



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS

JUGAR AL *GLÍGLICO*.

UN ANÁLISIS SEMÁNTICO DEL CAPÍTULO 68 DE *RAYUELA*

TESINA

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE

LICENCIADA EN LENGUA Y LITERATURAS HISPÁNICAS

PRESENTA

KRISTIE RODRÍGUEZ PÉREZ ABREU

ASESORA: MTRA. ALEJANDRA LÓPEZ GUEVARA

CIUDAD DE MÉXICO, 2017



Universidad Nacional
Autónoma de México



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 esta 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.

Para Tata, por enseñarme a seguir mis sueños y
por toda una vida de apoyo y cariño.

Para la maestra Alejandra López Guevara,
por todos los consejos y por guiarme.

Para mis compañeros del seminario de tesis,
por acompañarme hasta el final.

Introducción

La crítica literaria ha analizado muchos y variados temas sobre la obra de Julio Cortázar (1914- 1984)¹: la presencia del jazz en su narrativa, la constante reminiscencia a la infancia en sus cuentos y la figura materna en *Rayuela* son solamente algunos de los que se ha estudiado. Uno de los puntos centrales más evidentes en su obra es la constante relación entre vida y literatura: el autor argentino utiliza sus experiencias vitales para crear literatura e insertar la realidad en el texto. Éste será uno de los ejes del presente trabajo académico. En el primer apartado, expondré brevemente, a partir de la relación entre vida y literatura que Julio Cortázar desarrolla en su obra, algunos ejemplos en su obra y realizaré un acercamiento más amplio a *El perseguidor*² debido a que en este texto es evidente tal vínculo. En esta narración se aprecia

¹ Nacido en Bruselas, Bélgica, en 1914. Perteneció al movimiento literario del *boom* latinoamericano. Algunas características de éste en su obra son el emplear técnicas renovadoras de la novela contemporánea, utilizar la fantasía creadora para potenciar el realismo y unir lo estético y lo político.

² “El perseguidor” se escribe tradicionalmente entrecomillado porque la crítica y el autor lo consideran un cuento; sin embargo, a partir de la teoría de Mijail Bajtín, se trata de una novela. Para el crítico soviético el protagonista de una novela se muestra como un “hombre sobre el umbral de una última decisión, en su momento de crisis y de un cambio inconcluso —y no predeterminado— en su alma” (Bajtín, 2003: 94), circunstancia evidente en el personaje principal de la breve novela de Cortázar, quien, además, se construye a partir de su propia voz al igual que “el héroe de Dostoievski [, que] no es una imagen objetivada sino la palabra plena, *la voz pura*; no la vemos pero la oímos” (Bajtín: 80). En la novela de Cortázar, pareciera que Johnny Carter y Bruno, los personajes principales, son antagonistas, sin embargo, sus discursos, sus conciencias, se complementan, tal como ocurre con los de Dostoievski, quien “suele unir los contrarios” (27). Ambos personajes cortazarianos requieren del otro para revelarse, circunstancia que es posible mediante la presencia de los constantes diálogos en el texto: “– Bruno, si un día lo pudieras escribir... No por mí, entiendes, a mí qué me importa. Pero debe ser hermoso, yo siento que debe ser hermoso” (Cortázar, 1983: 256). Los diálogos generan una autoconsciencia tanto de uno como de otro, a partir de una relación de complementación. En el caso de Johnny Carter, el saxofonista desarrolla un “punto de vista particular sobre el mundo y sobre sí mismo, como una posición plena de sentido que valore la actitud del hombre hacia sí mismo y hacia la realidad circundante” (Bajtín: 73). Los diálogos internos y externos de este personaje construyen su autoconsciencia, misma que se genera también en Bruno: el crítico de arte se autoafirma al negar al saxofonista: “a Johnny no se le puede seguir así la corriente porque vamos a acabar todos locos” (Cortázar, 1983: 284). La constante oposición de los personajes los enfrenta sin requerir la aprobación del otro, pues “lo que más teme el héroe es precisamente que se piense que él se arrepiente frente al otro, que le pida perdón, que acepte su juicio y su valoración que su propia autoafirmación necesite el apoyo y el reconocimiento del otro” (Bajtín, 2003: 91 y 338). La narración de Cortázar retrata *individuos reales* y autoconscientes, que, a través de sus discursos, dicen su verdad y la de los otros personajes. Por estas razones basadas en la teoría de

la presencia del jazz en la novela —es sabido que Julio Cortázar disfrutaba de este género musical— y, particularmente, del saxofonista norteamericano Charles Christopher Parker (1920-1955), quien es el referente del protagonista de la historia: Johnny Carter.

En la novela, el jazzista se encuentra en una persecución por encontrarse a sí mismo a través de su arte. Tal búsqueda parece inacabable y el protagonista vive en una constante angustia por no lograr retratar su realidad mediante y en su música; la búsqueda por plasmarla en sus notas es la misma inquietud que Julio Cortázar vive como autor al intentar que su literatura retrate sus vivencias. De este modo, *El perseguidor* muestra la relación entre vida y literatura a partir del desarrollo del protagonista en la narración. En otra de sus obras, *Rayuela*, Julio Cortázar plantea esta búsqueda en otro personaje: Horacio Oliveira.

Al escribir *Rayuela* en 1963, Julio Cortázar, El Cronopio Mayor³, ha evolucionado como autor y sus recursos literarios van más allá de describir la persecución de un saxofonista: en *Rayuela* lo lúdico permite que Julio Cortázar invite al lector a participar en el juego.

En el segundo apartado de mi investigación, explico la importancia de lo lúdico en *Rayuela*, ya que, a partir de esto es que el lector o *lector-cómplice* —como le llamaba

Bajtín *El perseguidor* debe considerarse una novela. Debido a esto, escribiré, a lo largo del presente trabajo, el título con cursivas. Complementariamente, cabe recordar que la trama de este texto consiste en el empeño del saxofonista Johnny Carter por alcanzar, a través de su música, su realidad. Así, se desarrolla una persecución en la que el músico anhela el encuentro con él mismo en el contexto de la libertad que implica su creación artística. Por su parte Bruno, el crítico de jazz que escribe sobre Carter, no consigue que sus textos reflejen la esencia del saxofonista, no plasman su verdadero yo. Ésta es la imposibilidad de la lengua que Cortázar traza en esta obra. De este modo, *El perseguidor* es el antecedente de la búsqueda por alcanzar la realidad (de los personajes y del propio Cortázar) a través del arte: de la música, de la literatura, de la creación.

³ En *Historias de Cronopios y de Famas* (1962) Cortázar creó tres términos para distintos seres: los cronopios, los famas y las esperanzas. A los cronopios les apasiona su creatividad y la vida, se acercan a la idea del poeta; también existen los famas, que acatan el orden social y generalmente se interesan por la política y ámbitos formales y, finalmente, están las esperanzas, que parecen un punto intermedio entre los otros dos seres. Por la personalidad de los cronopios y su semejanza con la del autor argentino, los lectores y la crítica denominan a Julio Cortázar como El Cronopio Mayor.

Cortázar—, al que propongo denominar *lector-jugador*, puede saltar a la rayuela⁴, ésta es una novela en la que se invita al juego. Al inicio del libro, Cortázar crea un “Tablero de dirección” que ofrece dos opciones para leer la novela: del capítulo primero al 56 o siguiendo un orden que comienza en el capítulo 73 y continúa una serie numérica que parece ilógica⁵. El tablero guía al lector para jugar la rayuela, por ello los capítulos pueden considerarse casillas que el lector salta cuando se acerca al texto, como se saltan en el juego infantil. La novela también puede entenderse como la vida misma: los personajes transitan por la rayuela saltando entre las casillas desde su inicio hasta su final; de igual modo, Cortázar y los lectores viven su realidad, su propia rayuela, y en la lengua creada por el autor argentino, el *glígligo*⁶, el juego semántico desarrollado por Cortázar en el capítulo 68 de *Rayuela* da libertad a los lectores para que inserten significados en el texto.

⁴ La rayuela, como se le llama en Argentina, es un juego infantil en el que se traza una figura en el piso con gis; tiene tres casillas cuadradas organizadas verticalmente y numeradas de forma ascendente del 1 al 3. Arriba de éstas se dibujan dos casillas (la 4 y la 5), una junto a la otra, en posición horizontal y centradas con respecto de las primeras tres. La casilla 6 se traza arriba y en medio de las dos anteriores, las 7 y la 8 repiten la disposición de la 4 y la 5. La casilla 9 se dibuja en la misma disposición que la 6. La casilla 10 remata la estructura en forma de medio o de un círculo completo más grande que las demás casillas. La rayuela se juega por turnos. El participante inicial debe tirar alguna ficha (recibe el nombre de tejo) u objeto que sirva como tal a la primera casilla (el tejo no debe tocar ninguna de las líneas de la casilla) y saltar sobre un solo pie hasta la casilla 2, después a la 3, colocar ambos pies de manera simultánea en las 4 y 5, cojear a la 6, saltar con los dos pies a la 7 y 8, con sólo uno a la 9 y llegar con los dos a la 10. Dar la vuelta y hacer el recorrido en sentido inverso siempre cuidando de no pisar las líneas y no salir de las casillas. Tomar el tejo sin caer antes de dar el salto de salida. Se procede a hacer lo mismo con la casilla 2 y así, sucesivamente, hasta cometer algún error, en cuyo caso, el tejo quedará en la casilla de la que no se pudo recoger. En ese momento el segundo jugador iniciará el recorrido saltando sobre las casillas libres hasta cometer algún error. Entonces, tocará el turno del tercero... Gana el primero que termine la ronda completa de casillas. En México este juego se conoce como avión.

⁵ La segunda propuesta de lectura de *Rayuela* no sigue el orden numérico de menor a mayor en los capítulos: 73 - 1 - 2 - 116 - 3 - 84 - 4 - 71 - 5 - 81 - 74 - 6 - 7 - 8 - 93 - 68 - 9 - 104 - 10 - 65 - 11 - 136 - 12 - 106 - 13 - 115 - 14 - 114 - 117 - 15 - 120 - 16 - 137 - 17 - 97 - 18 - 153 - 19 - 90 - 20 - 126 - 21 - 79 - 22 - 62 - 23 - 124 - 128 - 24 - 134 - 25 - 141 - 60 - 26 - 109 - 27 - 28 - 130 - 151 - 152 - 143 - 100 - 76 - 101 - 144 - 92 - 103 - 108 - 64 - 155 - 123 - 145 - 122 - 112 - 154 - 85 - 150 - 95 - 146 - 29 - 107 - 113 - 30 - 57 - 70 - 147 - 31 - 32 - 132 - 61 - 33 - 67 - 83 - 142 - 34 - 87 - 105 - 96 - 94 - 91 - 82 - 99 - 35 - 121 - 36 - 37 - 98 - 38 - 39 - 86 - 78 - 40 - 59 - 41 - 148 - 42 - 75 - 43 - 125 - 44 - 102 - 45 - 80 - 46 - 47 - 110 - 48 - 111 - 49 - 118 - 50 - 119 - 51 - 69 - 52 - 89 - 53 - 66 - 149 - 54 - 129 - 139 - 133 - 140 - 138 - 127 - 56 - 135 - 63 - 88 - 72 - 77 - 131 - 58 - 131 (Cortázar, 2015: 111).

⁶ El *glígligo* es la lengua cortazariana utilizada por primera vez por el autor en el relato “La inmiscusión terrupta”; construcción lingüística que La Maga y Horacio Oliveira comparten en *Rayuela* y que se muestra en el capítulo 68, donde se presenta una escena erótica entre los amantes. Analizaré dicho capítulo en el desarrollo de esta tesina.

