno de tomarse en cuenta, frente a la preponderancia y el dominio del aparentemente invencible marcador del tiempo.

En las "Instrucciones para dar cuerda al reloj", éste se convierte más en indicador de muerte que en indicador de vida:

Y allá en el fondo está la muerte si no corremos y llegamos antes y comprendemos que ya no importa.(24)

El valor convencional del tiempo queda, así, desbancado del pedestal en que el utilitarismo lo ha

erguido, para acercarse a una sensación de absurdo y sin sentido.

En las "Instrucciones para entender tres pinturas famosas" encontramos el tono de burla desde el título. Se desacraliza la idea misma de la contemplación del arte, concebida como elevación del espíritu y origen de los comentarios más profundos, reduciéndola a un simple proceso a seguir, como la instalación de un aparato. ¿Quién en su sano juicio podría referirse a maestros consagrados del arte de la siguiente manera?:

Acerca de 'El amor sagrado y el amor profano' por Tiziano, Cortázar empieza por comentar que: "Esta detestable pintura representa un velorio a orillas del Jordán." (15) Continúa diciendo que: "Pocas veces la torpeza de un pintor pudo aludir con más abyección a las esperanzas del mundo en un Mesías que *brilla por su ausencia*." (15) Y en el mismo tono completa su erudita explicación del cuadro.

En el caso de la 'Dama del unicornio' de Rafael, nuestro autor comenta que: "El intenso color verde de la cara del personaje se atribuyó mucho tiempo a gangrena o al *solsticio de primavera*". (16) De esta manera hace una total ridiculización de los críticos de arte que se creen poseedores de la verdad y sensibilidad absolutas, que dictaminan con un docto aplomo, del que Cortázar se burla, llevándolo al extremo del absurdo.

Finalmente tenemos la interpretación del 'Retrato de Enrique VIII de Inglaterra' de Holbein en la que, mediante la utilización de un lenguaje aparentemente culto y erudito, Cortázar se burla de la actitud de los individuos dedicados a la crítica del arte:

Se ha querido ver en este cuadro una cacería de elefantes, un mapa de Rusia, la constelación de la lira, el retrato de un papa disfrazado de Enrique VIII, una tormenta en el mar de los Sargazos, o ese pólipo dora que crece en las latitudes de Java y que bajo la influencia del limón estornuda levemente y sucumbe con un pequeño soplo. (17)

Esta explicación del cuadro pone en tela de juicio las inmutables y estáticas opiniones de los críticos que por siglos han reglamentado la manera en que el arte se debe apreciar. Mediante la reducción al absurdo del mismo lenguaje utilizado por la crítica convencional, Cortázar se burla de las interpretaciones que pretenden proponer una explicación culta e inteligente de la obra de arte y solamente logran la pérdida de todo significado y de toda relación con la obra misma; además, desafía la solemnidad con que la sociedad espera que el individuo se acerque a las obras de arte y, así, ridiculiza e invalida la versión oficial establecida.

Mijail Bajtin, al hablar de la Edad Media, indica que: "El mundo infinito de las formas y manifestaciones de la risa se oponía a la cultura oficial, al tono serio, religioso y feudal de la época."²⁵ De la misma manera, Cortázar se opone al mundo establecido, a la seriedad y a la solemnidad que siguen siendo valores socialmente aceptados, mediante la desacralización y la burla. De estas dos manifestaciones del espíritu lúdico, que implican un inicio de ruptura con lo establecido, a la transgresión, sólo hay un paso. Lo que se inicia con un rompimiento, desemboca en la violación de un precepto dado y, en el contexto de juego y de la creación, implica, además, la proposición de uno nuevo y diferente.

25 *Ibid*, p. 10.

3. La transgresión / En contra de lo útil

Las consideraciones que Mijail Bajtin hace a propósito de la forma del grotresco carnavalesco son perfectamente aplicables a la función del juego en la obra de Cortázar: "[...] Ilumina la osadía inventiva, permite asociar elementos heterogéneos, aproxima lo que está lejano, ayuda a librarse de ideas convencionales sobre el mundo, y de elementos banales y habituales; permite mirar con nuevos ojos el universo, comprender hasta qué punto lo existente es relativo, y, en consecuencia permite comprender la posibilidad del orden distinto del mundo."²⁶ La transgresión incluye la exageración desmesurada, la confusión de todas las proporciones o relaciones, el trastocamiento de valores con el fin de buscar una nueva manera de acomodarlos, que permita, a su vez, una manera diferente de enfrentarse al mundo. Se incluirá en este apartado, como una de las manifestaciones más claras del espíritu lúdico de transgresión, la lucha contra lo útil, lo productivo, lo que se hace con un fin determinado. Duvignaud describe esta actitud transgresora cuando dice que: "Si a pesar de todo, no nos dejamos cegar por los mitos del trabajo y de la producción, vemos surgir actitudes, comportamientos, prácticas de sentido opuesto que

²⁶ *Ibid*, p. 37

revisten las formas más diversas y en ocasiones más clandestinas."²⁷

Ejemplo claro de estas observaciones, ya en el campo de la creación, lo encontramos en la parte de *Historias de cronopios y de famas* que lleva el nombre de "Ocupaciones raras", donde Cortázar nos presenta todo un esquema transgresor de los cánones establecidos mediante la descripción de las costumbres de una familia de la calle Humboldt:

Somos una familia rara. En este país donde las cosas se hacen por obligación o fanfarronería, nos gustan las ocupaciones libres, las tareas porque sí, los simulacros que no sirven para nada. (27)

Este grupo familiar se dedica consciente y abiertamente a oponerse al valor de lo útil mediante una actitud completamente lúdica. Aunque afirmen que les falta originalidad y que no son más que copias de otros modelos, en esa copia se halla también el valor transgresor, ya que es una reproducción en sentido inverso al original, un trastocamiento de la intención primera. La familia entiende como traidor a aquél que renuncia o que entra en la "Dirección Impositiva", es decir, al que vuelve al orden y las reglas, y a la persecución de fines útiles. Entre una de las actividades que cuentan está la construcción de un patíbulo en el jardín delantero de la casa, con el simple

27 J. Duvignaud, *Op. cit.*, pp. 129-130

fin de construir un patíbulo y nada más. La empresa incluye el tiempo, la creatividad y el entusiasmo de toda la familia, en un movimiento opuesto al esperado por la sociedad:

Aunque nunca nos ha preocupado lo que puedan pensar los vecinos, era evidente que los pocos mirones suponían que íbamos a levantar una o dos piezas más para agrandar la casa. (29)

Esta acción sí sería considerada como útil y práctica socialmente, y es precisamente tal concepción la que se ataca con la inutilidad de la construcción del patíbulo.

A pesar de las intenciones de la familia, el desarrollo de su juego se ve interrumpido por la intromisión de obligaciones que impone el mundo externo:

El lunes una parte de la familia se fue a sus respectivos empleos y ocupaciones, ya que de algo hay que morir. (29)

Este comentario expresa un evidente desprecio por el trabajo y la productividad, valores rectores de la organización y el funcionamiento de nuestra sociedad.

Sin embargo, la oposición que surge hacia y del exterior constituye el motor mismo del juego, de hacer por el simple hecho de hacer:

A esa altura de las cosas la gente de la calle no podía dejar de darse cuenta de lo que estábamos haciendo, y un coro de protestas y

amenazas nos alentó agradablemente a rematar la jornada con la erección de la rueda.(29)

La oposición del exterior es entendida por los que juegan, a través de una inversión de sentido, como una voz de aliento que los convence del placer que obtienen de su acción libre:

Después del café apagamos la lámpara para dar paso a la luna que subía por los balaústres de la terraza, mis hermanas aullaron y mis primos y tíos recorrieron lentamente la plataforma haciendo temblar los fundamentos con sus pasos.(30)

En la copia de la idea del patíbulo, en la inutilidad del acto, en lo que el exterior tacharía de pérdida de tiempo y excentricidad, se rompe la visión normal del mundo y se crea una suerte de lente nueva a través de la cual las cosas se ven teñidas por el placer y el gozo de la transgresión lúdica, del juego libre y sin finalidad alguna. Bajtin apunta en este sentido que el juego "ofrece la posibilidad de un mundo totalmente diferente, de un orden mundial distinto, de una nueva estructura vital, franquea los límites de la unidad, de la inmutabilidad ficticia del mundo existente".²⁸ Subraya, además, que esa percepción de la relatividad es feliz y lleva a la alegría del cambio y la transformación, de ahí su carácter liberador de ataduras y moldes.

28 M. Bajtin, *Op. cit.*, pp. 48-49

En el texto dedicado a "Etiquetas y relaciones", Cortázar describe el recato y el pudor con que la familia de la calle de Humboldt adjudica sobrenombres a los miembros del grupo:

Como ejemplo del cuidado que tenemos en estas cosas bastará citar el caso de mi tía la segunda. Visiblemente dotada de un trasero de imponentes dimensiones, jamás nos hubiéramos permitido ceder a la fácil tentación de los sobrenombres habituales; así, en vez de darle el apodo brutal de Anfora Etrusca, estuvimos de acuerdo en el más decente y familiar de la Culona. (32)

He aquí una muestra del tacto que caracteriza a la familia. En este caso la transgresión se da a nivel más sutil; encontramos nuevamente el juego con el lenguaje, al que hemos hecho referencia anteriormente. El buen gusto radica no en el eufemismo, gran herramienta del refinamiento en cualquier medio que se precie de ser culto y educado, sino en llamar a las cosas por su nombre, práctica olvidada ya hace mucho tiempo en aras de rebuscamientos que sólo acaban por esconder el verdadero sentido. El lenguaje se vuelve de nueva cuenta un medio transgresor, mediante el cual es posible oponerse a la realidad exterior establecida. Aclaran los miembros de tan singular familia que sus actos

no tienen el objetivo de diferenciarse de sus vecinos sino que:

Tan sólo deseáramos modificar, gradualmente y sin vejar los sentimientos de nadie, las rutinas y las tradiciones. (33)

Abogan en última instancia por la recuperación de la simpleza y la espontaneidad, desde la crónica de un partido de fútbol hasta los textos de los escritores reconocidos; aunque no se abunda en este punto, queda constancia de una provocación para quien quisiera tomar la estafeta:

Mi tío el mayor, que lee a los escritores argentinos, dice que con muchos de ellos se podría hacer algo parecido, pero nunca nos ha explicado en detalle. Una lástima. (33)

Cortázar hace aquí una referencia a la literatura vacía y pomposa que, preocupada exclusivamente por la forma, se olvida de llamar a las cosas por su nombre. Los "escritores argentinos" cumplen con la misma función que lingüísticamente tiene el eufemismo, el oscurecimiento del sentido mediante un exceso de afectación que carece de todo significado. Cortázar subraya la posibilidad que existe de transgredir la función social tradicionalmente aceptada del lenguaje, para convertirlo en un instrumento del acto lúdico de la creación que propone mundos diferentes a los ya establecidos, cuestionando la validez de estos últimos.