Si bien la novela ha sido motivo de múltiples estudios, la crítica no ha centrado su atención en esta particular lengua y, si lo ha hecho, no ha sido desde una perspectiva que permita estudiarla a partir de los significados⁷. Por la importancia de éstos en el capítulo 68, considero pertinente aportar un análisis semántico del *glígligo* que valora la intervención del lector en el texto, por esa razón trabajé con los resultados de 30 informantes, obtenidos de la creación de un cuestionario que me permitió analizar el juego semántico del capítulo en cuestión.

Dentro de las casillas de *Rayuela* se encuentra el capítulo 68, donde se describe a los protagonistas de la novela, Horacio Oliveira y La Maga, en un encuentro erótico narrado en *glígligo*. El juego en la novela permite seguir las reglas desde el “Tablero de dirección” y, si el lector logra entender las reglas, además podrá saltar al juego semántico que se desarrolla en la *casilla 68*. El terreno de juego da libertad y permite que la realidad se vuelva otra, que este capítulo se complemente con los significados de cada *lector-jugador* en cada lectura que realice.

En el último apartado de la tesina profundizo en las características que hacen del *glígligo* una lengua y del capítulo 68 un acto de habla. También explico cómo el léxico del

⁷ En la edición de Cátedra de Andrés Amorós se desarrollan diversos temas presentes en *Rayuela* como la presencia del jazz, la idea de la anti-novela, la misma figura de la rayuela como juego, el inventar el mundo, entre otros. Sin embargo, en cuanto al *glígligo*, únicamente se hace mención de éste como una burla al lenguaje racional y como la lengua *exclusiva* de los enamorados en donde el lector puede avergonzarse de colocar términos más gráficos que los insertados por Cortázar. Por otra parte, en “El «hablar con figuras» de Cortázar”, Gerardo Mario Gonoboff sólo señala el inscribir al nivel de los significantes dentro de la trama de *Rayuela*, en la que se pide al lector colaborar en el relato; esto lo menciona sin ahondar en la importancia de la estructura lingüística en el capítulo 68. Igualmente, Armando Pereira, en *Deseo y escritura*, comenta sobre el capítulo 68 y su fiesta de disfraces en la que la lengua escapa al rigor que la constituye y los sentidos quedan sugeridos en una fonética y ritmos que hacen nacer significantes. No obstante, en ninguno de los estudios mencionados se desarrolla un análisis semántico del capítulo 68 a partir de lo que lo conforma: las palabras. Éste presenta cambios en su léxico, una semejanza con el español y la posibilidad de distintas interpretaciones en cada lectura, elementos en los que la crítica literaria no se ha enfocado.

capítulo, *léxico inventado* y léxico existente, puede analizarse desde la teoría de *palabras plenas* y *palabras-formas* de Ullmann⁸. Esta teoría se inserta dentro de la disciplina que nos permite distinguir el léxico: la semántica, por ello, este trabajo se inserta dentro del rubro de los análisis semánticos. Además, considero importante la participación del *lector-jugador* al establecer contacto con el *glígligo*, puesto que los significados insertados vienen de su intimidad y dependen de su experiencia de mundo⁹. Mi interés en un análisis semántico radica en que el juego del *glígligo* funciona desde los significados y, por ese motivo, requiere un estudio que considere los factores lingüísticos que se vinculan a ellos.

Para analizar la lengua cortazariana desde la participación de los *lectores-jugadores* en el juego semántico, realicé un cuestionario: “Salto a la casilla 68”¹⁰, y lo apliqué a 30 informantes¹¹. Presento los datos obtenidos en gráficas y tablas que ejemplifican diferencias entre los resultados de los *lectores-jugadores* y las respuestas de cada informante pueden consultarse en el anexo de esta investigación. A partir de los resultados, propongo la clasificación de *lector-jugador principiante, promedio* o *ideal*.

⁸ John Lyons utiliza la terminología de palabras llenas y palabras vacías como clasificación semántica; sin embargo, al ser mi investigación una tesina, decidí basarme únicamente en la clasificación semántica de Stephen Ullmann, pues él explica y ejemplifica su teoría, *palabras plenas* y *palabras-formas*, de manera más clara y amplia.

⁹ Con la experiencia de mundo o vivencial me refiero a los recuerdos, conocimientos o gustos íntimos y particulares del lector. Es decir, cada lector que lee el capítulo 68 y entiende el *glígligo* completa los significados con su memoria: su realidad. Ésta es completamente personal y, por eso, la lectura varía según la experiencia de mundo de cada lector.

¹⁰ Creé “Salto a la casilla 68” con base en los reactivos canevá o de complementación que contienen “pregunta[s] o frase[s] incompleta[s] con líneas en blanco donde el examinado deberá contestar con dos o más palabras, a partir de la información reportada se espera el ‘completamiento’ o respuesta correspondiente, que consiste en la aportación de un término o frase específica” (Gómez, 2013: 30). Esto me permitió obtener resultados que mostraron la importancia de la semántica en el *glígligo*. En “Salto a la casilla 68”, en un primer texto, presenté el capítulo tal como aparece en *Rayuela* y permití al informante observar en éste palabras *aparentemente extrañas*; en un segundo texto indiqué al informante que completara los espacios, delimitando las posibilidades de su respuesta a una palabra por espacio.

¹¹ Todos los cuestionarios resueltos se encuentran en el anexo de este trabajo.

Es necesario estudiar el *glígligo* desde la posibilidad de lecturas que permite, pues, de este modo, es posible ver cómo funciona a partir del acercamiento al texto de distintos *lectores-jugadores* y, así, comprender que el juego semántico creado por Julio Cortázar puede ser entendido por cualquier hablante de español que ingrese al capítulo 68 de la novela.

Se verá en las conclusiones que siempre que el *lector-jugador* sea hablante de español, entenderá la estructura del capítulo 68 y, que los significados que inserte en el *léxico inventado* dependerán de su experiencia de mundo. A partir de los resultados, pude concluir que los *lectores-jugadores ideales*, por su capacidad de lectura y su formación humanística en letras o lingüística, son los que tienen un acercamiento al texto casi idéntico a la estructura propuesta por Cortázar en el capítulo 68; los *lectores-jugadores promedio*, que no cuentan con una formación humanística ni relacionada con las letras o la lingüística, pero sí tienen un nivel de licenciatura, cambian algunos gramemas fijados por el autor en la estructura del texto y los *lectores-jugadores principiantes*, que se encuentran en nivel medio superior o recién lo terminaron, en ocasiones, no respetan las reglas del *glígligo* al colocar palabras que no siguen los gramemas fijados, palabras de más o dejando espacios vacíos en sus respuestas.

El análisis semántico que realicé y los resultados obtenidos en esta investigación me proporcionaron datos para demostrar que en el *glígligo*, con la participación del *lector-jugador*, finalmente se concreta la búsqueda que Julio Cortázar planteaba desde *El perseguidor*, pues el juego semántico dentro de *Rayuela* es el medio para conjuntar vida y literatura.

1. Vida y literatura en la obra de Julio Cortázar

“La poesía está para que uno pueda expresar lo inexplicable”.
Julio Cortázar, *Cartas*.

Cuando un autor crea una obra, en ocasiones, parte de un suceso que aconteció en algún momento de su vida en el plano real. Se puede considerar que los escritores tienen múltiples vidas: las que crean en sus ficciones y la que viven día a día como todos los seres humanos.

En el caso de Cortázar, la frontera entre realidad y ficción es muy delgada: el autor argentino tiene historias que, él mismo asegura, le han ayudado a aniquilar miedos o pesadillas. Por otra parte, algunos personajes que construye parecen ser inventados a partir de la imagen del mismo Julio que habita el mundo real. Por ejemplo, uno de sus cuentos, “Circe”, surge de la siguiente anécdota: “existió una mujer muy bella de la que todos desconfiaban, y aun consideraban bruja, porque dos de sus novios se habían suicidado. Mezclando el suceso auténtico con sus propios síntomas, [Cortázar] escribe el cuento” (Ontañón, 1995: 9). La creación de esta historia concuerda con la existencia de aquella mujer y con el padecimiento de síntomas neuróticos del autor, quien empezó a notar que, al comer, antes de llevarse el bocado a la boca, miraba la cuchara porque temía que le hubiese caído una mosca; este suceso le acontecía repetidas veces. Tras escribir el cuento, en el que la protagonista, Delia, coloca cucarachas en la comida de sus amantes, los síntomas del autor desaparecieron. Éste es un ejemplo de cómo, desde sus cuentos, el autor argentino coloca sus vivencias dentro de su narrativa buscando una especie de escape y de catarsis:

A través de sus escritos —y muy particularmente de los cuentos— Cortázar vuelve a vivir su pasado, su infancia, feliz o dolorosa, el sujeto que hubiera querido ser, el sujeto que le duele haber sido, y juega con los recuerdos con sus sentimientos más profundos,

revueltos siempre con fantasías, todo lo cual es para él, sin duda, una verdadera catarsis (Ontañón: 1995: 5).

En la obra cortazariana se puede hablar de una búsqueda desde diferentes planos: “el buscador-protagonista, en el plano de la ficción; el buscador-autor en el de la creación poética; y el buscador-lector en un plano vivencial” (Aronne, 1972: 89). El autor argentino es partícipe en cada uno de ellos, se transforma a través de su literatura y lo mismo espera del lector.

Los protagonistas cortazarianos, específicamente Johnny Carter en *El perseguidor* y Horacio Oliveira en *Rayuela*¹², se encuentran en el proceso de encontrar *algo*; Cortázar también realiza esta tarea desde su papel como creador, pues, a través de la literatura busca el hallazgo de lo mismo que sus protagonistas anhelan atrapar.

El lector de estas obras también emprende la búsqueda, pues se vuelve partícipe de esta empresa, ya que, a su vez y a través de los personajes, vive la propuesta que El Cronopio Mayor desarrolla: alcanzar la realidad, lo que realmente existe, romper el límite entre lo real y lo ficticio, como él mismo pensaba sobre el acto de acercarse o crear literatura: “Es terrible cómo nos atrincheramos en las categorías lógicas. Sólo en la poesía cedemos a esa posibilidad-de-que-las-cosas-sean-de-otra-manera, y es por eso que las entrevisiones de la realidad suprasensible sólo se nos dan a nosotros en la poesía, ya sea leyéndola o sintiéndola” (Cortázar, 2000: 256-257).

Considero que lo vivencial es una constante dentro de la poética de Cortázar; este desvanecimiento entre ambos planos, el real y el ficcional, evoluciona junto con el autor y es

¹² Como otra muestra de la unión entre vida y literatura, cabe destacar que existe una clara relación entre ambas obras ya que los protagonistas, Johnny Carter y Horacio Oliveira, se encuentran persiguiendo algo constantemente. Al igual que sus personajes, Cortázar también buscaba de manera voluntariosa alcanzar la realidad. Desarrollaré este vínculo en el presente apartado.

visible desde sus cuentos hasta *Rayuela*. En este apartado mostraré el vínculo entre realidad y ficción, para ello emplearé *El perseguidor*, texto considerado por la crítica literaria como el germen de *Rayuela*, en donde Cortázar utiliza la literatura como medio para encontrarse a sí mismo y, tras este acto, cambiar de papel y apelar al lector a imitarlo: “para Cortázar la literatura es un instrumento destinado a operar un milagro trascendental: la mutación total del hombre” (Aronne, 1972: 10), reflejada en el protagonista, el autor y el lector.

Se puede presumir que los cuentos y las novelas del autor argentino son muestra del escape que él mismo persigue. “La personalidad de un escritor responde a una condición persistente y claramente reconocible, moldeada por cuestiones internas, también permanentes, consecuencia de su propia estructura; todo ello modificado sin cesar por los sucesos internos y externos que le afectan en su vida” (Ontañón, 1995: 69), siguiendo esta idea, es posible mostrar los elementos que aparecen en la novela corta seleccionada y que nacen a partir del mundo real del autor. Mi interés en desarrollar lo anterior desde *El perseguidor* radica en que éste ha sido considerado como un antecedente de *Rayuela* por la mayoría de la crítica y, debido a ello, contiene piezas fundamentales para el entendimiento de la novela y de la evolución de Cortázar como creador, lo cual también permitirá comprender el porqué de la creación del *glígligo*.

1.1 *El perseguidor*

El protagonista de esta historia es Johnny Carter¹³, un saxofonista que utiliza drogas y que tiene una obsesión con la concepción del tiempo: “por culpa de los relojes no podemos vivir” (Cortázar, 1983: 262); Johnny Carter padece una dicotomía entre el tiempo real y en el que se expande su música: el tiempo de la creación. Este personaje, que podría parecer un total fracaso a partir de una primera impresión, encarna el don artístico dentro de la historia —del escritor que en la vida real es Cortázar¹⁴—; es un individuo capaz de enajenarse en su talento y dejar pasar la vida en unos instantes melodiosos de los que es completamente dueño: “parece contar con ella [con su música] para explorarse, para morder en la realidad que se le escapa todos los días” (Cortázar: 275). La exploración se da en dos planos: el personaje la vive en la ficción y el autor la lleva a cabo en su circunstancia por medio de la creación literaria: “Cortázar, el escritor, está repitiendo paso a paso, a nivel de la composición literaria, los gestos de su personaje, con el propósito de lograr su propia realización” (Aronne, 1972: 41).

Cuando leemos *El perseguidor* somos partícipes de la indagación que emprende Johnny Carter, una que parece más cercana cuando se encuentra creando música, en el

¹³ Este personaje es un referente al saxofonista norteamericano Charles Christopher Parker Jr. (1920-1955), conocido como Charlie Parker. Cortázar era un experto del jazz y disfrutaba particularmente de este músico; en su personaje se pueden encontrar similitudes entre la vida real de éste y el protagonista, además del evidente juego fonético entre los nombres: Charlie Parker y Johnny Carter.

¹⁴ Existe una proximidad entre el protagonista y el autor, marcada por las iniciales de sus nombres: Johnny Carter y Julio Cortázar (Hudde, 1986: 40) y por las similitudes en sus vidas: ambos se imponen como una alternativa al mundo racional, pero limitado de los críticos de arte; esto en contraposición al personaje de Bruno y al papel de crítico que también Cortázar desarrolló en su vida (Hudde: 50). También está la misma naturaleza del jazz, género en el que la improvisación es esencial y los cambios son constantes. En el caso de la música de Charlie Parker, se trata del “*beop*—que a finales de la Segunda Guerra Mundial se opuso al *swing* predominante, y que se considera como la primera época del jazz moderno— [que] se caracteriza por una inquietud rítmica y armónica con escalas vertiginosas” (42). La elección de este género musical, donde la transformación del ritmo es fundamental, es parte de la búsqueda constante hacia la ruptura que persigue Cortázar en su poética, ya que, a través del jazz y la literatura, se puede tratar de alcanzar *lo otro*. Así se observa una constante cortazariana: toda creación artística implica mutación, cambio, revelación, libertad.

espacio-tiempo donde persigue todo lo que él es y nada más importa, lo que parece un extravío a los ojos de otros; se trata de una búsqueda que tiene como finalidad un encuentro con él mismo: “Y cuando Johnny se pierde como esta noche en la creación continua de su música, sé muy bien que no está escapando de nada, ir a un encuentro no puede ser nunca escapar, aunque releguemos cada vez el lugar de la cita” (Cortázar, 1983: 275). Así, en el relato, se plantea que el crear a través del arte es el medio para reconocerse uno mismo, para hallar el ser que realmente somos, la creación permite la catarsis: “Johnny, al igual que Julio Cortázar por medio de la literatura, encuentra en la música una forma de escape de lo que está sucediendo en su entorno, y al mismo tiempo una manera de detener y disfrutar” (Paredes, 2005: 30).

El otro personaje destacado que aparece en la historia es Bruno, quien es amigo de Johnny Carter y se encuentra escribiendo un libro sobre el artista. Su modo de percibir a éste resulta fundamental en la anécdota. El saxofonista es, al principio, un fracaso desde la descripción de Bruno: “nadie puede ser más vulgar, más común, más atado a las circunstancias de una pobre vida; accesible por todos lados, aparentemente. Cualquiera puede ser como Johnny, siempre que acepte ser un pobre diablo enfermo y vicioso y sin voluntad y lleno de poesía y talento” (Cortázar: 284). El músico representa una búsqueda artística y se puede identificar con Cortázar, quien observa la catarsis de Johnny Carter desde su función como autor; y, al mismo tiempo que lo crea, él es también un perseguidor.

Johnny es una persona que se rebela constantemente ya sea por medio de su música; al perder continuamente su saxofón; al desnudarse enfrente de Bruno y al prender fuego a la habitación del hotel. Pero este rebelarse no es otra cosa más que querer ser reconocido como individuo que toma sus propias decisiones y las riendas de su vida como mejor le parece sin estar limitado (Paredes, 2005: 36-37).

En el desarrollo del relato, Bruno pasa de menospreciar a admirar la vida del saxofonista, de pensar que nadie puede traerlo a la realidad a cuestionarse si la de éste es distinta: “[él] no es nada del otro mundo, pero apenas lo pienso me pregunto si precisamente no hay en Johnny algo del otro mundo” (285). Ambos personajes se contraponen: para Johnny Carter, Bruno es el ideal de hombre y, para Bruno, Johnny es el perseguidor de una travesía que pocos parecen comprender —travesía que Cortázar también realiza como autor—: “Johnny es un hombre entre los ángeles, una realidad entre las irrealidades que somos todos nosotros” (285). La admiración de Bruno por su amigo se debe a la rebeldía que lo caracteriza, a su capacidad de intentar y no desistir: “Creo que lo admiro todavía más por eso, porque es realmente el chimpancé que quiere aprender a leer, un pobre tipo que se da con la cara contra las paredes, y no se convence, y vuelve a empezar” (291). Johnny Carter es el individuo que, por medio de su arte, busca aquello que se le escapa de las manos, lo *otro* que es invisible para el resto. Es un perseguidor que no se conforma con la realidad que parece rodearlo en su rutina; busca, a través de su música, la transformación que le permita, por fin, alcanzar lo que realmente existe, aquello que las palabras de Bruno no logran describir¹⁵. Cuando Johnny Carter lee la biografía que Bruno ha escrito, se enfurece argumentando que ha omitido lo más esencial: se ha olvidado de él mismo, del verdadero Johnny Carter, quien conoce todos los detalles de las anécdotas narradas en el libro:

—Sí, está todo, pero en realidad es como en un espejo— se emperrea Johnny.
—¿Qué más quieres? Los espejos son fieles.

¹⁵ La imposibilidad del lenguaje en lo que Bruno redacta para describir la vida de Johnny Carter y las palabras que no logran retratar fielmente la vida y el sentir del saxofonista son los antecedentes de *Rayuela*. Johnny Carter se empeña en alcanzar la realidad con su arte, su música, así como en la novela Horacio Oliveira también emprende tal búsqueda. La persecución que aparece en *Rayuela* se vincula estrechamente con la realidad a través del lector en el capítulo 68, por el juego que Cortázar inserta en éste. En el segundo apartado de la tesina trabajaré la presencia de lo lúdico en la novela y en el capítulo mencionado.

—Faltan cosas, Bruno —dice Johnny—. Tú estás mucho más enterado que yo, pero me parece que faltan cosas (299).

La molestia del saxofonista deriva de que Bruno ha eludido describir el encuentro que él persigue día a día en su música, mismo que parece inalcanzable: “Y no es culpa tuya no haber podido escribir lo que yo tampoco soy capaz de tocar” (304). Esta imposible búsqueda se torna cíclica y parece cercana en el tiempo de la creación: “El tiempo... yo te he dicho, me parece, que eso del tiempo... Bruno, toda mi vida he buscado en mi música que esa puerta se abriera al fin” (307).

El crítico literario que escribe sobre Johnny Carter y no logra plasmar la angustia del saxofonista, también representa parte de la vida de Cortázar:

Bruno es, en cambio, totalmente opuesto al protagonista, Johnny Carter, pues él representa la clase burguesa de nuestro escritor, a la persona individualista que solamente piensa en él y en su bienestar personal. Y a pesar de que Carter hace que Bruno se cuestione acerca de su vida éste no sabe cómo hacerlo pues no es lo suficientemente valiente y le preocupa más lo que pudiese pensar la sociedad en la que vive (Paredes, 2005: 38).

El saxofonista creado por Cortázar no concreta el encuentro que anhela y su amigo no lo retrata fielmente en su biografía, pero a Bruno no le interesa, a Johnny Carter es al único que le causa desazón continuar persiguiendo *algo*. Sin embargo, más adelante, en otra obra, otro personaje vivirá también una persecución: la búsqueda que Johnny Carter afronta en la pequeña novela, Horacio Oliveira la padece en *Rayuela* —igual que Cortázar la emprende como creador y como ser humano—, incluso el autor menciona esto en sus cartas: “A él [a Horacio Oliveira] le tocó (sin que yo me diera cuenta hasta el final) llevar a sus consecuencias últimas la tentativa de Johnny Carter. Estos días ando muy habitado por Oliveira y hasta le tengo envidia” (Cortázar, 2000: 467).

La obra del autor argentino “trata de los sueños del propio escritor, reproducidos total o parcialmente, y revueltos con fantasías conscientes, con elementos autobiográficos, con personajes reales; en una palabra, el autor se “adueña” de los sueños y los plasma en una creación donde lo consciente y lo inconsciente forman un todo” (Ontañón, 1985: 15).

En *El perseguidor* se plasma la búsqueda de un personaje que crea, a través del arte, un medio de escape insuficiente; incluso pareciera que Johnny Carter no tiene claro qué quiere encontrar, no lo puede nombrar: “Bruno, yo me voy a morir sin haber encontrado... sin...” (Cortázar, 1983: 307).

En el caso de Horacio Oliveira, en *Rayuela*, también se emprende una búsqueda a lo largo de la narración, esto es lo que lo une a Johnny Carter: ambos personajes buscan algo que parece inalcanzable: refutar su realidad, como menciona Julio Cortázar en una entrevista realizada por Picon:

Johnny [Carter] y [Horacio] Oliveira son dos individuos que cuestionan, que ponen en crisis, que niegan lo que la gran mayoría acepta por una especie de fatalidad histórica y social. Entran en el juego, viven su vida, nacen, viven y mueren. Ellos dos no están de acuerdo y los dos tienen un destino trágico porque están en contra. Se oponen por motivos diferentes. Bueno, era la primera vez en mi trabajo de escritor y en mi vida personal en que eso traduce una nueva visión del mundo (Picon, 1981: 20).