Roland Barthes habla de la transgresión en la escritura diciendo que: "La única subversión posible en

materia de lenguaje es desplazar las cosas."²⁹ En este ejemplo de Cortázar queda claro uno de los sentidos que el desplazamiento puede tomar: el regreso a lo directo, a devolver al lenguaje a su significación original que, por olvidada, resulta relevante, rompiendo con los rodeos y las fórmulas de cortesía convencionalmente fijadas.

Un texto muy divertido es el dedicado a "Correos y telecomunicaciones", donde la familia logra ocuparse de una sucursal de correos, convirtiéndola en una verdadera fiesta. La atención que se da a los clientes es "con arreglo a sus principios y predilecciones"⁽³⁴⁾ que, por supuesto, tienen poca relación con los valores que relacionaríamos comúnmente con los servicios de comunicación. Frente a las esperadas celeridad, eficiencia, seriedad, etc., de toda oficina de correos, los integrantes del grupo familiar deciden anteponer la gratuidad de regalar un globo de colores - que por supuesto no acelera el arribo de la correspondencia - a cada comprador de estampillas, o de obsequiar vasitos de grapa y empanadas a los interesados en girar sus salarios, mientras que en la ventanilla de encomiendas el espectáculo consiste en mejorar los paquetes forrándolos de plumas. Una sucesión, pues, de actos absolutamente inútiles, cuya única validez radica en el placer momentáneo que pueden provocar; y, por otro lado, en su oposición al funcionamiento correcto y ordenado. En este caso podemos establecer una relación

29 R. Barthes, *El grano de la voz*, p. 168

con la "Conducta en los valorios" a la que nos referimos antes, y que se vale también de una suerte de escenificación teatral para oponerse a un espacio convencional donde cada movimiento obedece a una regla preestablecida.

Por supuesto que el exterior raras veces soporta una transgresión contra sus principios ya formulados y responde a ella:

Cuando los mirones y la policía invadieron el local, mi madre cerró el acto de la manera más hermosa, haciendo volar sobre el público una multitud de flechitas de colores fabricadas con los formularios de los telegramas, giros y cartas certificadas. (35)

Sin embargo, resalta el hecho de que la irrupción del exterior en el universo lúdico no lleva a los jugadores a claudicar, pues, aun el hecho de cerrar un acto por presiones externas, puede hacerse de manera novedosa, creativa y, por supuesto, transgresora, afirmando la conducta irreverente que dio origen al acto mismo.

Es en la "Pérdida y recuperación del pelo" donde la oposición a lo útil llega a una de sus máximas expresiones:

Para luchar contra el pragmatismo y la horrible tendencia a la consecución de fines útiles, mi primo el mayor propugna el procedimiento de sacarse un buen palo de la

cabeza, hacerle un nudo en el medio, y dejarlo caer suavemente por el agujero del lavabo. (36)

La tarea de recuperación del pelo perdido implicará una maravillosa pérdida de tiempo, dinero y esfuerzo. Desde desmontar el sifón del lavabo, descubrir el tramo del caño que va a la cañería principal y llegar por este sistema hasta la planta baja, para lo cual:

Habrá que trabajar en algún ministerio o casa de comercio para poder reunir el dinero que permita comprar los cuatro departamentos situados debajo del de mi primo el mayor. (36)

Tras esta ennoblecedora y productiva empresa, se pasará a la excursión por las alcantarillas en pos del pelo perdido.

¡Qué deliciosa tarea cotidiana la observación y clasificación de pelos con la esperanza siempre de encontrar el propio! Duvignaud comentaría que: "De ese modo, a través de la costra endurecida de la vida acostumbrada se ve surgir la corriente de actividades 'inútiles' o lúdicas."³⁰ Actividades que, en su gratuidad y falta de objetivo, van llevándose por delante siglos de orden, siglos de pragmatismo y de utilidad, dando cabida a la risa, al humor, al relajamiento, al pleno disfrute de hacer algo por el simple hecho de que hacerlo es agradable.

30 J. Duvignaud, *Op. cit.*, p. 131

Otro de los juegos que liberan a la familia del mundo de la utilidad les ha valido el nombre de "Los posatigres". El hecho de posar un tigre, sobre todo por las implicaciones de la "idiosincrasia de dichos animales", significaba horas y horas de meditación. Una vez tomada la decisión y obtenido el primer tigre:

Fue un trabajo sutil y penoso, un correr por consulados y droguerías, una complicada urdimbre de billetes, cartas por acción y trabajo de diccionario.(43)

Tras este extenuante viaje por los nunca bien ponderados caminos de la burocracia que tan esencial resulta para nuestro desarrollo diario, se procedió al posado con un complicadísimo acto de la más refinada ingeniería, hasta llegar al clímax del experimento:

En los instantes que uno sentiría la tentación de llamar cruciales - quizá por los dos tablones, quizá por mero lugar común - la familia se siente poseída de una exaltación extraordinaria; mi madre no disimula las lágrimas y mis primos carnales tejen y destejen convulsivamente los dedos.(44)

Es un estado de fascinación que no surge nunca de la cotidianeidad reglamentada. Según Blanchot, cuando "alguien está fascinado, puede decirse que no percibe ningún objeto real, ninguna figura real, porque lo que ve no pertenece al mundo de la realidad sino al medio

indeterminado de la fascinación."³¹ Este estado es resultado de la creatividad que transgrede el orden establecido y que permite hacer cosas inimaginables en un marco de parámetros fijos:

Posar el tigre tiene algo de total encuentro, de alienación frente a un absoluto; el equilibrio depende de tan poco y lo pagamos a un precio tan alto, que los breves instantes que siguen al posado y que deciden de su perfección nos arrebatan como de nosotros mismos, arrasan con la tigredad y la humanidad en un solo movimiento inmóvil que es vértigo, pausa y arribo. (45)

Es el breve espacio de la transgresión total donde incluso se va más allá de la creación en sí misma para sentir por un instante el mundo liberado de todo parámetro: tiempo, espacio, especie; donde la contradicción es la base de la liberación y de la apertura hacia algo diferente.

Maurice Blanchot al hablar del arte apunta que: "A veces se encierra en la afirmación de una soberanía interior: la que no acepta ninguna ley y repudia todo poder. [...] El Yo artístico afirma que él es la única medida de sí mismo, la única justificación de lo que hace y de lo que busca."³² Es ésta finalmente una descripción de un acto de

31 M. Blanchot, *Op. cit.*, p. 26

32 *Ibid*, p. 203

independencia y de ejercicio de la voluntad. La oposición al orden dado que nace de la sensación de inutilidad, del sabor amargo que la rutina va depositando día a día en nuestras bocas y en nuestros huesos, nos lleva a rebelarnos frente al acatamiento y la adecuación totales para buscar una manera diferente de relación con el exterior. En esta nueva forma el interior no es ya una copia de aquél, sino que se convierte en motor de cambio, de diferenciación y de inventiva cuando puede jugar en un espacio intermedio a partir del cual es factible la ruptura. Lo maravilloso de la ruptura propuesta por Cortázar, en franca concordancia con los eventos transgresores, liberadores y felices de las fiestas carnalescas, radica en su posibilidad de ser fuente de placer - no de dolor -, en la transgresión fascinante que deja brotar sin amarras el sinfín de posibilidades que llevamos dentro y que sólo necesitan encontrar la manera de salir y de transformar lo que nos rodea. Una vez que se ha llevado a cabo la ruptura por medio del ingreso al universo de lo lúdico, estamos en posición de llevar esa actitud a su máxima expresión, de jugar sin reglas, de convertir las cosas en lo que no son, de usarlas para lo que no sirven, de percibir a nuestro modo y deseo, guiados por un principio de placer. Es el pleno disfrute del juego lo que nos ocupará ahora en la obra de Julio Cortázar, reinventando con él mundos que hacen más soportables las realidades negativas de las que resulta a veces tan difícil escapar.

B. EL JUEGO

La oposición al mundo establecido en que vivimos nace de la necesidad de encontrar un espacio propio para la realización de la vida creativa que, a su vez, permita relacionar nuestro interior con el exterior, con nuevas propuestas para enfrentar la realidad. Es en ese espacio intermedio donde se realiza la actividad lúdica, que incluye, como una de sus manifestaciones, la creatividad artística y, dentro de ella, la literaria. El hombre en el ejercicio de sus capacidades creadoras es capaz de inventar un segundo mundo, una segunda vida, paralelos a la realidad y la cotidianidad. Este universo rompe de una u otra forma con los modelos establecidos, ofreciendo la posibilidad de liberación de las imposiciones del exterior y la entrada plena al mundo donde la osadía, el caos y la invención son perfectamente aceptables. La ruptura conduce, además, a la transgresión, es decir, a la necesidad de encontrar valores socialmente inaceptables que cabrían en la concepción de perversión que Roland Barthes entiende como la búsqueda de un placer que no ha sido invalidado por una finalidad derivada de la sociedad o de la especie.

Una vez descritas las formas en que Cortázar plantea el rompimiento con lo establecido para iniciar una incursión en el universo de lo lúdico, pasaremos a la descripción de las

diferentes manifestaciones del juego propiamente dicho que aparecen en *Historias de cronopios y de famas*. Atreverse a jugar implica atreverse a plantear toda una serie de actitudes, ideas, pensamientos, sensaciones que llevan a una concepción totalmente diferente de la vida cotidiana. Estos planteamientos surgen del deambular por caminos diversos, que tienen como hilo conductor la voluntad creadora y la libertad que se encuentran en el momento de iniciar el juego, dejando de lado los preceptos marcados por la cultura oficial.