Los dos personajes cambian dentro de las historias, como Cortázar lo hace en carne y hueso. El plano literario se convierte en el medio de expresión en el que trazará sus inquietudes, y este medio evoluciona junto con Cortázar: Johnny Carter y Horacio Oliveira persiguen algo, Cortázar los crea porque también es un perseguidor; la similitud entre Charlie Parker y Johnny Carter es otra muestra de que los intereses del autor argentino están en su obra: éste era un conocedor del jazz y apreciaba la música del saxofonista; así como también el caso de “Circe”, según Ontañón, es otro ejemplo donde vida y literatura se encuentran enlazadas en la obra

cortazariana, puesto que el relato fue el medio de catarsis para unos síntomas que El Cronopio Mayor padecía.

En cuanto a la búsqueda en *El perseguidor* ésta no tiene nombre, pero se encuentra presente en aquello que Johnny Carter persigue y, más adelante, evolucionada, en *Rayuela*, en lo que Horacio Oliveira muestra como un pensamiento más metafísico (una idea ya formada y que puede nombrarse). En palabras del propio autor argentino:

En “El perseguidor”, hay una especie de final de una etapa anterior y comienzo de una nueva visión del mundo: el descubrimiento de mi prójimo, el descubrimiento de mis semejantes. Hasta ese momento era muy vago y nebuloso. Fíjate, me di cuenta muchos años después que si yo no hubiera escrito “El perseguidor”, habría sido incapaz de escribir *Rayuela*. “El perseguidor” es la pequeña *Rayuela*. En principio están ya contenidos allí los problemas de *Rayuela*. El problema de un hombre que descubre de golpe, Johnny en un caso y Oliveira en el otro, que una fatalidad biológica lo ha hecho nacer y lo ha metido en un mundo que él no acepta, Johnny por sus motivos y Oliveira por motivos más intelectuales, más elaborados, más metafísicos. Pero se parecen mucho en esencia (Picon, 1981: 20).

Esta preocupación del autor por el otro, por el prójimo, es una constante en su literatura; Cortázar busca que reaccionemos y dejemos de ser lectores pasivos. Al acercarnos a su obra podemos “confrontarnos con un orden excepcional para perturbar nuestra inercia, destruir nuestro automatismo, obligarnos a observarnos, a descubrimos tal cual somos bajo la coraza de aparente normalidad indiscutida” (Aronne, 1972: 11-12). Si accedemos, tomamos la invitación y nos transformamos, siguiendo el ejemplo de sus personajes, el efecto de tal invitación se torna más efectivo en *Rayuela* con la presencia del juego semántico del *glígligo*, pues la participación del *lector-jugador* permite que éste inserte su realidad en el capítulo 68.

Tras la escritura de *El perseguidor*, en *Rayuela* la búsqueda salta del autor al personaje y de ahí, al lector que ingresa al juego, “el efecto es una catarsis —para el autor y el lector— una toma de conciencia, una depuración del ser, a modo de trampolín para la asunción de la

nueva ética” (Aronne, 1972: 12). Se trata de reflexionar por medio de la literatura, de perseguir la realidad como Johnny Carter y Horacio Oliveira; el lector debe dejar de ser pasivo y transformarse en un lector activo que cuestione su cotidianidad, como lo hace Cortázar como individuo, al igual que sus personajes en la ficción. El Cronopio Mayor trata de provocar un cambio en sus lectores para que éstos, en la vida real, actúen, se vuelvan perseguidores, éste es un eje en su poética:

El fondo de un hombre es el uso que haga de su libertad [...] quiero decir que la novela debe proponerse esta clase de personajes porque los únicos héroes y místicos interesantes son los vivientes, los inventados por un novelista. Lo que creo es que la realidad cotidiana en que creemos vivir es apenas el borde de una fabulosa realidad reconquistable, y que la novela, como la poesía, el amor y la acción, deben proponerse entrar en esa realidad (Cortázar, 2000: 396-397).

A partir de *El perseguidor*, Cortázar evoluciona y al mismo tiempo lo hace su obra, y los medios para *llegar* al lector, por lo que su poética se transforma con el paso del tiempo hasta la invención del *glígligo*, donde hay una ruptura de la lengua que llega a su máxima expresión. En ésta las estrategias de Cortázar se centran en el plano de los significados y, así, su búsqueda por vincular vida y literatura por fin cobra forma a través del juego semántico al que ingresa el *lector-jugador*, tal y como Cortázar se buscaba a sí mismo en su creación, sus personajes —Johnny Carter y Horacio Oliveira— también anhelan el encuentro consigo mismos y, juntos, desde el texto, nos obligan a ser los *lectores cómplices* que evocan, lectores capaces de transformarnos a través de la literatura.

El perseguidor se coloca como el inicio de una empresa que continuará en *Rayuela*, donde “la creación literaria pretende configurar una ascesis. Cortázar asume la literatura como una alquimia, una búsqueda larga y dolorosa que debe culminar en su mutación personal” (Aronne, 1972:42); transformación que en la novela se vale de romper distintos paradigmas y

estructuras convencionales de la creación literaria y la lengua para, finalmente, insertar la realidad del lector, a través de un juego semántico, en el capítulo 68, como Cortázar advierte en sus cartas: “Lo que estoy escribiendo ahora será [...] algo así como una antinovela, la tentativa de romper los moldes en que se petrifica este género” (Cortázar: 396).

La obra cortazariana es un recorrido por la historia del escritor, en sus personajes están sus vivencias y la necesidad de encontrar sentidos en la realidad; todas las casillas que el autor ha cruzado se desarrollan en su literatura y construyen uno de los fundamentos temáticos en su obra, como si su vida se trazara en una rayuela. De este modo, en *Rayuela* el vínculo entre vida y literatura es estrecho gracias al juego planteado en la novela, y más aun en el juego semántico en el que se desarrolla el *glígligo*. Al jugar se crea, como lo hacía Johnny Carter con su música, como Cortázar lo hacía al escribir y como el *lector cómplice* lo hará al leer el *glígligo*, ejercicio en el que, al seguir las reglas colocará sus propios significados, para expresar su realidad. El texto fijo no permite que el lector intervenga, literalmente, al leer: simplemente sigue la narración. No obstante, mediante el *glígligo*, al insertar significados, se abre la posibilidad de que el lector se vuelva también co-autor al permitirle crear el sentido del texto por medio del juego semántico.

Los elementos autobiográficos, abiertos o disfrazados son constantes reminiscencias que el autor plasma en su creación: los síntomas neuróticos relacionados con la creación de “Circe”, la alusión al músico norteamericano Charlie Parker en *El perseguidor* y la búsqueda emprendida por el saxofonista y, más adelante, por Horacio Oliveira en *Rayuela*, son el reflejo de la persecución enteramente real para Cortázar; sin embargo, este desdoblamiento evoluciona a lo largo de su vida, al igual que los recursos que utiliza en su obra. Hay una transformación en la poética del autor que invita al lector a insertar su realidad, a ser partícipe

de la literatura, misma que se desarrolla hasta la creación de la lengua cortazariana: el *glígligo*, en el capítulo 68 de *Rayuela*, donde los protagonistas de la novela *hablan* y el juego semántico creado por Cortázar permite que el lector *ingrese* a la casilla 68 insertando en el texto significados que provienen de su realidad.

Esta evolución en la escritura de Julio Cortázar puede analizarse desde diferentes perspectivas; para la finalidad de esta tesina, en el siguiente capítulo expondré la presencia de lo lúdico en *Rayuela*, pues éste es el medio que el autor utiliza para que los significados del *lector cómplice* puedan completar el texto del capítulo 68, en el que El Cronopio Mayor reinventa el español¹⁶.

¹⁶ El vínculo del *glígligo* con el español será explicado en el tercer capítulo de esta tesina.

2. Lo lúdico en *Rayuela*

A partir de la relación entre vida y literatura que he planteado, la obra de Julio Cortázar puede ser comprendida como un puente entre esta dualidad de realidades. Mediante el juego, el autor dicta las instrucciones y los lectores somos partícipes en este esparcimiento al insertar nuestras vivencias en la literatura, por medio del juego semántico en el capítulo 68. A través de la creación, Cortázar propone al lector un modo distinto de acercarse a un texto. En *El perseguidor*, Johnny Carter, desde su música, y Cortázar desde su literatura, tratan de atrapar la realidad que parece inalcanzable, mientras el lector observa pasivamente esta persecución. Sin embargo, en *Rayuela*, El Cronopio Mayor ha evolucionado como autor y sus vivencias han cambiado, al igual que su poética y sus recursos literarios. Se transforma y, por ende, lo hace su literatura y pide al *lector-cómplice* que también cambie.

El medio para invitar claramente a su lector a esta propuesta de transformación es la capacidad de invención insertada en el juego dentro de la rayuela, ya que el acto de crear implica cambio. En este apartado expondré los aspectos lúdicos que presenta la novela. Mostraré cómo se desarrolla el juego desde el acto de la escritura por parte del autor y cómo, en específico en el *glígligo*, el lector ingresa al juego semántico cuando realiza la lectura del texto y sigue las reglas estipuladas por Cortázar para insertar sus significados. No se puede acceder al terreno lúdico propuesto realizando una lectura en la que el participante no se percate de los cambios en el léxico del capítulo 68 o de la presencia de un *léxico inventado* y otro existente.

Se debe considerar que “[t]odo juego es, antes que nada, una actividad libre. El juego por mandato no es juego” (Huizinga, 2007: 20). En el caso del *lector-cómplice*, éste ingresa a

la esfera del juego por su propia voluntad, el tiempo que quiera y puede abandonarlo cuando le plazca, se trata de un acto completamente libre.

El juego es para el hombre adulto una función que puede abandonar en cualquier momento. Es algo superfluo. Sólo en esta medida nos acucia la necesidad de él, que surge del placer que con él experimentamos. En cualquier momento puede suspenderse o cesar por completo el juego. No se realiza en virtud de una necesidad física y mucho menos de un deber moral. No es una tarea. Se juega en tiempo de ocio (Huizinga: 20).

Al acceder al terreno de juego se rompe el espacio y tiempo que habitamos, pasamos al del entretenimiento, donde las reglas no son las mismas que aplicamos en la realidad cotidiana. Entonces estaremos supeditados a las normas que el juego en cuestión contenga; parte de aceptar un turno implica el cumplimiento de las mismas: “Cada juego tiene sus reglas propias. Determinan lo que ha de valer dentro del mundo provisional que ha destacado. Las reglas del juego, de cada juego, son obligatorias y no permiten duda alguna [...]. En cuanto se traspasan las reglas se deshace el mundo del juego. Se acabó el juego” (25).

La actividad lúdica de leer *Rayuela* se presenta en un contexto donde las reglas, que no son parte de la lógica habitual, trazan las instrucciones, se desarrollan y tienen sentido dentro de éste: “[s]e juega dentro de determinados límites de tiempo y de espacio. Agota su curso y su sentido dentro de sí mismo” (23). Esto lleva a la creación del orden que existe en esta esfera lúdica, independiente de la realidad, donde el jugador puede tomar roles, acciones, sensaciones y experiencias que ésta no le permite, los cuales, en el caso de la novela, deben ajustarse a las reglas de lectura establecidas (tradicionales o señaladas por el autor) para poder llevarse a cabo. Por ejemplo, el orden en el que se decida leer *Rayuela*: no es indefinido, es decir, está determinado por la secuencia de los capítulos. Las normas dictadas por Cortázar en el “Tablero de dirección” conllevan, como todo juego, una organización particular, “un orden

propio y absoluto. He aquí otro rasgo positivo del juego: crea orden, es orden. Lleva al mundo imperfecto y a la vida confusa una perfección provisional y limitada” (24).

Algunos aspectos que no desaparecen al aceptar esta actividad son las características del jugador; al contrario, se puede hacer uso de sus habilidades para lograr la victoria. El juego es un espacio para recrearse, cambiar, transformarse; en él “se ponen a prueba las facultades del jugador: su fuerza corporal, su resistencia, su inventiva, su arrojo, su aguante y también sus fuerzas espirituales, porque, en medio de su ardor para ganar el juego, tiene que mantenerse dentro de las reglas, de los límites de lo permitido en él” (24-25) y, de este modo, dichos márgenes lo obligan a desarrollar sus capacidades sin romper las normas estipuladas. Lo mismo sucede al leer *Rayuela*: se invita al lector a sumergirse en el juego creado por el autor argentino. Un terreno que implica libertad parece ser el modo que Cortázar elige para continuar la búsqueda que Johnny Carter comenzó en *El perseguidor*, quien buscaba en su jazz un medio para decir lo inexplicable. Ahora, en *Rayuela*, Horacio Oliveira realiza una búsqueda y el *lector-cómplice* podrá ser protagonista de su propia persecución en el juego semántico del capítulo 68¹⁷. Las reglas estipuladas por el autor a lo largo de la novela hacen todavía más estrecho el vínculo entre vida y literatura, sobre todo por la presencia del *glígligo*, donde el *lector-cómplice* tendrá la libertad de crear nuevos significados que le permitirán plasmar su realidad. Esta aproximación se logra gracias a la actividad del juego que...

[e]s una acción libre ejecutada «como si» y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla

¹⁷ En el capítulo 68 se narra en *glígligo* un encuentro erótico entre Horacio Oliveira y La Maga. En este texto el lector, por medio de sus significados, inserta su realidad en la literatura. Esto es posible debido a la presencia de *léxico inventado* y existente en el capítulo. Más adelante ampliaré las características de este texto, que puede consultarse en la página 65 del anexo.

en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual (27).

Las características mencionadas no se presentan únicamente en el acercamiento que realiza el *lector-cómplice* en la lectura. *Rayuela* contiene una serie de juegos que, siguiendo los principios lúdicos ya expuestos, invita al lector a lanzar el tejo y jugar: “la novela describe y encierra un juego, por lo tanto, la realización de la novela exige el acto de jugar, para lo cual es necesaria la actividad del lector” (Blanco, 1996: 12), quien debe transformarse como Cortázar y su literatura lo hacen. Su obra se encuentra ligada a sus vivencias cotidianas, por ello, al transformarse su vida y también como autor, su creación también cambia. Esto explica que sus textos contengan inmersos diversos acontecimientos reales, como ya he señalado páginas atrás. En *Rayuela*, la evolución llega a su cúspide y Cortázar logra crear el *glígligo* como un juego semántico.

El juego que llevará a dar el salto, se desarrolla a lo largo de toda la obra cortazariana y en *Rayuela* se muestra maduro, tiene ya definidas las reglas, y las casillas, y pide que haya un jugador (el lector) capaz de comprender las instrucciones para acceder a él: un *lector-jugador*¹⁸.

Considero que el principio lúdico que existe en esta novela, esa búsqueda y su encuentro, no sucede únicamente en el plano del escritor-lector, pues Cortázar, por medio del juego semántico insertado en el capítulo 68 de *Rayuela*, permite que el *lector-jugador* se

¹⁸ Cortázar ha denominado como *lector-cómplice* a su lector ideal: pide una participación activa como co-autor parte de él al acceder a su obra y comprenderla. En esta investigación me referiré al lector que se acerca a la obra cortazariana como *lector-jugador* debido a su particularidad: se trata de un individuo que en *Rayuela* forma parte del juego que el autor argentino propone, dentro del que no solamente funge como participante. La novela se encuentra estructurada para volverlo parte del juego gracias a las normas establecidas, por ello sigue las instrucciones lúdicas desde el “Tablero de dirección” y, en el capítulo 68, se le da la posibilidad de insertar significados en el *glígligo*.

vuelva co-autor al insertar sus significados en el texto, así, el juego es la resolución al vínculo entre vida y literatura que el autor planteaba desde *El perseguidor*. El Cronopio Mayor, además de mantener esta búsqueda desde su propia estética, la lleva al plano de lo real: he ahí la necesidad de Cortázar de invitar a quien ingresa al juego a insertar su propia realidad en la creación, tal como él mismo colocaba sus vivencias en su obra¹⁹. La persecución que enfrenta Johnny Carter en *El perseguidor* se desarrolla también en *Rayuela*; Cortázar evoluciona como autor, y con lo lúdico implícito en el juego semántico del *glígligo*, logra que el *lector-jugador* inserte, literalmente, sus vivencias en el texto.

En el siguiente apartado, mencionaré algunos aspectos lúdicos que los críticos han señalado en la novela, ya que éstos permiten entender el juego que Cortázar crea incluso desde el título de la obra. Explicaré algunos aspectos que guían al lector a lo largo del texto, es decir, las normas que trazó para poder dar el salto a la rayuela. Posteriormente, ahondaré en el *glígligo* desde una perspectiva semántica, porque el terreno de este juego en particular es la lengua.

2.1 Jugar la rayuela

Los juegos en *Rayuela* son evidentes, más aun para el *lector-jugador* que acepte la invitación y realice el salto a alguna de las casillas; entonces éste se encuentra ante un autor que también

¹⁹ Como ya he indicado, Cortázar vive, literalmente, una búsqueda continua, justo como sus personajes lo hacían, en específico Johnny Carter y Horacio Oliveira, quienes son un reflejo de la constante persecución del autor argentino. Así como los protagonistas buscan dentro de la ficción, los *lectores-jugadores* también emprenden su propia travesía al ingresar a *Rayuela*.

es jugador y ha colocado las reglas. La esencia de la interacción autor-lector radica en “la posibilidad de que la subjetividad del lector [juegue] un papel demasiado importante, formando la novela que el lector quiere leer, no la que el autor quiso escribir” (Blanco: 17). Es así como la serie de situaciones lúdicas en la novela no es al azar, ni completamente libre, se trata de casillas marcadas por Cortázar, que guían al *lector-jugador* a lo largo del juego, de posibilidades restringidas, debido a que jugar la rayuela implica un orden, gracias al cual se ingresa al universo lúdico cortazariano:

Si el autor es jugador, no menos lo son sus personajes. Sus juegos oscilan en los más variados registros: de la inocencia al absurdo, del azar a la intelección, del humor a lo macabro o a la ironía. El juego es goce y regocijo, la respuesta al miedo y la angustia, la defensa ante la muerte. El juego es multiplicidad de situaciones: buscar un terrón de azúcar debajo de la mesa; enterrar paraguas en los parques; recoger objetos de las calles; hacer citas de amor al azar en un barrio; **inventar lenguas secretas**; jugarse a la mujer en una discada o en un tablón: ocultar en suspenso la muerte de Rocamadour; esconderse en una barricada de piolines y baldes de agua (Ramos-Izquierdo, 1985: 259. Las negritas son mías).

En *Rayuela* se presentan los ejemplos anteriores y la partida se desarrolla en el plano semántico, en el *glígligo*, las reglas se dictan desde un primer acercamiento a la novela, se trata de una lectura que exige “la jugada recíproca: nuestra jugada” (Ramos-Izquierdo, 1986: 257), la de nosotros como *lectores-jugadores*. Al abrir el libro surge la primera dubitación de muchas que nos acompañarán a lo largo del texto: ¿Qué es una rayuela? La respuesta a esta pregunta resulta aún más pertinente cuando el lector es consciente de que el autor es un conocedor del español, pues sabrá que la novela se trata de un juego en el que cada palabra, incluso el título, resulta una pieza fundamental para el entendimiento del mismo:

La Rayuela es un dibujo simple, tan geométrico como infantil. Una encrucijada de líneas, un diagrama que es símbolo y es espacio. Una interpretación, una reducción del cuerpo sutil o del mandala. Un viaje, un puente, un camino espiritual hacia el cielo o el centro. El juego infantil se convierte en trayectoria de iniciación; el salto de casilla en

casilla, en las etapas de una búsqueda del ser; el entretejido de capítulos, en un libro. La rayuela de la portada es la puerta y el mapa de un viaje/lectura al final del libro, al otro lado del libro (Ramos-Izquierdo: 257).

La partida inicia al adentrarse en la lectura de una novela cuyas páginas no tienen un orden numérico convencional, ya que así lo disponen las normas del juego. Tras el título, lo lúdico sigue en forma del “Tablero de dirección”, en el cual se invita al jugador a *elegir* cómo avanzar, ya sea leyendo los capítulos en el orden numérico lógico: del 1 al 56 o empezando por el capítulo 73 y siguiendo el orden que se dicta en las instrucciones que aparecen en el tablero.

Como ya he señalado, la obra de Julio Cortázar y, en específico, *Rayuela* y el *glígligo*, constituye un recorrido por la historia del escritor: en sus personajes están sus vivencias, todas las casillas que el autor ha cruzado en la realidad se plasman en su literatura y construyen uno de los fundamentos temáticos de su obra. Se trata de una relación entre vida y literatura, sin embargo, en esta lengua, que convierte en cómplices a Oliveira y La Maga, las memorias de Cortázar pasan a segundo plano y, en el capítulo 68, el lector puede construir los significados e ingresa al juego semántico mediante su propia lengua, es por ello que considero que en el *glígligo* se manifiesta el mayor juego cortazariano, debido a que en ésta el *lector-jugador* se aproxima al texto y logra colocar su realidad en la literatura a través de sus significados, los que le pertenecen. Finalmente, lo que Johnny Carter, Horacio Oliveira y el mismo Cortázar buscaban, el *lector-jugador* podrá realizarlo: colocar su realidad en la literatura, poder expresar lo que parecía imposible plasmar. De este modo, “[en el] último juego en *Rayuela*

[...]. escribir se convierte en jugar cabalmente con la lengua, alterarla, llevarla a sus límites, recrearla” (260) mediante la acción fundamental de *amalar el noema*²⁰.

En el desarrollo de esta tesina, analizaré el capítulo 68, donde el artificio cortazariano se plasma a través de una total ruptura lingüística y el juego semántico es el medio para llegar al lector de una manera distinta a la habitual, pero natural, logrando que vida y literatura se mezclen completamente y el *lector-jugador* pueda hablar *en glígligo*.

Dentro de *Rayuela* “el lector debe percatarse de que su interpretación es parcial y que existe mucho más en la obra [...] el lector puede descubrirse a sí mismo, gracias a la experiencia de la lectura” (Blanco, 1996: 18). Esto es posible debido a la presencia del juego en el que se inserta la novela, ya que jugar es invención, creación y descubrimiento. Al leer *Rayuela*, el *lector-jugador* se aproxima desde el texto a su realidad y, en el *glígligo*, se reinventa, sus significados recrean sus memorias y sensaciones en la literatura. Mediante esta lengua, con el juego semántico, Cortázar llega a la culminación del anhelo creado en *El perseguidor*: lograr que vida y literatura se conjunten. Cuando el *lector-jugador* habla *en glígligo*, su universo personal se vuelve parte del texto, los significados juegan, designan lo que existe en su memoria y experiencia; éste se vuelve *co-autor* en el capítulo 68. Cortázar le permite, al jugar, decir lo que parecía imposible enunciar en español.