1. Acto de hacer

Uno de los principales elementos de la actividad lúdica lo constituye la voluntad de realizar, de producir, de ejecutar. Winnicott explica que: "Para dominar lo que está afuera es preciso hacer cosas, no sólo pensar o desear, y hacer cosas lleva tiempo. Jugar es hacer."³³

Cortázar hace alusión a este concepto en su obra cuando conocemos a la rara familia de la calle Humboldt. El integrante del grupo que describe las ocupaciones a que se dedican comenta que:

Hacemos cosas, pero contarlo es difícil porque falta lo más importante, la ansiedad y la expectativa de estar haciendo las cosas, las

33 D. W. Winnicott, *Op. cit.*, p. 64

sorpresas tanto más importantes que los resultados, los fracasos en que toda la familia cae al suelo como un castillo de naipes y durante días enteros no se oyen más que deploraciones y carcajadas.(27)

Es la actividad, la movilidad, el acto de cambiar lo que hace que la vida sea digna de vivirse y que el rebelarse tenga un significado para quienes juegan:

Vivimos en el barrio de Pacífico y hacemos cosas cada vez que podemos. Somos muchos que tienen ideas y ganas de llevarlas a la práctica. [...] En el fondo nos importa poco, lo único que vale es hacer cosas, y por eso las cuento casi sin ganas, nada más que para no sentir tan de cerca la lluvia de esta tarde vacía.(28)

El espacio lúdico se sostiene como tal cuando dentro de él se realiza una actividad; los resultados finales no se toman en cuenta, no revisten importancia alguna; lo que realmente vale es el vértigo que se siente en el proceso, el placer que los medios - quizá ni siquiera para llegar a un objetivo - provocan en el camino, y finalmente, la fuente de sensaciones, de continuidad del deseo y de las ganas de llevarlo a la práctica que el propio fracaso puede ocasionar. No hay nada que pueda suplir la fuerza creadora:

Contar lo que hacemos es apenas una a manera de rellenar los huecos inevitables, porque a veces

estamos pobres o presos o enfermos, a veces se muere alguno o (me duele mencionarlo) alguno traiciona, renuncia o entra en la Dirección Impositiva. (27)

A lo largo de todo el libro volvemos a encontrar la concepción del hacer como parte fundamental de la creación. Aunque la alusión no se haga de manera directa, los personajes, tanto personas como cosas, realizan actividades que van configurando ese segundo mundo que surge del juego. Estas realizaciones se podrán ir apreciando en la descripción de las otras manifestaciones lúdicas en cuya esencia están inscritas las ideas aquí expuestas sobre lo que se necesita para enfrentarse y dominar el mundo de afuera.

2. La simulación / El mundo al revés

Duvignaud habla de la metamorfosis como una de las manifestaciones del juego y la describe como: "Mundo en que el hombre ya no es lo que es, en que el disfraz le da una segunda naturaleza."³⁴ Esto equivale a la idea de simular, es decir, de representar una cosa fingiendo lo que no es o algo diferente de lo que es. El propio Duvignaud describe, además, el vínculo que existe entre la simulación y el arte:

34 J. Duvignaud, *Op. cit.*, p. 101

"En toda manifestación artística hay un 'supongamos que...', un 'si ocurriera que...' cuyo recuerdo ha conservado el cuento con su 'había una vez': una hipótesis y una especie de puesta entre paréntesis del orden común y de lo conocido. Fingir lo que no es - lo que jamás será o aún no es - equivale a abrir el ser al juego."³⁵

Por otro lado, Bajtin estudia el papel de la máscara que entra plenamente en el campo de la simulación del fenómeno lúdico: "La máscara expresa la alegría de las sucesiones y reencarnaciones, la alegre relatividad y la negación de la identidad y del sentido único, la negación de la estúpida autoidentificación y coincidencia consigo mismo; la máscara es una expresión de las transferencias, de las metamorfosis, de la violación de las fronteras naturales, de la ridiculización, de los sobrenombres; la máscara encarna el principio del juego de la vida, establece una relación entre la realidad y la imagen individual."³⁶ En otras palabras, es también la simulación el espacio intermedio que permite establecer algún tipo de relación entre el adentro subjetivo y el afuera objetivo.

Mannoni, por su parte, afirma que: "Siempre que la escena quiera hacerse pasar por un lugar distinto del que en realidad es, siempre que el actor quiera hacerse pasar por otro se creará una perspectiva de lo imaginario."³⁷ Simular es una de las puertas de entrada a este mundo diferente de

³⁵ *Ibid*, pp. 80-81

³⁶ M. Bajtin, *Op. cit.*, p. 42

³⁷ O. Mannoni, *Op. cit.*, p. 121

la realidad de todos los días; quien se atreve a simular, se atreve a crear, apartándose de lo común y corriente.

Al hablar de la familia de la calle de Humboldt, habíamos encontrado ya el concepto de simulación cuando describen su gusto por "los simulacros que no sirven para nada".(27) La construcción del patíbulo es un ejemplo del fingimiento de una acción; se arma lo que parece ser un instrumento de castigo con el simple propósito de llevar a cabo la tarea misma de la construcción:

Sólo mi hermana la tercera permanecía cerca de la puerta, y le tocó dialogar con el subcomisario en persona; no le fue difícil convencerlo de que trabajábamos dentro de nuestra propiedad, en una obra que sólo el uso podía revestir de un carácter anticonstitucional.(30)

El juego consiste claramente en hacer parecer algo que no es, en la simulación de un mundo diferente al real y conocido mediante el uso de una suerte de máscara - que, en este caso, consiste en disfrazar una acción despojándola de su sentido común y corriente - que permite la entrada al mundo del juego a través de la metamorfosis que se opone y niega los parámetros establecidos, cuestionándolos y ridiculizándolos. Esta conducta, en su carácter transgresor, provoca, además, una reacción negativa por parte del exterior que no soporta la pérdida del equilibrio y la perfección ni la perversión de valores socialmente

aceptados; y, por lo tanto, intenta, inútilmente, detener el flujo lúdico.

En el texto dedicado a la "Conducta en los velorios", la oposición al medio a la que nos referimos anteriormente se da por un acto de simulación; los miembros de la familia representan toda una charada en el velorio, fingiendo lo que no son para oponerse así a la hipocresía de la familia del muerto:

Pero si de la pausada investigación de mi prima surge la sospecha de que en un patio cubierto o en la sala se han armado los tripodes del camelo, entonces la familia se pone sus mejores trajes, espera a que el velorio esté a punto, y se va presentando de a poco pero implacablemente. (46)

Los diferentes integrantes del grupo familiar empiezan a actuar como si el muerto fuera propio para poner en evidencia a los verdaderos parientes:

Por lo común mi hermana la menor se encarga de la primera escaramuza; diestramente ubicada a los pies del ataúd, se tapa los ojos con un pañuelo violeta y empieza a llorar, primero en silencio, empapando el pañuelo a un punto increíble, después con hipos y jadeos, y finalmente le acomete un ataque terrible de llanto que obliga a las vecinas a llevarla a la cama

preparada para esas emergencias, darle a oler agua de azahar y consolarla, mientras otras vecinas se ocupan de los parientes cercanos bruscamente contagiados por la crisis.(47)

El juego consiste en la escenificación de una brillante actuación: alguien se posesiona de un papel que, a manera de disfraz, le permite hacer lo que no puede siquiera imaginar en la vida cotidiana; jugar a ser lo que no es. Este mundo de la simulación lleva a la creación de otro espacio que adquiere un valor de realidad y de verdad para el jugador:

Mis hermanos y yo esperamos por lo regular este momento para entrar en la sala mortuoria y ubicarnos junto al ataúd. Por extraño que parezca estamos realmente afligidos.(47)

Los jugadores, que se apoderaron del velorio mediante una actuación, se ven finalmente involucrados de tal manera que la representación resulta más verdadera que la realidad; de hecho, la pena por la muerte de alguien a quien ni siquiera conocían los ha embargado, haciéndoles sentir el dolor en carne propia. Este nuevo universo inventado se opone de inmediato al ya existente y aparentemente real:

Nos basta ver las manos cruzadas del difunto para que el llanto nos arrase de golpe, nos obligue a taparnos la cara avergonzados, y somos cinco hombres que lloran de verdad en el velorio, mientras los deudos juntan desesperadamente el aliento para igualarnos, sintiendo que cueste lo

que cueste deben demostrar que el valorio es el de ellos, que solamente ellos tienen derecho a llorar así en esa casa. (48)

Es el juego precisamente el agente motor del enfrentamiento entre lo objetivo y lo subjetivo, el espacio donde es posible crear otro mundo que permita relacionar las dos maneras de enfrentarse a la vida; oponiéndose, además, a la realidad, limitadora y falsa. Esta oposición se logra precisamente, como habíamos hecho ya referencia en el primer capítulo, mediante una dramatización teatral en la que escenario y actores representan algo distinto de lo que en verdad son, para dar cabida a una perspectiva creativa y lúdica que adquiere mayor fuerza y validez que el mundo real.

En el texto "Vietato introdurre biciclette" la ruptura con lo establecido se da mediante la oposición a la prohibición impuesta por el mundo externo. Este movimiento de rebelión se logra precisamente mediante una metamorfosis - que como se explicó antes está fuertemente relacionada con el concepto de simulación -; en la que la bicicleta deja de ser lo que es convirtiéndose en algo diferente:

No ocurra que las bicicletas amanezcan un día cubiertas de espinas, que las astas de sus manubrios crezcan y embistan, que acorazadas de furor arremetan en legión contra los cristales de las compañías de seguros, y que el día luctuoso se

cierre con baja general de acciones, con luto en veinticuatro horas, con duelos despedidos por tarjeta.(58)

En este caso, la ruptura con la realidad se logra mediante la humanización de un objeto inanimado que adquiere voluntad propia para transformarse en algo distinto, gozando de una segunda naturaleza que le permite jugar, oponerse y transgredir el orden establecido. Duvignaud podría explicar este fenómeno diciendo que: "Si ya no se es lo que se fue, al menos se puede llegar a ser lo que se quisiera ser: la metamorfosis brinda un refugio y un instrumento. Se avanza enmascarado."³⁸ En el juego propuesto por Cortázar, las bicicletas se animan por el influjo lúdico para poder llevar a cabo una metamorfosis y avanzar jugando bajo un disfraz que las protege y les da la posibilidad de actuar.

El ámbito del sueño es un espacio maravilloso para las representaciones, para la aparición de sucesos que parecen reales, pero que son inexistentes en la vida diaria. En esta representación, el juego libre y sin reglas es el hilo conductor que podemos encontrar entre una imagen y otra, donde se van encadenando objetos y sensaciones que dejan de ser lo que son para convertirse en algo diferente. En el "Esbozo de un sueño", podemos encontrar varias instancias de este fenómeno:

38 J. Duvignaud, *Op. cit.*, p. 105

Después de largo andar (pero es como si tuviera los zapatos pegados al suelo) ve el portal y oye vagamente ladrar un perro, si eso es un perro. (72)

En el momento de subir los cuatro gastados peldaños, y cuando alarga la mano hacia el llamador que es otra mano que aprieta una esfera de bronce, los dedos del llamador se mueven, primero el meñique y poco a poco los otros, que van soltando interminablemente la bola de bronce. (72)

La bola cae como si fuera de plumas, rebota sin ruido en el umbral y le salta hasta el pecho, pero ahora es una gorda araña negra. (72)

La realidad aparente se va modificando por el influjo del sueño que convierte elementos de la vida cotidiana en objetos irreconocibles que se comportan de manera extraña o se transforman siguiendo una lógica incomprensible para el mundo de la vigilia. La creación del juego en el caso del sueño se logra mediante una sucesión de descripciones y acontecimientos determinados y movilizados por un "como si...". El espacio del sueño - como el del juego mismo - es un lugar intermedio entre el mundo de adentro y el mundo de afuera, donde podemos satisfacer de alguna manera los deseos que son contrarios a la realidad que imposibilita su realización en el exterior para revertirlos al espacio lúdico donde nada es realmente lo que es, todo simula ser

otra cosa, comportándose como si fuera algo diferente para cambiar continuamente sin dejar posibilidad de fijarlo como un objeto dado. El "como si..." permite la creación de un mundo maleable, móvil, cambiante donde es imposible aplicar las reglas que rigen los parámetros de lo que suponemos es nuestra vida diaria cuando estamos despiertos. Octave Mannoni explica este espacio haciendo referencia a los estudios de Freud quien "imaginó que entre la alucinación del deseo y la realidad que la contradice, había que situar el escenario de la fantasía como un mundo falso, como el mundo del sueño, a fin de que el deseo obtuviese de cualquier manera por lo menos alguna satisfacción imaginaria."³⁹

Es posible entender la expresión última de la simulación como la creación de un mundo al revés en que, no sólo las cosas, las personas y los acontecimientos aparentan ser lo que no son, sino que se convierten en lo contrario. Bajtin alude a este fenómeno en su descripción del carnaval que tomaremos aquí como equivalente del juego: "Se caracteriza principalmente por la lógica original de las cosas 'al revés' y 'contradictorias', de las permutaciones constantes de lo alto y lo bajo, del frente y el revés, y por las diversas formas de parodias, inversiones, degradaciones, profanaciones, coronamientos y derrocamientos bufonescos. La segunda vida, el segundo mundo de la cultura

39 O. Mannoni, *Op. cit.*, p. 85

popular se construye en cierto modo como parodia de la vida ordinaria, como un 'mundo al revés'.⁴⁰

En el texto dedicado a las "Geografías", Cortázar juega, cambiando por completo el punto de vista tradicional de describir el mundo que nos rodea, para proponer una perspectiva nueva:

Probado que las hormigas son las verdaderas reinas de la creación (el lector puede tomarlo como una hipótesis o una fantasía; de todas maneras le hará bien un poco de antropofugismo), he aquí una página de su geografía:(76)

La nueva perspectiva consiste en ver el mundo a través de los ojos de las hormigas, no a través de los ojos humanos que, desde siempre, se han encargado de ordenar el universo a su gusto y conveniencia. A partir de esta idea se formula un replanteamiento de los conocimientos tradicionales transmitidos de generación en generación, para decir que:

<<...mares paralelos (¿ríos?). El agua infinita (¿un mar?) crece en ciertos momentos como una hiedra-hiedra-hiedra (¿idea de una pared muy alta, que expresaría la marea?)...>>(76)

Y así sucesivamente hasta llegar a la idea de que:

<<...En esta región abundan los Horribles Inmensos Seres (¿hombres?) que destrozan nuestros

40 M. Bajtin, Op. cit., p. 16

senderos. Al otro lado de la Gran Sombra Verde empieza el Cielo Duro (¿montaña?)...>>

A continuación Cortázar propone otra interpretación simulando lo que podría representar esta nueva visión, y aprovechando para burlarse al hacer un paralelismo entre las doctas descripciones científicas y la geografía de un pequeño jardín de una calle de Buenos Aires:

Los mares paralelos son dos canaletas de desagüe; el agua infinita, un bañadero de patos; la Gran Sombra Verde, un almacigo de lechuga. Los Horribles Inmensos Seres insinuarían patos o gallinas, aunque no debe descartarse la posibilidad de que realmente se trate de los hombres. Sobre el Cielo Duro se cierne ya una polémica que no terminará pronto. A la opinión de Frey y Peterson, que ven en él una medianera de ladrillos, se opone la de Guillermo Sofovich que presume un bidé abandonado entre las lechugas. (76-77)

El cambio de perspectiva culmina finalmente con la total inversión del punto de vista, que implica, además, una visión del mundo al revés, donde la percepción tradicional se convierte en su contraria al percibirse la realidad a través de los ojos de las hormigas, que inventan un universo nuevo. Además, junto al cambio de perspectiva, resalta un marcado espíritu de burla pues el espacio de juego se construye también haciendo del lenguaje científico-

descriptivo lo que no es, al desplazar su uso oficial para utilizarlo en el fingimiento de una descripción erudita y culta que está muy alejada de las descripciones de ese tipo que encontramos en la vida corriente.

En el texto "Fin del mundo del fin", Cortázar presenta una visión del fin del mundo que se inicia con la proliferación desmedida de los escribas:

Como los escribas continuarán, los pocos lectores que en el mundo había van a cambiar de oficio y se pondrán también de escribas. Cada vez más los países serán de escribas y de fábricas de papel y tinta, los escribas de día y las máquinas de noche para imprimir el trabajo de los escribas. (67)

De esta actividad surgirá una cantidad infinita de libros que; en lugar de contribuir a la cultura y al desarrollo del pensamiento y, por ende, del progreso del ser humano; serán los causantes del desastre, del caos, de la desintegración social, perdiendo por completo el significado y el sentido que tuvieron en otro momento.

Los libros van invadiendo la tierra y el mar hasta llegar a cambiar incluso la configuración misma del planeta:

Entonces muchas aguas invaden muchas tierras, se produce una nueva distribución de continentes y océanos, y presidentes de diversas repúblicas son sustituidos por lagos y penínsulas, presidentes de

otras repúblicas ven abrirse inmensos territorios a sus ambiciones, etcétera. (68)

De esta manera el mundo en que el sentido se entiende como uno de los valores fundamentales, polar del orden social, va dando lugar a su opuesto, al mundo del sin sentido total, una vez que los libros combinados con el agua se convierten en una pasta aglutinante que impide hasta la circulación, y los escribas obsesionados sólo buscan donde poder seguir realizando su labor:

Los escribas trabajan lentamente, pero su número es tan inmenso que los impresos separan ya por completo las tierras de los lechos de los antiguos mares. En la tierra vive precariamente la raza de los escribas, condenada a extinguirse, y en el mar están las islas y los casinos o sea los transatlánticos donde se han refugiado los presidentes de las repúblicas, y donde se celebran grandes fiestas y se cambian mensajes de isla a isla, de presidenta a presidente, y de capitán a capitán. (69)

Cortázar plantea, así, un mundo nuevo regido por una lógica "al revés" que transgrede los cánones de la realidad oficial. Mediante el juego logra una inversión de valores aparentemente tan fundamentales e inamovibles como el sentido y la racionalidad, que caen frente a un mundo caótico que, en su sin sentido, va acabando consigo mismo. Cortázar se burla, además, de otros valores que rigen a la

sociedad actual, como la productividad y el progreso tecnológico, que se convierten en meros afanes obsesivos e inservibles, capaces incluso del surgimiento de productos tan inútiles como los libros, que acaban convertidos en una pegajosa pasta de papel y agua.

"Historia verídica" describe la permutación entre los conceptos tradicionales de lo previsible y lo imprevisible:

A un señor se le caen al suelo los anteojos, que hacen un ruido terrible al chocar con las baldosas. El señor se agacha afligidísimo porque los cristales de anteojos cuestan muy caros, pero descubre con asombro que por milagro no se le han roto. (79)

Ya que hombre precavido vale por dos, nos han dicho por generaciones, este individuo compra enseguida un estuche protector para "curarse en salud", y cuál no sería su sorpresa cuando:

Una hora más tarde se le cae el estuche, y al agacharse sin mayor inquietud descubre que los anteojos se le han hecho polvo. (79)

Junto con los anteojos se ha pulverizado e invertido, además, su concepción del mundo:

A este señor le lleva un rato comprender que los designios de la Providencia son inescrutables, y que en realidad el milagro ha ocurrido ahora. (79)

En "Progreso y retroceso" se da una inversión total de la idea de avance frente al concepto de volver hacia atrás como se entienden en el mundo en que vivimos. En primera instancia encontramos el progreso:

Inventaron un cristal que dejaba pasar las moscas. La mosca venía, empujaba un poco con la cabeza y pop ya estaba del otro lado. Alegría enormísima de la mosca. (78)

El desarrollo va aparejado con una simple invención feliz en la que lo que resulta más importante es la reacción del insecto, no la del genial inventor; además, el valor de utilidad no tiene ninguna cabida, a diferencia del papel que juega en el mundo común y corriente.

El siguiente paso, que se podría entender como un avance más del progreso en nuestros términos cotidianos, es un retroceso para el mundo que juega:

Todo lo arruinó un sabio húngaro al descubrir que la mosca podía entrar pero no salir, o viceversa, a causa de no sé sabe qué macana en la flexibilidad de las fibras de este cristal que era muy fibroso. En seguida inventaron el cazamoscas con un terrón de azúcar adentro, y muchas moscas morían desesperadas. (78)

En el espacio lúdico la ruina y la vuelta hacia atrás surgen en el momento en que la utilidad aparece como rectora de las acciones y acaba con toda posibilidad de disfrute

desinteresado, para volver a la perspectiva establecida en que no hay "posible confraternidad con estos animales dignos de mejor suerte"(78). El juego logra construir un mundo al revés en que se enfrentan los valores de progreso y utilidad a sus opuestos tradicionales, retroceso e inutilidad, que son los que, en última instancia, tienen una validez lúdica, liberadora y feliz, que permite disfrutar algo simple y sencillamente porque es disfrutable.

Es precisamente este concepto de permutación de los valores tradicionales lo que nos lleva al siguiente punto: la inutilidad como un valor positivo, aceptado y, además, placentero.