Lo lúdico sucede por medio de la escritura del autor argentino, las ideas fluyen y traen una multiplicidad de situaciones; es en el uso de la palabra, la lengua como expresión, en donde encuentro la justificación para el análisis lingüístico que realizaré en esta investigación: en *Rayuela* la lengua se transforma, se crea una nueva mediante el *glígligo*, idioma críptico y

²⁰ En el capítulo 68 el juego es semántico: *el lector-jugador amala el noema* al insertar significados íntimos en el texto, sustituyendo aquellas palabras que parecen extrañas, como *amalar* y *noema*. Explicaré este juego lingüístico en el siguiente apartado.

erótico, en este caso²¹, con una sintaxis y semántica que renuevan y dan forma a la pasión de los amantes. En *Rayuela* “la palabra juega con sus entrañas esenciales para hacerse más vital y más profunda” (Ramos-Izquierdo, 1985: 260-61).

La rayuela no se juega únicamente desde la identificación del *lector-jugador* con los personajes o las situaciones que acontecen en la narración; lo que hace particular a esta novela es el uso de elementos lingüísticos como juguetes: «the incomparable flexibility of language provides a unique instrument for absorbing, re-structuring and expressing conflict» (Lewis en Blanco, 1996: 14), es así como, a través del lenguaje que está “«put together like a game»” (Hjelmslev en Blanco 1996: 15), se realiza la comunicación y se juega. Esto ocurre en el *glígligo*, donde se rompen las estructuras semánticas establecidas en el español y Cortázar construye palabras para que el *lector-jugador* pueda completarlas semánticamente.

El eje del juego en la obra del autor argentino pasa de ser una ideología o postulación a consolidarse como medio. Lo lúdico, como ya he expuesto, aparece en *Rayuela* y es la forma como se consolida una lengua particular: se juega con y en ella. Mediante el *glígligo*, la posibilidad de llevar la partida hasta la ruptura de ciertos elementos lingüísticos no es una acción arbitraria, este capítulo de *Rayuela* contiene una serie de reglas que limitan el turno del *lector-jugador*. En la casilla 68, se le indica cómo leer el texto, que contiene una estructura identificable a la del español; sin embargo, en la semántica de algunas palabras, los significados pueden ser reinventados por el *lector-jugador*, dándole la posibilidad de insertar su intimidad y de crear acciones y sensaciones a partir de sus recuerdos. Así, el universo de

²¹ En la “La inmiscusión terrupta” Cortázar emplea el *glígligo* en una escena de violencia femenina. Este texto puede leerse en las páginas 65 y 66 de este trabajo.

cada individuo que ingrese al juego de hablar *en glíglico*, podrá construirse en esta lengua cortazariana.

En esta investigación propongo un análisis semántico, debido a la pertinencia de los significados en la construcción del *glíglico*, ya que en éste “se «inscribe» en el nivel de los significantes” (Gonoboff, 1986: 245) y “los significantes *escriben* un tanto independientes de lo que *dicen*” (Gonoboff: 252). En esta lengua inventada por el autor argentino se puede ver la intimidad de los personajes y, con el juego semántico como puente, la experiencia del lector se coloca también en el texto cuando se violenta el referente lingüístico a partir del juego que Julio Cortázar propone. El *glíglico* es la lengua de unos amantes que se significan juntos, juegan con sus cuerpos, con sus sensaciones, se crean. El *lector-jugador* inventa a partir de esta lengua: los significados se hacen suyos y sus vivencias cobran vida en el texto, así, cuando se habla el *glíglico*, vida y literatura enuncian un universo en conjunto.

3. Hablar el *glígligo*

Para lograr entender esta lengua cortazariana es necesario ahondar en lo que la constituye. Se debe comprender el sistema lingüístico que el autor ha quebrantado para invitar a su lector a que complete los significados de las palabras en el juego semántico. El *glígligo* se construyó a partir del sistema de lengua del español, por ello, la comparación con éste es la que permite entender la creación del autor argentino²². Al nivel de lectura, el hablante del español que se acerque a este capítulo será capaz de identificar que está escrito en algo similar al español: una lengua que entiende, pero no termina de reconocer.

En este sentido, el *lector-jugador* ingresa al juego semántico tomando en cuenta una propuesta que no le permite una libertad ilimitada. Hay, como ya he mencionado, reglas estipuladas para leer la novela en general y, el capítulo 68 en particular; normas para insertar los significados que parten de la intimidad de su experiencia y que usa al crear el *glígligo*²³: en éste los significados son elegidos por el *lector-jugador* gracias a que la estructura de la lengua cortazariana busca su participación para construir un significado en la creación, pues el léxico que funciona como estructura (artículos, preposiciones, sustantivos...) está completo en

²²A partir del juego en el sistema lingüístico del español, traducir el *glígligo* resulta una labor complicada. El juego planteado por Cortázar está pensado para embonar en el sistema hispánico, es decir, la labor del traductor en este texto tendrá que partir de la inventiva que propone Cortázar y llevarla a la lengua de llegada, pero no por ello se crea el *glígligo* en un nuevo idioma.

²³A pesar de los diversos estudios sobre *Rayuela*, no hay alguno, hasta donde conozco, que trabaje desde la semántica el *glígligo*. Comprender cómo se construye esta lengua es crucial para el juego cortazariano insertado en la novela; más adelante, el desarrollo de mi investigación aportará un análisis semántico del capítulo 68 que permitirá entenderlo desde esta perspectiva.

significación, pero el inventado por Cortázar carece de ésta²⁴. El capítulo 68 parece una especie de rayuela, en la que, al jugarse, el *lector-jugador* llena la casilla con sus vivencias.

Un análisis desde la perspectiva de la semántica permite enfatizar los cambios de significado que ocurren en la lectura del capítulo 68, sin embargo, no se limita el mismo a esta única rama de la lingüística, también aplicaré los conocimientos de otras áreas de ésta, pertinentes para los objetivos que he propuesto²⁵.

El capítulo mencionado es un texto que juega con los posibles signos, fenómenos “que representan algo distinto, que apuntan a algo diferente de ellos mismos. Algunos de ellos surgen espontáneamente y se convierten en signos cuando se interpretan como tales” (Ullmann, 1965: 18). En esta lengua inventada se reproduce un acto de habla en el que los protagonistas de la novela configuran nuevas palabras y significados. Para comprender por qué el *glígligo* puede considerarse una lengua y el capítulo 68, un acto de habla, esclareceré qué se entiende por cada uno de estos conceptos:

“El estudio del lenguaje comporta, pues dos partes: la una, esencial, tiene por objeto la lengua...; la otra, secundaria, tiene por objeto la parte individual del lenguaje, es decir, el habla” (Saussure, 1945: 16), es decir, el lenguaje engloba la lengua y el habla, sin embargo, describiendo sus diferencias, tales conceptos quedarán más claros para aplicarlos al *corpus* de estudio de este trabajo a partir de Ullmann:

²⁴ El *léxico inventado* y el existente puede clasificarse a partir de las *palabras plenas* y *palabras-formas* de Ullmann. Utilizaré tal clasificación en el análisis de la investigación.

²⁵ La semiótica o teoría de los signos se divide en: “semántica”, que trata el significado de los signos, la “sintáctica” [*sic*], que estudia las combinaciones de los mismos y la “pragmática”, que se ocupa del uso, origen y efectos dentro del comportamiento en el que ocurren (Ullmann, 1965: 18); cada una de estas perspectivas de estudio será utilizada en mi análisis en la medida en que sea necesario.

- 1) La lengua es vehículo de comunicación y el habla es el uso de éste por un individuo dado en una ocasión determinada. La lengua es un *código* y el habla es la codificación del mensaje particular que será descifrado por quien o quienes escuchan. Esto determina al *glígligo* como lengua y al capítulo 68, como un acto de habla, en el que la multiplicidad de lectores decodificará un mismo código de diferentes maneras, gracias a las reglas estipuladas en el juego.
- 2) La lengua existe en un estado *potencial*: es un sistema de signos almacenado en nuestra memoria, presto para ser actualizado; se traduce a sonidos físicos cuando se hace uso del habla; la lengua es potencial y el habla está actualizada. La situación del capítulo que analizo es la actualización de la lengua, sin olvidar su principal particularidad: cada actualización dependerá de la experiencia del lector, de los signos que cada uno posea en su memoria y quiera colocar en el momento de acceder al juego.
- 3) El habla es el uso de la lengua de un sujeto en una situación particular que trasciende lo individual, es un contenido social, puede ser un medio de comunicación porque es la misma para todos los que la hablan; es la suma total de los sistemas lingüísticos que los miembros de una comunidad llevan en su memoria. En este caso, el *glígligo* está inmerso en el sistema lingüístico del español, el cual comparten el autor (Cortázar) y el lector, por ello se puede realizar el acto comunicativo, sin embargo, en el acto de habla del *glígligo* la comunicación se concreta, pero los referentes varían ilimitadamente debido a la posibilidad de lectores que los completan.
- 4) La actitud del individuo en la que éste se vuelve dueño y señor de su habla. Él elige qué es lo que dirá, él puede desviarse del uso ordinario e, incluso, crear una lengua privada. La lengua cortazariana cumple con esta característica en demasía: el lector

puede colocar las palabras que guste, siempre y cuando exista concordancia entre las que insertará, es decir, que sintácticamente estén coordinadas.

- 5) El habla se encuentra limitada por el tiempo, es pasajera, efímera, e irrecuperable; en cambio, la lengua se mueve lentamente. En el caso del capítulo 68, el acto de habla que comparten Horacio y La Maga implica una comunicación que termina cuando Cortázar escribe el punto final del capítulo.
- 6) El habla tiene dos aspectos: el físico y el psicológico, los sonidos son físicos y las significaciones psicológicas. La lengua es puramente psicológica: está construida de impresiones de sonidos, palabras y rasgos gramaticales depositados en nuestra memoria, en donde permanecen a nuestra disposición (23-25). Es así como el capítulo contiene los sonidos y significaciones psicológicas de cada lectura que se realice y, la lengua de la que parte, el español, se constituye por lo depositado en la memoria de los lectores: palabras que existen en ésta y se colocan en el *glíglico* gracias a las instrucciones dictadas por Cortázar.

A partir de estas diferencias, se puede concluir que el *glíglico* es una lengua. En *Rayuela* es compartida por dos individuos que usan el código de ésta, almacenado en su memoria, con el que pueden hablar y reconocerse; es una lengua que se ha desarrollado lentamente según las vivencias de los protagonistas de *Rayuela*, quienes tienen impresiones de sonidos, rasgos gramaticales y palabras en su memoria; mismas que se han construido a partir de sus experiencias, reconfigurando las palabras existentes en español para usarlas en el juego donde sus emociones construyen nuevas y, a la vez, las vivencias del lector, de cada lector, reconfiguran otras. En cuanto al capítulo 68, éste es un acto de habla del *glíglico* ya que,

codifica el mensaje particular que será descifrado por quien *participa*, —en este caso por ambos protagonistas y el lector—, se actualiza en sonidos físicos al hablar, es una situación particular en la que intervienen dos individuos específicos que son dueños de su habla. Ésta depende de ellos y no únicamente de las reglas estipuladas en el español. Lo que se dirá, desviándose del uso ordinario de la lengua, como en el particular caso del *glígligo*, es un habla efímera y cuenta con los sonidos físicos y las significaciones psicológicas que la caracterizan como tal.