3. Lo inútil / Maravillosa ocupación

Nos hemos referido ya en el capítulo anterior a la ruptura con lo establecido mediante la abierta y total oposición a lo útil, como lo reflejan las actividades de la familia de la calle de Humboldt. A partir de esa separación con lo socialmente aceptado, Cortázar abre la puerta hacia un mundo nuevo donde ya ni siquiera rebelarse es necesario, un espacio diferente donde lo inútil tiene un valor en sí mismo, como lo describen los miembros de aquella familia una vez que han construido el patíbulo:

Quedó la calle, una pitada de vigilante a lo lejos, y el colectivo 108 que pasaba cada tanto;

nosotros ya nos habíamos ido a dormir y soñábamos con fiestas, elefantes y vestidos de seda. (31)

He aquí, a través del sueño, el surgimiento del mundo del juego, libre ya de la injerencia impositiva del exterior, que Duvignaud describe muy claramente cuando dice que: "Eso, desde luego, no sirve para nada: lo sagrado no sirve para nada, el amor y el placer no sirven para nada, ¡lo imaginario no sirve para nada!"⁴¹

Una de las manifestaciones más claras y más liberadoras del concepto de lo inútil, la encontramos en lo que Cortázar describe como "Maravillosas ocupaciones". En palabras de Duvignaud, las podemos entender como: "Esas brechas, esos fondeaderos se hallan diseminados en el conjunto de la vida colectiva. Motociclistas, músicos, *bricoleurs*, vagos, gente que revela sin excepción que a la vida se le puede dar un sentido mediante una creatividad desprovista de toda preocupación funcional."⁴² Hacer cosas, desplazarse, moverse sin que exista un por qué, una justificación o una necesidad resulta una de las más puras maneras en que nos relacionamos con el exterior por medio del juego. Nos atrevemos a recorrer caminos que nadie ha trazado nunca, veredas que no llevan a ninguna parte, puentes que no cruzan nada, guiados solamente por una creatividad libre e independiente que, si algo busca, es el mero encuentro con

41 J. Duvignaud, *Op. cit.*, p. 31.

42 *Ibid.*, p. 132

el placer, con la alegría íntima y completa de hacer lo que tenemos ganas de hacer sin necesidad de dar a nadie una explicación.

Cortázar describe varias acciones que resultan admirables por su falta total de intencionalidad. Entre ellas tenemos:

Qué maravillosa ocupación cortarle una pata a una araña, ponerla en su sobre, escribir Señor Ministro de Relaciones Exteriores, agregar la dirección, bajar a saltos la escalara, despachar la carta en el correo de la esquina. (55)

Con este acto lúdico y creativo, que carece de funcionalidad y sólo está dirigido por el placer y el disfrute libres de amarras sociales, Cortázar aprovecha nuevamente para burlarse abiertamente del régimen establecido. Frente al jugador libre, destaca la figura del Señor Ministro, que podemos entender - al igual que la secretaria o la Unesco a las que hicimos referencia en el capítulo anterior - como símbolo de los inamovibles valores institucionales en los que está fundada la estructura social. Además, el jugador no sólo se opone a la rigidez, sino que la rompe con su juego:

Qué maravillosa ocupación tomar el ómnibus, bajarse delante del ministerio, abrirse paso a golpes de sobres con sellos, dejar atrás al último secretario y entrar, firme y serio, en el gran despacho de espejos, exactamente en el momento en

que un ujier vestido de azul entrega al Ministro una carta, y verlo abrir el sobre con una plegadera de origen histórico, meter dos dedos delicados y retirar la pata de araña, quedarse mirándola , y entonces imitar el zumbido de una mosca y ver cómo el Ministro palidece, quiere tirar la pata pero no puede, está atrapado por la pata, y darle la espalda y salir, silbando, anunciar en los pasillos la renuncia del Ministro, y saber que al día siguiente entrarán las tropas enemigas y todo se irá al diablo y será un jueves de un mes impar de un año bisiesto. (55-56)

En su ruptura con la realidad común y corriente, la percepción y la actividad lúdicas conllevan la posibilidad misma de la subversión del orden. Mediante un acto fortuito, se llega al total desmembramiento social, que sobreviene por el simple hecho de hacer del juego una manera de vivir y de ver el mundo. El Señor Ministro, la Institución, cede inexplicablemente ante esta fuerza lúdica que actúa feliz sin importar la opinión de los demás.

Cuando Duvignaud habla del libertinaje en relación al fenómeno lúdico explica que: "No garantizar ninguna carrera, no tomar ningún papel, tomar el dinero de donde viniere, endeudarse, hacer caso omiso de la regularidad moral, tal es la vocación de quien hace de su existencia un juego."⁴³ Esta descripción se aplica perfectamente a los

⁴³ *Ibid*, p. 93

individuos que se dedican al ejercicio de ocupaciones maravillosas, oponiéndose con su actitud al régimen establecido, pues, volviendo a las propuestas de Duvignaud, la actitud lúdica de estos seres que tienen vocación por la creación, por lo imprevisto, por el juego, constituya un acto de rebeldía frente al orden oficial, ya que: "A los planificadores les repugna tomar en cuenta, en el balance de los recursos humanos, el 'precio de las cosas sin precio', es decir, de las actividades que no justifican en absoluto la reutilización."⁴⁴ Lo que no ofrece un bien y se hace con un objetivo fijo es incomprensible y, más aún, condenable por la sociedad; es el espacio del juego el que permite al hombre liberarse de esos valores utilitarios y pragmáticos para crear los suyos propios. Ese hombre empieza su labor creativa cuando niño, y niño se conserva en parte de sí, si quiere que la voluntad creadora y cambiante subsista. Es por esto que podemos afirmar que el espacio de la infancia forma siempre parte del espacio lúdico; el adulto recupera al niño a través del juego.

44 *Ibid*, p. 13

4. Recuperación de la infancia / La excentricidad

Ya explicamos anteriormente que es durante la infancia cuando el ser humano inicia su experiencia en el mundo, creando un espacio de juego que le permita relacionar su adentro con el afuera; de esta manera nacen la creatividad y la cultura. Sin embargo, a medida que el individuo crece y se amolda, resultan calificadas de "infantiles" las actitudes diferentes que se oponen al orden externo; pero si esta oposición ha de lograrse, el niño no desaparece de la escena del juego. Huizinga apunta que: "Para jugar de verdad, el hombre, mientras juega, tiene que convertirse en niño."⁴⁵ Además, explica más particularmente que la poesía se encuentra en un lugar antiguo que comparten el niño, el animal, el salvaje y el vidente, que corresponde al terreno del sueño, del encanto, de la embriaguez y de la risa. Comenta que: "Para comprender la poesía hay que ser capaz de anifiarse el alma, de investirse el alma del niño como una camisa mágica y de preferir su sabiduría a la del adulto."⁴⁶ Atreverse a entrar al mundo del juego y disfrutar la liberación que la transgresión implica, significa atreverse a ser niño nuevamente, a volver a percibir el mundo con los ojos de una fascinación que se sorprende y que es capaz de ver y sentir cosas a las que los adultos, en su proceso de

45 J. Huizinga, *Op. cit.*, 234

46 *Ibid*, p. 144

maduración, deben renunciar si han de ser aceptados socialmente.

Julio Cortázar habla de ese niño que vive dentro de él:

Siempre seré como un niño para tantas cosas, pero uno de esos niños que desde el comienzo llevan consigo al adulto, de manera que cuando el monstruito llega verdaderamente a adulto ocurre que a su vez éste lleva consigo al niño, y nel mezzo del camin se da una coexistencia pocas veces pacífica de por lo menos dos aperturas al mundo.

Esto puede entenderse metafóricamente pero apunta en todo caso a un temperamento que no ha renunciado a la visión pueril como precio de la visión adulta, y esa yuxtaposición que hace al poeta y quizá al criminal, y también al cronopio y al humorista (cuestión de dosis diferentes, de acentuación aguda o esdrújula, de elecciones: ahora juego, ahora mato) se manifiesta en el sentimiento de no estar del todo en cualquiera de las estructuras, de las telas que arma la vida y en las que somos a la vez araña y mosca.⁴⁷

El niño conserva la apertura hacia mundos lúdicos, imaginarios, que para el adulto resultan poco prácticos o inútiles; el niño es capaz de vivir en estos mundos, de crear dentro de ellos, de disfrazarse, de disfrutar y de reírse sólo porque le gusta. Convierte un pedazo de tela en

47 Julio Cortázar, *La vuelta al día en ochenta mundos*, p. 21

un muñeco o un trozo de madera en un coche, y no tiene que pedir ni dar explicación alguna.

En *Historias de cronopios y de famas*, podemos encontrar un movimiento de recuperación de la infancia y el rescate de una percepción infantil en diferentes instancias. En el texto "Correos y telecomunicaciones", cuando la familia se ve obligada a retirarse de la sucursal de correos por su poca eficiencia, uno de los integrantes comenta:

Cantamos el himno nacional y nos retiramos en buen orden; vi llorar a una nena que había quedado tercera en la cola de franqueo y sabía que ya era tarde para que le dieran un globo. (35)

Era precisamente la niña la que podía percibir y disfrutar un juego que para los demás no era más que una serie de acciones inútiles e incluso perjudiciales; ella sí podía maravillarse mientras que los otros sólo podían denunciar la pérdida de tiempo. Esta niña aún no se había visto forzada a renunciar a una visión lúdica del mundo y representaba, así, la posibilidad de seguir jugando y creando. En ella se ve claramente esa parte infantil que sobrevive en el grupo de adultos que se apodera de la oficina de correos, trascendiendo los límites impuestos por valores como eficiencia y rapidez, que desde la nueva perspectiva se ven como meras directrices limitantes. Sólo anifiándose el alma puede el hombre liberarse y dar rienda suelta a sus impulsos creadores.

En el texto que describe las "Propiedades de un sillón" se habla de un sillón que sirve para morir y donde la gente va y se sienta cuando ha envejecido. Frente a tan seria propuesta, Cortázar se refiere también al comportamiento de los niños:

Los chicos, siempre traviosos, se divierten en engañar a las visitas en ausencia de la madre, y las invitan a sentarse en el sillón. (82)

Los niños son los que siempre juegan y transgreden las normas impuestas por el exterior, que reacciona sin saber qué hacer:

Como las visitas están enteradas pero saben que de eso no se puede hablar, miran a los chicos con gran confusión y se excusan con palabras que nunca se emplean cuando se habla con los chicos, cosa que a éstos los regocija extraordinariamente. (82)

No tiene par el placer producido por la desestabilización del aparentemente perfecto mundo de los adultos. El juego y la transgresión que implica se oponen al mundo rígido que, socialmente, se entiende como la adquisición de la madurez y la cordura. La irrupción de la infancia demuestra de nueva cuenta que existe siempre una posibilidad de cambiar y de oponerse para dar paso a nuevas realidades inventadas. Sin embargo, finalmente llega la

edad adulta y con ella la pérdida del placer o de la fascinación:

Entre tanto los chicos van creciendo y llega un día en que sin saber por qué dejan de interesarse por el sillón y las visitas. (82)

Quizá ahora sus intereses estén centrados en problemas de índole más productiva.

A través de los ojos de los niños se descubre una perspectiva totalmente diferente y maravillosa. El mundo se vuelve a inventar de manera diferente; adquiere una dimensión que no existe en la vida cotidiana: seres inanimados adquieren vida, objetos aparentemente inútiles toman una importancia inusitada, se descubren sentimientos donde parece que no hay vida. Cortázar plantea la recuperación de la visión infantil dentro del adulto que conscientemente se da la oportunidad de crear, inventando el mundo de una manera diferente. Estamos, pues, frente a una suerte de adulto-niño que se atreve a ver lo que los demás niegan por temor de parecer ridículos. Tal es el caso planteado en el texto "Aplastamiento de las gotas" donde, a partir de un hecho tan común y corriente como la lluvia, se crea un universo donde los seres importantes son precisamente las gotas que van cayendo:

Ahora aparece una gotita en lo alto del marco de la ventana, se queda temblequeando contra el cielo que la triza en mil brillos apagados, va

creciendo y se tambalea, ya va a caer y no se cae, todavía no se cae. (92)

Se prolonga un instante más el momento del desprendimiento hasta que la gota se convierte en gotaza y finalmente queda convertida en "una viscosidad en el mármol" (92).

La comprensión del adulto que juega a ser niño lo lleva incluso a inventar maneras distintas de ser, que relaciona con su propio universo, aparentemente limitado por la madurez:

Pero las hay que se suicidan y se entregan en seguida, brotan en el marco y ahí mismo se tiran, me parece ver la vibración del salto, sus piernitas desprendiéndose y el grito que las emborracha en esa nada del caer y aniquilarse. Tristes gotas, redondas inocentes gotas. Adiós gotas. Adiós. (92)

Volvemos a encontrar en este caso el recurso lúdico que consiste en la humanización de lo inanimado, al que hicimos ya referencia al hablar de la simulación. El individuo que juega en el ejemplo que nos ocupa, movido en primera instancia por el simple deseo de apartarse del aburrimiento de una tarde de lluvia, da a las gotas, simples objetos que carecen de vida, la posibilidad de adquirir sentimientos, sensaciones y angustias con las que incluso es capaz de indentificarse.

Con referencia a la infancia, Mannoni apunta: "Hay algo en nosotros, algo del niño que fuimos, que de alguna manera debe subsistir, en algún lugar del yo, tal vez por el lado de lo que Freud [...] llama precisamente la *escena del sueño*; en esa parte, por así decirlo retraída de nosotros mismos, estaría el lugar de la ilusión, esa ilusión que por ahora no sabemos en realidad en qué consiste."⁴⁸ Pero sí sabemos que esa ilusión puede crear espacios diferentes donde es válido romper las reglas que rigen nuestro diario caminar.

La percepción infantil, esta percepción que inventa mundos que los adultos común y corrientes no quieren o no pueden ver, en ocasiones es calificada por la realidad ordenada y madura como rara o extravagante, sobre todo si trasciende los años de la niñez y se vuelve eje de la vida adulta. Tal es la situación que muchas veces encontramos en el extremo final del desarrollo, en la vejez, cuando el individuo vuelve a comportarse de manera excéntrica, como si el niño volviera a adueñarse de la situación. Tal excentricidad llega incluso a tacharse de locura en el intento de dar un nombre a percepciones y comportamientos que no se entienden y que, además, resultan amenazantes para el orden establecido e inmutable. Dentro de este rubro tan amplio podemos incluir el caso de la "Tía en dificultades" que describe el miedo irracional y aparentemente incoherente que tiena de caerse de espaldas una de las tías de la

48 O. Mannoni, *Op. cit.*, p. 123

familia de la calle de Humboldt, y que afecta a todos los miembros del clan, haciéndola tomar actitudes extrañas:

Tía sólo se resuelve a cruzar las habitaciones después de un largo titubeo, interminables observaciones oculares y palabras destempladas a todo chico que ande por ahí en ese momento. Después se pone en marcha apoyando primero un pie y moviéndolo como un boxeador en el cajón de resina, después el otro, trasladando el cuerpo en un desplazamiento que en nuestra infancia nos parecía majestuoso, y tardando varios minutos para ir de una puerta a otra. Es algo horrible. (39)

Tal comportamiento, que provocaba la admiración y el respeto de los niños, sólo puede ser visto por lo adultos como una actitud excéntrica e insensata que no pueden comprender.

Frente a la insistencia de la familia por encontrar una razón a ese miedo, la tía finalmente confesó que si se caía de espaldas, no podría volver a levantarse. Sólo la comprendieron al ver una cucaracha en semejante predicamento; y entonces aprendieron a aceptar a la tía con su manía:

Nos fuimos a la cama con una marcada melancolía, y por una razón u otra nadie volvió a interrogar a tía; nos limitamos a aliviar en lo posible su miedo, acompañarla a todas partes,

darle el brazo y comprarle cantidad de zapatos con suelas antideslizantes y otros dispositivos estabilizadores. La vida siguió así y no era peor que otras vidas.(40)

Los miembros de la familia lograron, de alguna manera, recuperar su propia excentricidad para entender la de la tía sin juicios ni presiones.

En "Tía explicada o no", cuatro primos que se dedican a la filosofía, después de estudiar el caso de la tía, le han concedido la razón sin dar más explicación. La solidaridad de la familia frente a la extraña conducta se hace más fuerte:

Durante años hemos acompañado a tía en sus titubeantes expediciones de la sala al antepatio, del dormitorio al cuarto de baño, de la cocina a la alacena. Nunca nos pareció fuera de lugar que se acostara de lado, y que durante la noche observara la inmovilidad más absoluta, los días pares del lado derecho y los impares del izquierdo.(41)

La excentricidad provoca ayuda y aceptación, no rechazo como sucede en la vida común. Finalmente, este asunto termina con una digresión de uno de los miembros de la familia sobre la posición que tanto aterra a la tía:

Es curioso que a mí estar de espaldas me resulte la posición más natural, y a veces sospecho que mi tía le tiens horror por eso. Yo

la encuentro perfecta, y creo que en el fondo es la más cómoda. Sí, he dicho bien: en el fondo, bien en el fondo, de espaldas. Hasta me da un poco de miedo, algo que no consigo explicar. Cómo me gustaría ser como mi tía y no puedo. (42)

La lente nueva y diferente de la excentricidad - relacionada fuertemente con la visión infantil, libre y creadora - se abre a mundos extraños, difíciles de entender desde una perspectiva establecida. La divergencia con respecto al camino socialmente marcado provoca un enfrentamiento no sólo con el exterior, sino también con nuestro interior, en una suerte de autocuestionamiento que nos lleva a descubrir sensaciones que probablemente ni siquiera podíamos percibir desde una perspectiva aceptada y avalada por la realidad exterior. Cabe mencionar como conclusión la concepción que Bajtin tiene de la locura, que está relacionada también con el espíritu excéntrico que hemos descrito: "La locura es una parodia feliz del espíritu oficial."⁴⁹

5. Lo absurdo / El asar

Estrechamente ligado con el concepto de excentricidad, entendida como transgresión de la visión establecida, está la idea de lo absurdo, es decir, aquello que es contrario a

49 M. Bajtin, *Op. cit.*, p. 41

la razón o que carece de significación. En este sentido lo absurdo se puede entender como una más de las manifestaciones del espíritu lúdico. Penetrar el universo de lo absurdo, dejando atrás las amarras de una educación convencional, es penetrar al universo del juego donde, según Duvignaud, "se borra la trivialidad del 'sentido común', incluso la lógica en que se apoya oficialmente la vida cotidiana".⁵⁰

En el "Fin del mundo del fin" tenemos un ejemplo de una perspectiva absurda del mundo, donde la labor de los escribas resulta absolutamente inútil e inservible llegando al extremo, además, de ser la causante de la inmovilización del mundo. La pérdida de una razón o de un objetivo queda clara en la siguiente descripción del trabajo de los obsesionados escribas:

Los escribas comprenden que las fábricas de papel y tinta van a quebrar, y escriben con letra cada vez más menuda, aprovechando hasta los rincones más imperceptibles de cada papel. Cuando se termina la tinta escriben con lápiz etcétera; al terminarse el papel escriben en tablas y baldosas etcétera. Empieza a difundirse la costumbre de intercalar un texto en otro para aprovechar las entrelíneas, o se borra con hojas

50 J. Duvignaud, *Op. cit.*, p. 130

de afeitar las letras impresas para usar de nuevo el papel. (68-69)

La obsesiva e incansable labor de los escribas es una manifestación de todo aquello que se opone a la razón y que no tiene significado alguno. Más allá de la inutilidad como placer, a la que aludimos con anterioridad, la ocupación de los escribas carece tanto de motivo como de meta y, a través de su descripción, Cortázar se burla nuevamente de la seria y práctica visión establecida, regida por la lógica convencional, ridiculizando una labor que, aunque en su origen pudo ser útil, ha perdido toda razón de ser y se puede entender como la máxima expresión de una actitud excéntrica y desenfrenada.

También puede tacharse de absurda, ilógica o incoherente la libre asociación que guía el "Plan para un poema" que incluye pasajes tales como:

Que sea Roma la que Faustina, que el viento
 aguce los lápices de plomo del escriba sentado
 [...] Y Marat en su bañadera. (85)

Para de ahí pasar a:

La persecución de un grillo por una bandeja
 de plata, con la señora Delia que suavemente
 acerca una mano semejante a un sustantivo y cuando
 va a atraparlo el grillo está en la sal. [...] Y
 Marat en su bañadera. (85)

Para que finalmente:

Por fin sea Buenos Aires en un día salido y rehilado, con trapos al sol y todas las radios de la cuadra vociferando al mismo tiempo la cotización del mercado libre de girasoles. [...] Y Marat en su bañadera. (85-86)

En esta sucesión de imágenes inconexas el único hilo conductor lo constituye la frase "Y Marat en su bañadera" por un capricho de la voluntad creadora y lúdica que se opone a seguir cánones ya marcados en su invención de un nuevo mundo. En este punto resulta pertinente relacionar el modelo de creación lúdica que describe Cortázar con las pautas vanguardistas propuestas por el surrealismo. El movimiento del juego está dado por la asociación libre, por el encadenamiento de conceptos e ideas aparentemente disímolas, que se van uniendo por la fuerza libre de la voluntad creadora, que se ha desembarazado de los caminos trazados por la lógica tradicional, para crear realidades donde es válida la superposición de universos diferentes y aun contrarios. Tal meta era la que perseguían los surrealistas con técnicas como la escritura automática, que pretendía igualmente liberar al individuo del razonamiento establecido por la cultura oficial.