La presencia de la lengua cortazariana se limita a un capítulo de los ciento cincuenta y cinco que constituyen *Rayuela*, un *corpus* tan delimitado podría permitir considerarlo un *idiolecto*; término medio entre los conceptos postulados por Saussure: lengua y habla. Dicho concepto es considerado “la totalidad de los actos de habla de una persona particular en un tiempo dado” (26); por lo que se puede considerar el *glígligo* en tal clasificación, sin embargo, no se debe olvidar la norma más amplia a la que se sujeta: el sistema lingüístico de la comunidad. En el caso del *glígligo*, éste se inserta en el sistema lingüístico del español. Un factor rescatable de la tercera conceptualización es que permite esclarecer la conexión entre la lengua y la personalidad, factores que se encuentran implícitos en el *glígligo*. A pesar de esto, para la finalidad de mi investigación, consideraré éste como lengua y el capítulo 68, como un acto de habla.

3.1 El significado en “amalar el noema”

En el *glígligo* se configura un juego dentro del capítulo 68 en el que su lector, al acceder al texto, obtendrá una libertad creativa. Desde una perspectiva lingüística, esto permite, como ya he expuesto, la clasificación del *glígligo* como lengua y del capítulo 68, como un acto de habla. En este apartado profundizaré sobre aspectos al nivel del significado que la creación cortazariana propone para poder *amalar el noema* en esta nueva lengua²⁶.

Toda unidad lingüística que constituye un sistema de lengua “es una cosa doble, hecha con la unión de dos términos [...] psíquicos y [que] están unidos en nuestro cerebro por un vínculo de asociación” (Saussure, 1945: 90). El signo lingüístico²⁷ no crea una relación entre una cosa y un nombre, sino entre un concepto y una imagen acústica. Ésta no se refiere al sonido material, más bien a la huella psíquica, la representación que de éste nos da el testimonio de nuestros sentidos: esa imagen es puramente sensorial, el concepto es, generalmente, más abstracto (Saussure, 1945: 91-92). En cuanto a los fonemas, éstos se encuentran al “nivel de los *rasgos distintivos* (nivel fonológico) [...] cuya función consiste tan sólo en diferenciar [...] las unidades significativas” (Jakobson, 1973: 13); su función semántica “es esencialmente negativa: permiten a las palabras y a otros elementos tener significado haciéndolos fonéticamente diferentes y distinguibles unos de otros” (Ullmann: 29). Este principio del significado se encuentra en el *glígligo* debido a que las palabras que se

²⁶ Se trata de *amalar el noema* debido a que en el capítulo 68 se presentan dos léxicos: el *léxico existente* y el inventado; el primero se constituye por palabras identificables en español y el segundo, por palabras que *parecen* similares a algunas en español; sin embargo, no existen. Por ello, el *lector-jugador* inserta el significado del *léxico inventado* a través del juego lingüístico en el capítulo y *amala el noema* al leerlo.

²⁷ Desde la clasificación de Saussure, el concepto de las palabras se entenderá como *significado* y la imagen acústica como *significante*; finalmente, la unión de ambos es lo que el teórico denominó *signo*: la combinación del concepto y de la imagen acústica. Es decir: la idea de la parte sensorial implica el conjunto de ambos (Saussure: 92-93).

presentan, tanto las que pertenecen al *léxico inventado* como al reconocible, son una dualidad que incluye el aspecto acústico y la huella psíquica que cada lector coloca en dichas palabras. En ambos léxicos el primer elemento permite diferenciarlas y clasificarlas en posibles categorías existentes en el español y, sobre todo en el léxico inventado, la huella psíquica es lo que conlleva a dotarlas de significado.

La lectura por parte del *lector-jugador*, le hace percibir la ruptura con lo convencional en las palabras que éste no identifica, y, aun así, se concreta el acto comunicativo con el *léxico inventado* que no es entendible en un primer acercamiento.

Los fonemas que el *glígligo* utiliza también son parte de las piezas con las que el lector reconoce un nuevo significado en el *léxico inventado* y completa los vacíos que el autor ha colocado como parte del juego en los significados, reconociendo uno nuevo en el léxico inventado. El *lector-jugador*, a partir de palabras que existen en su horizonte cultural y que se asemejan fonéticamente a las que le generan extrañeza, puede, en un primer acercamiento, identificarlas con las categorías gramaticales del español, para después hacerlo también guiado por el contexto.

Otro elemento que permite jugar la partida²⁸ del *glígligo* es la arbitrariedad del signo: “lo que une al significante y al significado es arbitrario, ya que el signo es el conjunto: *el signo lingüístico es arbitrario*” (Saussure, 1945: 93). Es por ello que entre lenguas existe un mismo significado que tiene diferentes sonidos (Saussure: 93-94). En concreto:

El significante no depende de la libre elección del hablante (no está en manos de un individuo el cambiar nada en un signo una vez establecido por un grupo lingüístico); se

²⁸ Leer el capítulo 68 se trata de una partida ya que, como he mencionado anteriormente, es un juego. Uno en el que lo lúdico se presenta primordialmente en el terreno lingüístico, pues la estructura de este capítulo es reconocible para un hablante de español; no obstante, el *léxico inventado* requiere de la participación del *lector-jugador* para que inserte los significados en donde las reglas dictadas por Cortázar lo permiten.

refiere a que es *inmotivado*, es decir, arbitrario en relación al significado, con el cual no guarda en realidad ningún lazo natural (94).

Al considerar que la lengua creada por Cortázar se manifiesta en un acto de habla delimitado en una página de *Rayuela*, el autor ya ha colocado los significantes que se utilizarán y éstos no pueden ser cambiados por el lector. Así, partiendo del principio de arbitrariedad, lo que el lector sí puede modificar y crear en una infinidad de posibilidades son los significados del léxico inventado. La colectividad que lea este invento cortazariano tiene la arbitrariedad en sus manos porque así lo disponen las reglas del autor argentino.

Una particularidad para catalogar esta lengua es el carácter lineal del significante: éste, al ser auditivo, se desenvuelve únicamente en el tiempo: *representa una extensión y ésta es mensurable en una sola dimensión*; es una línea. En comparación con los significantes visuales (señas marítimas, por ejemplo), los significantes acústicos no disponen más que de una línea del tiempo. Sus elementos se presentan uno tras otro, forman una cadena. En la escritura la sucesión del tiempo es sustituida por la línea espacial de los signos gráficos (95), este último es el caso del *glígligo*.

El significante, según Ullmann, también presenta una inmutabilidad o *carta forzada*: con relación a la idea que representa aparece como elegido libremente, en cambio, con relación a la comunidad lingüística que lo emplea no es libre, es impuesto; el significante no podría ser remplazado por otro (97). Dentro de la propuesta cortazariana, el autor da los significantes, cumple el papel de imponerlos a la comunidad lingüística que los utilizará (los *lectores-jugadores*) y ésta es la que elige la idea con la que los relacionará arbitrariamente.

Otro aspecto es el paso del tiempo, el cual “proporciona la continuidad de la lengua y altera los signos lingüísticos, por ello se puede hablar de inmutabilidad y mutabilidad del

signo al mismo tiempo. La lengua es intangible, pero no inalterable” (100). Esto sucede en las lenguas reales, como el español, el francés, el inglés y otras; en las lenguas artificiales “si se ponen a merced de todo el mundo se le escapará a quien la haya creado” (102). Es por ello que la presencia del *glíglico* en un texto escrito permite que la lengua no tenga una evolución filológica a través del tiempo como cualquier lengua real y sus fonemas no cambiarán ni tampoco el *léxico inventado* en el que se ingresarán significados. El *glíglico* se encuentra fijado dentro de la *casilla 68* de la rayuela y es así que la partida puede iniciarse o continuarse cuando un lector, ya sea el mismo o uno nuevo, realice el salto que arranque el juego en la lectura. Como cada *lector-jugador* tiene vivencias y recuerdos distintos, la significación que se coloca en el *léxico inventado* no es fija, pues ésta varía según quien interprete y complete el texto. En los siguientes apartados profundizaré en el concepto de *signo* que aparece en este juego lingüístico.

3.2 Jugar contextualmente

El concepto de *signo* que he planteado se basa en la dualidad de *significado* y *significante*; sin embargo, entre éstos hay más elementos que determinan el *signo*, los cuales esclareceré en este apartado desde una perspectiva que considere lo contextual, debido a que son factores presentes en el *glíglico*.

Las palabras que utilizamos se encuentran inmersas casi siempre en contextos específicos, aunque hay casos en los que un término subsiste enteramente por sí mismo, sin ningún trasfondo y todavía tendrá sentido. Cada palabra tiene un núcleo de significación que

es relativamente estable y que sólo puede ser modificado por el contexto dentro de ciertos límites (Ullmann, 1965: 56-57). En el caso de las palabras utilizadas en el *glígligo*, considero que éste no es solamente de índole gramatical, también interviene un contexto pragmático en el que participa la memoria del *lector-jugador* y, evidentemente, el hecho de que Cortázar colocó esta lengua dentro de *Rayuela*.

De este modo, al leer las palabras insertadas por Cortázar, tanto en el léxico existente como en el inventado, “el contexto estrictamente verbal ya no está restringido a lo que precede y sigue inmediatamente, sino que puede abarcar todo el pasaje, y a veces el libro entero, en que se encuentra la palabra” (Ullmann: 57). Es por ello que en este acercamiento al juego lingüístico el *lector-jugador* sabe que el acto de habla de la *casilla 68* trata de una escena erótica entre Oliveira y La Maga, puesto que ha leído la novela y conoce que la relación de estos protagonistas es amorosa. Se trata de un conocimiento de mundo que proviene de la lectura previa del libro y se complementará con el universo individual de cada uno de los lectores al colocar significados donde las normas del autor lo permitan.

También se debe tomar en cuenta el “*contexto de situación*” en el cual la situación efectiva en que se encuentra una expresión da significado, pero implica una visión todavía más amplia del contexto donde se considera el fondo cultural entero frente al cual ha de colocarse un acto de habla. Éste debe rebasar los límites de la *mera* lingüística y trasladarse al análisis de las condiciones generales bajo las cuales se habla una lengua (57-58). Al comprender el “*contexto de situación*” en la lengua cortazariana se debe observar que el participante cuenta con el conocimiento previo de *Rayuela*, ingresa al juego y coloca los significados en el *léxico inventado* para lograr completar el significado con su propio conocimiento de mundo, siguiendo las normas establecidas.

En el presente análisis, la situación comunicativa resulta indispensable para llevar a cabo el acto de habla por parte del lector ya que “el contexto puede desempeñar un papel vital en la fijación del significado de palabras que son demasiado vagas o demasiado ambiguas para tener sentido por sí mismas” (60). En específico, se trata de las palabras que Cortázar transforma en cuanto a su estructura gramatical para invitar a lo lúdico.

Las palabras insertadas, para ser completadas en el *glígligo*, necesitan de una perspectiva que considere lo contextual dentro del mismo texto, además de un concepto de *significado* más amplio que el de Saussure, el cual utiliza la relación entre *significado* y *significante* para determinar el *signo*. A esta teoría sumaré la que propone que entre estos dos factores se encuentra otro elemento: el “significado de un nombre puede cambiar para nosotros si hay alguna alteración de nuestra percepción de él, de nuestro conocimiento acerca de él o de nuestro sentimiento hacia él” (65). De este modo, surge una nueva terminología: “nombre” (*name*), “sentido” (*sense*) y “cosa” (*thing*). El “nombre” corresponde a los rasgos fonéticos y acústicos de la palabra; el “sentido” es la información que el nombre comunica al oyente; mientras que la “cosa” es el rasgo o acontecimiento no lingüístico sobre el que se habla (65). En el acto de habla existe una “[r]elación recíproca y reversible entre el nombre y el sentido: si uno escucha la palabra pensará en la cosa, y si piensa en la cosa dirá la palabra” (65). Es a esta relación a lo que Ullmann propone llamar *significado* de la palabra, en la cual se incluye que “las palabras corresponden a algo en la memoria del hablante” (68). Es decir, se debe poner un elemento entre el nombre y el referente; el contexto permite llegar a este tercer concepto logrando que “el significado o los significados emerjan de los contextos mismos” (76) para después analizar referencialmente algún acto comunicativo.