Otro caso de desintegración del orden establecido por la acción del absurdo es el planteado en el "Cuento sin moraleja" que cuenta la historia de:

Un hombre que vendía gritos y palabras, y le iba bien aunque encontraba mucha gente que discutía los precios y solicitaba descuentos. El hombre accedía casi siempre, y así pudo vender muchos gritos de vendedores callejeros, algunos suspiros que le compraban señoras rentistas, y palabras para consignas, slogans, membretes y falsas ocurrencias.(93)

Tan extraña ocupación lo llevó finalmente a llegar ante el "tiranuelo del país" para venderle sus últimas palabras. Ante tal afrenta éste mandó encarcelarlo, pero el hombre siguió en su afán hasta que logró convencerlo a base de infundirle tanto miedo que llevó al tiranuelo a escucharlo, mientras los generales y secretarios organizaron un levantamiento matándolo de un tiro e impidiendo que dijera sus últimas palabras. El vendedor también fue muerto ante la negativa de revelar aquellas palabras; pero:

Los vendedores callejeros que le habían comprado gritos siguieron gritándolos en las esquinas, y uno de esos gritos sirvió más adelante como santo y seña de la contrarrevolución que acabó con los generales y secretarios. Algunos, antes de morir pensaron confusamente que en realidad todo aquello había sido una torpe cadena de confusiones, y que las palabras y los gritos eran cosas que en rigor pueden venderse pero no comprarse, aunque parezca absurdo.(95)

Es la sucesión de hechos que se van encadenando de una forma fortuita, aparentemente contraria a la razón, la que lleva nuevamente a la subversión del orden establecido. Al igual que el "Señor Ministro" al que aludimos al hablar de las "maravillosas ocupaciones", el tiranuelo - de quien Cortázar se burla desde el simple hecho de nombrarlo - es representante del endeble régimen institucional que se desmorona cuando el juego, en forma de absurdo, irrumpe en él, desestabilizándolo y finalmente acabando con la estructura formal y rígida, que en su misma conformación llevaba el germen de lo efímero y cambiante, que sólo la actitud lúdica es capaz de rescatar, dejando únicamente los gritos resonando de tanto en tanto en las esquinas.

Quizá sean el absurdo o el propio azar los que dictan la suerte del hombre cuya historia se cuenta en "Acefalia":

A un señor le cortaron la cabeza, pero como después estalló una huelga y no pudieron enterrarlo, este señor tuvo que seguir viviendo sin cabeza y arreglárselas bien o mal. (70)

¿Qué más podía hacer con el camino que le había asignado el destino? A pesar de haber perdido cuatro de los cinco sentidos, a través del tacto fue recuperando inexplicablemente vista, gusto y olfato:

Sólo le faltaba oír y justamente entonces oyó, y fue como un recuerdo, porque lo que oía eran otra vez las palabras del capellán de la

cárcel, palabras de consuelo y esperanza muy hermosas en sí, lástima que con cierto aire de usadas, de dichas muchas veces, de gastadas a fuerza de sonar y sonar. (71)

El personaje se convierte en víctima de un juego circunstancial de acontecimientos guiados solamente por el capricho del azar y la casualidad que no se valen de ninguna lógica ni explicación para encadenar un suceso con el siguiente. La absurda suerte del individuo acéfalo, que en su condición diferente se distinguía de los hombres comunes y corrientes, lo lleva por un camino fortuito casi al punto de partida, donde se encuentra con las mismas palabras usadas de un orden establecido y desgastado a fuerza de repetirse, donde el absurdo se acomoda también sin dar explicación ni solución posibles. Además, este movimiento permite a Cortázar volverse a burlar de las estructuras confiables y sólidas de nuestra realidad externa que ceden frente a la irrupción de la perspectiva lúdica.

Es precisamente el azar, la casualidad lo que en muchas ocasiones da pie a lo absurdo, o cuando menos, a lo que no se puede explicar siguiendo una lógica tradicional. Tal es el caso del texto "Las líneas de la mano" que, parodiando la lectura que tradicionalmente se hace para conocer el porvenir, comienza diciendo:

De una carta tirada sobre la mesa sale una línea que corre por la plancha de pino y baja por una pata.(96)

La línea sigue un recorrido inverosímil por la habitación de donde escapa para recorrer la ciudad y llegar finalmente al muelle mayor, subir a un barco y entrar:

En una cabina donde un hombre triste bebe coñac y escucha la sirena de partida, remonta por la costura del pantalón, por el chaleco de punto, se desliza hasta el codo, y, con un último esfuerzo se guarece en la palma de la mano derecha, que en ese instante empieza a cerrarse sobre la culata de una pistola.(96)

El destino del personaje suicida está marcado por fuerzas que nada tienen que ver con una explicación racional. El viaje de la línea de la mano, como la asociación libre en el poema al que nos referimos antes, está determinado por caprichosas e irracionales casualidades que van dando cuenta de un mundo diferente que nos esforzamos inútilmente por encontrar a través de las lentes del pensamiento lógico y racional. En el universo del juego el sin sentido se convierte en la única guía posible del devenir, donde las causas y las consecuencias racionalmente concebidas no tienen cabida.

El papel que lo absurdo y el azar juegan en el universo lúdico queda explicado por Winnicott cuando comenta que:

"La búsqueda sólo puede nacer de un funcionamiento informe e inconexo, o quizá de un juego rudimentario, como en una zona neutral. Únicamente ahí, en ese estado no integrado de la personalidad, puede aparecer lo que describimos como creativo."⁵¹ Cortázar sigue precisamente este camino de búsqueda, rastreando las huellas de lo informe o inconexo, para jugar con el orden establecido y trascenderlo, proponiendo otro mundo donde el juego libre permite llegar al encuentro con la creación de universos diferentes.

6. Lo nuevo / Creación y recreación

La transgresión de la lógica oficial implica también un fuerte sentido de lo nuevo, o sea, de la creación de espacios distintos o diferentes de los aprendidos antes. Winnicott apunta que: "El rasgo especial de ese lugar en que el juego y la experiencia cultural tienen una posición consiste es que depende para su existencia de las experiencias vitales, no de las tendencias heredadas."⁵² Esto implica la voluntad de enfrentar la vida de una manera creativa.

Cortázar habla de esta idea cuando, criticando los gestos aprendidos y reaprendidos que se supone son la base de la convivencia social, dice:

51 D. W. Winnicott, *Op. cit.*, p. 91

52 *Ibid*, p. 144

Lo verdaderamente nuevo da miedo o maravilla. Estas dos sensaciones igualmente cerca del estómago acompañan siempre la presencia de Prometeo; el resto es la comodidad, lo que siempre sale más o menos bien; los verbos activos contienen el repertorio completo. (74)

La osadía de inventar cosas diferentes implica, pues, un acto de valentía, como lo fue robar el fuego para los hombres, iluminando nuevos mundos.

Si entendemos la libertad y el atrevimiento como fundamentos del espacio de juego podemos visualizar un movimiento más allá de la creación. En primera instancia se inventan mundos nuevos para abrir más adelante otras posibilidades hacia la recreación. A partir de una idea o de una sensación es posible inventar otra, transformando la primera y dándole un giro personal y novedoso. Habíamos hecho ya referencia a este concepto en la introducción cuando hablamos de la expansión del espacio lúdico con la participación de más jugadores. El campo de la literatura es especialmente fértil para la recreación pues, como comenta Barthes: "El texto es un objeto sin vector, ni activo ni pasivo; no es un objeto de consumo, es una producción cuyo sujeto irreparable está en perpetuo estado de circulación."⁵³ Ese estado de movimiento permanente es el que permite la creación de otros mundos más allá de la propuesta original del creador.

53 R. Barthes, *Op. cit.*, p. 181

Cortázar incluye la creación y la recreación como motores del juego que plantea a lo largo de las *Historias de cronopios y de famas*. En el caso de las "Posibilidades de la abstracción" se cuenta la especial habilidad de un individuo que, a pesar de trabajar desde hace años en la Unesco, ha podido conservar algún sentido del humor y:

Especialmente una notable capacidad de abstracción, es decir que si no me gusta un tipo lo borro del mapa con sólo decidirlo y mientras él habla y habla yo me paso a Melville y el pobre cree que lo estoy escuchando. (60)

Ahora bien, esta capacidad va más allá de la simple posibilidad de ignorar a alguien; permite, además, la invención de mundos diferentes al real:

De la misma manera si me gusta una chica puedo abstraerle la ropa apenas entra en mi campo visual, y mientras me habla de lo fría que está la mañana yo me paso largos minutos admirándole el ombliguito. (60)

Este individuo vive la abstracción como un acto de imaginación, estrechamente ligado al proceso creativo. Es capaz de ver la vida poblada solamente por orejas, que llegan a parecer alas, o por relojes pulsera o botones:

El aire de la galería lleno de cardúmenes de ojos opacos que se desplazaban horizontalmente, mientras a los lados de cada pequeño batallón

horizontal se balanceaban pendularmente dos, tres o cuatro botones. (61)

Se crea, así, un mundo diferente a partir de la cotidianeidad existente, poblado por seres que la voluntad de quien se atreve a recrear la realidad convierte en objetos animados, que normalmente pasan desapercibidos. El recreador del mundo concluye, sin importar que su afición le cueste el empleo, que: "La vida está llena de hermosuras así." (62) La opción de disfrutar una nueva realidad se vuelve más importante que cuestiones tales como tener trabajo y ser productivo. La recreación permite una liberación de la realidad externa limitadora.

En el "Retrato del casoar" encontramos una clara descripción del proceso de invención y reinención:

La primera cosa que hace el casoar es mirarlo a uno con altanería desconfiada. Se limita a mirar sin moverse, a mirar de una manera tan dura y continua que es casi como si nos estuviera inventando, como si gracias a un terrible esfuerzo nos sacara de la nada que es el mundo de los casoares y nos pusiera delante de él, en el acto inexplicable de estarlo contemplando. (90)

Por un fenómeno característico del campo del juego, el inventor se convierte en el inventado y viceversa, multiplicándose las posibilidades de la creación:

De esa doble contemplación que acaso sólo es una y quizá en el fondo ninguna, nacemos el casoar y yo, nos situamos, aprendemos a desconocernos. (90)

El juego implica movilidad. En el mundo lúdico es válido cambiar de posición y de papel, transgrediendo la rigidez y la inamovilidad de la realidad externa de todos los días. El sujeto creador se transforma en el objeto creado, mientras éste se vuelve a su vez creador; y es precisamente este cambio de perspectiva, al que aludimos al hablar del mundo visto a través de los ojos de las hormigas, el que permite el surgimiento de un mundo nuevo que se opone por completo a la visión fija del orden establecido. Por un movimiento de creación recíproca nace un nuevo animal, que resulta ser bastante desagradable y finalmente muere, pero no sin antes haber contribuido al nacimiento de su propio creador y a la apertura de una infinidad de posibilidades que constituyen la base del universo lúdico, del universo de la creación.

En este juego entre el que descubre y que al mismo tiempo es descubierto, entre el que inventa y es inventado, podemos entender también el conflicto original planteado por Winnicott a propósito de la lucha entre la separación y la unión del mundo interior y de la realidad exterior, conflicto que puede resolverse únicamente mediante el juego y el vivir creador: "Experimentamos la vida en la zona de

los fenómenos transicionales, en el estimulante entrelazamiento de la subjetividad y la observación objetiva, zona intermedia entre la realidad interna del individuo y la realidad compartida del mundo, que es exterior a los individuos."⁵⁴

54 D. W. Winnicott, *Op. cit.*, p. 91

III. CONCLUSION

"El pensamiento de nuestro siglo rehúye lo lúdico: se empeña en establecer una construcción coherente donde se integran todas las formas de la experiencia reconstituidas y reducidas mediante sus propias categorías. Se ha emprendido un esfuerzo para escamotear el azar, lo inopinado, lo inesperado, lo discontinuo y el juego. La función, la estructura, la institución, el discurso crítico de la semiología sólo tratan de eliminar lo que les aterra."⁵⁵ Así describe Jean Duvignaud las características de este siglo XX en que vivimos. El recorrido por algunos de los múltiples caminos que se abren frente a los ojos del lector en el juego que propone Julio Cortázar en sus *Historias de cronopios y de famas* nos da la posibilidad de enfrentarnos a la tendencia organizadora y limitante que describe Duvignaud, mediante la apertura al espacio de lo plenamente lúdico. En él no sólo podemos cuestionar la coherencia, la integración, la lógica y el pragmatismo; sino que, además, podemos inventar un espacio y un tiempo diferentes donde la estructura y la institución ceden su primacía autocrática a la libertad del azar, de lo desconocido, de lo nuevo. Quien osa jugar, se arriesga a prolongar más allá de los límites establecidos socialmente la percepción y el goce que

55 J. Duvignaud, *Op. cit.*, p.13

parecían irremediabilmente confinados a la infancia. Quien juega está dispuesto a vivir cada momento de manera diferente, buscando caminos diversos en el intento de lograr una armonía entre lo que hay adentro y lo que existe afuera. Jugar implica la eliminación de las rígidas relaciones entre los individuos para crear un tipo especial de comunicación impensable en situaciones normales. Tal universo lo hemos ido encontrando paso a paso en la obra de Cortázar, desde el momento inicial de liberación que constituye la oposición al mundo de lo establecido mediante la ruptura con la convención y el orden, hasta la transgresión total de las reglas impuestas por ese mundo, para transformarlo en un espacio diferente donde los valores tradicionales están completamente trastocados. En la descripción de las tres primeras partes de *Historias de cronopios y de famas* encontramos la invención del mundo del "como si..." donde toda idea, concepción y sensación tienen cabida. El placer de lo inútil, la incertidumbre del azar, la discontinuidad del absurdo, lo inesperado de la novedad, se convierten en los hilos conductores de la creación y la recreación. Cortázar asume de fondo el juego en el espacio literario haciendo cómplice al lector del proceso de alegre liberación, impulsándolo a la osadía de la locura y de la reinención de uno y de mil universos diferentes que dan cabida a una relación siempre nueva entre la subjetividad y la objetividad. En suma es innegable que la propuesta literaria que Cortázar hace en el libro que hemos leído y

recreado está inscrita dentro de una clara y consciente voluntad de crear jugando o de jugar creando que, en última instancia, hemos visto fundirse en un mismo acto de liberación y de entendimiento de uno mismo y del mundo.

Para finalizar dejaremos nuevamente la palabra al creador que hasta ahora nos ha ocupado para cerrar con la visión que él tiene sobre el infinito campo del juego:

De modo que esas asociaciones aparentemente ilógicas que determinan las reacciones del humor y la eficacia del humor, llevan al juego. Lo lúdico no es un lujo, un agregado del ser humano que le puede ser útil para divertirse: lo lúdico es una de las armas centrales por las cuales él se maneja o puede manejarse en la vida. Lo lúdico no entendido como un partido de truco ni como un match de fútbol; lo lúdico entendido como una visión en la que las cosas dejan de tener sus funciones establecidas para asumir muchas veces funciones muy diferentes, funciones inventadas. El hombre que habita un mundo lúdico es un hombre metido en un mundo combinatorio, de invención combinatoria, está creando continuamente formas nuevas.⁵⁶

⁵⁶ Omar Prego, *La fascinación de las palabras. Conversaciones con Julio Cortázar*, p. 136

BIBLIOGRAFIA Y HEMEROGRAFIA

AINSA, Fernando, "Las dos orillas de Julio Cortázar", en *Julio Cortázar*, Pedro LASTRA, edit., Madrid, Taurus, 1981, pp. 34-63. (Persiles, 126)

ALAZRAKI, Jaime, *En busca del unicornio*, Madrid, Gredos, 1983.

--- e Ivar IVASK, edita., *The Final Island. The Fiction of Julio Cortázar*, Estados Unidos, University of Oklahoma Press, 1978, 199pp.

ANDERSON IMBERT, Enrique, *Historia de la literatura hispanoamericana II*, 6ª ed., México, Fondo de Cultura Económica, 1980, 511 pp. (Breviarios, 156)

BAJTIN, Mijail, *Estética de la creación verbal*, 2ª ed., México, Siglo XXI, 1985, 396 pp.

---, *La cultura popular en la Edad Media y en el Renacimiento. El contexto de François Rabelais*, México, Alianza, 1990, 431 pp. (Alianza Universidad, 493)

BARTHES, Roland, *El grano de la voz. Entrevistas 1962-1980*, México, Siglo XXI, 1983, 375 pp.

---, *Fragmentos de un discurso amoroso*, 5ª ed., México, Siglo XXI, 1986, 254 pp.

---, *El placer del texto y Lección inaugural*, 6ª y 3ª eds. respectivamente, México, Siglo XXI, 1986, 150 pp.

---, *Roland Barthes por Roland Barthes*, Barcelona, Kairós, 1978, 207 pp.

BLANCHOT, Maurice, *El espacio literario*, Buenos Aires, Paidós, 1969, 264 pp. (Letras Mayúsculas)

- BORINSKY, Alicia, "Macedonio y el humor de Julio Cortázar", en *Julio Cortázar*, Pedro LASTRA, edit., Madrid, Taurus, 1981, pp. 109-121. (Persiles, 126)
- CORTAZAR, Julio, *Historias de cronopios y de famas*, Barcelona, Edhasa, 1986, 132 pp.
- , *La vuelta al día en ochenta mundos*, 7ª ed., México, Siglo XXI, 1986, 214 pp.
- CURUTCHET, Juan Carlos, *Julio Cortázar o la crítica de la razón pragmática*, Madrid, Editora Nacional, 1972, 149 pp.
- DONOSO, José, *Historia personal del "Boom"*, Barcelona, Seix Barral, 1983, 161 pp.
- DUVIGNAUD, Jean, *El juego del juego*, México, Fondo de Cultura Económica, 1982, 161 pp. (Breviarios, 328)
- FILER, Malva E., "The Ambivalence of the Hand in Cortázar's Fiction", en *The Final Island. The Fiction of Julio Cortázar*, Jaime ALAZRAKI e Ivar IVASK, eds., Estados Unidos, University of Oklahoma Press, 1978, pp. 129-133.
- FUENTES, Carlos, *La nueva novela hispanoamericana*, 6ª ed., México, Joaquín Mortiz, 1986, 98 pp.
- HARSS, Luis, "Infancia y cielo en Cortázar", en *Julio Cortázar*, Pedro LASTRA, edit., Madrid, Taurus, 1981, pp. 258-267. (Persiles, 126)
- , *Los nuestros*, 7ª ed., Buenos Aires, Sudamericana, 1977, 465 pp.
- HUIZINGA, Johan, *Homo ludens*, Madrid, Alianza, 1984, 269 pp. (El Libro de Bolsillo, 412)
- LASTRA, Pedro, edit., *Julio Cortázar*, Madrid, Taurus, 1981, 358 pp. (Persiles, 126)

- MANNONI, Octave, *La otra escena. Claves de lo imaginario*, Buenos Aires, Amorrortu, 1973, 237 pp.
- PAREDES ZEPEDA, Alberto, "Lo fantástico en Cortázar", en *Revista de la Universidad de México*, vol. XXXIII, no. 11, julio de 1979, pp. 28-31.
- PEREIRA, Armando, "Antropofagia y carnaval", en *Revista de la Universidad de México*, vol. XXXIV, no. 10, junio de 1980, pp. 39-40.
- , *Deseo y escritura*, México, Premiá, 1985, 174 pp.
- PICON GARFIELD, Evelyn, *Cortázar por Cortázar*, México, Universidad Veracruzana, 1978, 135 pp.
- , "Lo maravilloso en la realidad cotidiana", en *Julio Cortázar*, Pedro LASTRA, edit., Madrid, Taurus, 1981, pp. 150-163. (Persiles, 126)
- PREGO, Omar, *La fascinación de las palabras. Conversaciones con Julio Cortázar*, Barcelona, Muchnik, 1985, 195 pp.
- SCHOLZ, Laszlo, *El arte poética de Julio Cortázar*, San Antonio de Padua, Argentina, Casteneda, 1977.
- SEGRE, Cesare, *Principios de análisis del texto literario*, Barcelona, Editorial Crítica, 1985, 408 pp.
- WINNICOTT, D. W., *Realidad y juego*, Buenos Aires, Gedisa, 1988, 199 pp.