En el capítulo 68 se tiene el contexto gramatical y situacional a partir de la lectura de *Rayuela*, así el *glíglico* comienza a tomar forma para que el *lector-jugador* pueda interpretarlo. Pero es necesario que se inserten significados que ya existan en su memoria y éstos puedan ser explicados a partir de un concepto más amplio de significación: el *significado pragmático*. Así, quien juega esta rayuela vierte sus emociones y experiencia de mundo dentro de los significados al *hablar* en *glíglico*. En el siguiente apartado profundizaré sobre el papel del *lector-jugador* en el juego dentro de la novela.

3.3 El papel del *lector-jugador* en la *casilla 68*

Hablar el *glíglico* requiere de participantes: Cortázar, que como autor ha creado esta lengua, y el *lector-jugador* que, más allá de leer el capítulo, le dará significado completándolo con sus memorias más íntimas. En un acto de habla normal, cotidiano, en donde se utilice la oralidad, el acto comunicativo requiere de dos individuos que intercambien información. En cuanto a esta acción, en el *glíglico*, es necesario especificar algunos cambios que justifican un análisis lingüístico a partir de una obra literaria como el que propongo. He planteado por qué esta lengua puede ser considerada como tal, cómo se inserta el capítulo 68 dentro de la clasificación de un acto de habla, la presencia de significado en las palabras que se utilizan y el papel del contexto en el mismo; por último, ahondaré también en el contenido pragmático, pues éste es una esfera de la lengua que nunca se puede dejar de lado porque considera al hablante, para, finalmente, presentar el desarrollo de esta investigación desde la clasificación de *palabras plenas* y *palabras-formas* que sugiere Ullmann.

Con el objetivo de comprender la importancia de la pragmática en el *glígligo*, primero se debe tener claro su terreno de análisis: “se entiende por *pragmática* el estudio de los principios que regulan el uso del lenguaje en la comunicación, es decir, las condiciones que determinan tanto el empleo de un enunciado concreto por parte de un hablante concreto en una situación comunicativa concretas [*sic*], como su interpretación por parte del destinatario” (Escandell, 1996: 13-14). Lo pragmático, como en todo lenguaje, se encuentra también en el *glígligo*, donde consciente o inconscientemente Cortázar “toma en consideración factores extralingüísticos que determinan el uso del lenguaje, precisamente todos aquellos factores a los que no puede hacer referencia un estudio puramente gramatical: *emisor, destinatario, intención comunicativa, contexto verbal, situación o conocimiento de mundo*” (Escandell: 14).

Cuando Horacio Oliveira y La Maga hablan en *glígligo*, esta lengua transgrede lo convencional en lo pragmático donde “comprender una frase no consiste simplemente en recuperar significados, sino también en identificar referentes. No basta con entender las palabras; hay que saber a qué objetos, hechos o situaciones se refieren” (20). En el capítulo 68 es necesario que el *lector-jugador* conozca los referentes en el léxico existente en el *glígligo* para poder *amalar el noema*, porque podrá identificar, a partir de éstos, los posibles referentes en el *léxico inventado* debido a su semejanza con los que plasma del español y a su colocación dentro de una estructura sintácticamente reconocible en el capítulo. También deberá “conocer la identidad del emisor o del destinatario y las circunstancias de lugar y tiempo de emisión [que] son requisitos imprescindibles para conseguir una interpretación plena” (22). Por ello el *lector-jugador* sabe que Cortázar ha colocado esta lengua en un terreno de juego donde puede cambiar los significados. Si el *lector-jugador* no reconoce este espacio lúdico, el *glígligo* no será más que un conjunto de palabras incomprensibles insertadas en un capítulo de la novela,

de este modo, el *significado pragmático* permite explicar la finalidad del *glígligo* ya que “éste establece una función multívoca entre el significado gramatical, de un lado, y el emisor, el destinatario y la situación en que tiene lugar el intercambio comunicativo, del otro” (39). Este significado implica el contexto situacional de los hablantes, sus emociones y experiencias, el reconocimiento entre ellos, es decir: todo su horizonte personal y situacional. Sin embargo, no se debe olvidar que el *glígligo* fue creado en una obra literaria. Es parte de un texto, y debe ser analizado como tal. Pero *Rayuela* no sigue todas las características pragmáticas de una obra literaria que han sido planteadas por Escandell (203-204). A continuación haré mención de éstas y de cómo Cortázar las modifica en su obra:

- 1) El emisor en literatura es un autor, quien no conoce personalmente a sus receptores. Como se trata de un texto, en el capítulo 68, Cortázar es el primer emisor, el segundo es el narrador, estrictamente narrativo, pero se permite que el *lector-jugador* cumpla también esta función, ya que el acto de leer el *glígligo* es también una emisión.
- 2) El receptor en literatura no puede dialogar o modificar el mensaje y su interacción con el emisor (autor) es a distancia: puede que no coincidan en tiempo y espacio. En el juego del *glígligo*, el *lector-jugador* es invitado a modificar, transgredir o hablar desde sus significados.
- 3) La obra literaria crea su propio contexto con arreglo al cual todo debe ser interpretado. Esta característica se mantiene en el juego cortazariano: el contexto de éste permite indicar las instrucciones del juego cuando se inicia la lectura de la novela.
- 4) El mensaje nace para ser siempre de la misma manera, perdurable, distinto y distinguible. Forma y contenido se han concebido para ir siempre indisolublemente

ligados. En el *glígligo*, el mensaje se transforma según cada *lector-jugador*, lo que lo hace existir en un sinfín de posibilidades.

- 5) El código pertenece al sistema de la lengua literaria; cada tipo de género cuenta con sus propias convenciones y restricciones. Lo que propone Cortázar en *Rayuela* rompe con el estereotipo de novela, entregando al *lector-jugador* un libro que puede leer siguiendo un “Tablero de dirección” o con la numeración lógica. El transgredir las reglas no excluye a la novela del terreno de la literatura.

Los elementos anteriores que se presentan modificados o no en *Rayuela* se suman al hecho de que en una obra literaria los referentes tienen interpretación. Se construye un mundo propio en el que el autor hace que las palabras simulen la *lengua normal*. Por lo general, las convenciones de la ficción no cambian significados, pero, al hablar el *glígligo*, esto sí ocurre.

En la literatura no se realizan actos de habla en sentido estricto; los que aparecen como tales son representaciones de actos de habla: no hay más que imitaciones, pero en el *glígligo* sí se da un acto de habla en el capítulo 68 donde se necesita la participación del *lector-jugador*. La lectura es transparente, no pretende engañar. Al tratarse de una representación, el texto no puede verse afectado por la interacción entre el autor y sus lectores, y, por tanto, su forma se hace definitiva (205-207). En el *glígligo* la lectura no es definitiva, el terreno de lo lúdico y las normas implícitas en la *rayuela* no lo permiten.

En cuanto al mensaje literario, éste es una comunicación monologante; el receptor no lo modifica, es ocasional, ya que el emisor no cifró su mensaje pensando en él (207). En *Rayuela* estos elementos son reestructurados: el receptor puede reelaborar el texto al hablar en *glígligo*. Cortázar creó esta novela y sus invenciones lúdicas pensando en un *lector-jugador* que las comprendiera y transformara.

Por último, en un texto el lector toma la iniciativa al acercarse al mensaje. Es más lo que debe aportar, se requiere su participación cognoscitiva e imaginativa: tiene que utilizar sus conocimientos y capacidades para reconstruir el mundo ficcional que se presenta ante sus ojos. Toda esta información debe inferirla a partir de su conocimiento del español en la vida diaria. El emisor (autor) da muchos datos, pero es el lector quien crea el marco en el que suceden las cosas (207). Este aspecto se desarrolla al máximo en la lengua creada por Cortázar: el *significado pragmático* del *lector-jugador* le permitirá crear los significados para comprender el capítulo 68; también, en el texto literario, sólo se dispone del mensaje; y si se reconstruye lo que falta es precisamente a partir de lo que éste sugiere (207). El mensaje dentro de la novela es una propuesta para crear, hablar y transformarse a partir del *glíglico*: es una invitación al juego.

Aclarar las nociones anteriores para comprender el *glíglico* como lengua, el capítulo 68, como acto de habla y la importancia de los significados y el *significado pragmático* dentro de una obra literaria lúdica como *Rayuela*, brinda las bases para continuar esta investigación con el análisis de este fragmento de la novela desde la clasificación de *palabras plenas* y *palabras-forma* de Ullmann en el siguiente apartado.

3.4 La casilla 68, el *glíglico*

Al inicio de este capítulo expuse por qué el *glíglico* es una lengua, los conceptos de *significado*, *significante* y *significado contextual* que permiten entender el papel del *lector-jugador* al *hablarlo*. Finalmente, analizaré el capítulo 68 a partir de la clasificación de

palabras-plenas y *palabras-formas*. Ésta permite entender la importancia de los significados en las palabras del *glígligo*, ya que, por medio de éstos, el *lector-jugador* puede ingresar al terreno lúdico.

A partir de lo estipulado en el apartado anterior, continuaré con un análisis del *glígligo* en el que identificaré las partículas que construyen esta lengua. Tales pertenecen al sistema lingüístico del español, es por ello que utilizaré algunos conceptos que son pertinentes para comprender cómo se construye y funciona este invento cortazariano.

Dentro del habla, del acto de habla que es el capítulo que analizo, “[l]os más pequeños elementos significativos son los ‘*morfemas*’” (Ullmann, 1965: 30), una palabra se conforma por éstos, es así como ésta es la *forma libre mínima* (Ullmann: 33). En el *corpus* de esta investigación se presentan ambas unidades. Una palabra es una “[u]nidad léxica compuesta de uno o más morfemas, a la que corresponde un significado. En la escritura las palabras están separadas por espacios” (Luna, 2005: 169). El fragmento de *Rayuela* escrito en *glígligo* está compuesto por palabras, tales pueden dividirse en *léxico inventado* y *existente*; el primero lo conforman aquellas palabras que no existen en el léxico del español y el segundo palabras identificables dentro de éste. Es por ello que, en el *léxico inventado*, a partir del juego estipulado, el *lector-jugador* puede completar los significados con sus vivencias personales. Para desarrollar y ejemplificar lo anterior, explicaré la clasificación de las palabras en *palabras plenas* y *palabras-formas*, cuya distinción se basa en un criterio puramente semántico, la cual considero adecuada para el análisis del *glígligo* que postulo, ya que el *léxico inventado* en el capítulo 68 juega con los significados, pues se trata de *palabras-plenas*: aquellas que tienen una carga semántica incluso cuando aparezcan aisladas, por ejemplo, un

sustantivo; por lo que tal categorización me permitirá analizar el texto puntualmente desde la perspectiva semántica.²⁹

Explicaré tal clasificación a partir del siguiente cuadro:

Palabras plenas	Palabras-formas
<i>árbol</i>	<i>el, la, los, las</i>
<i>cantar</i>	<i>ello</i>
<i>azul</i>	<i>de</i>
<i>suavemente</i>	<i>y</i>

Las *palabras-plenas* “tienen algún significado aun cuando aparezcan aisladas [...], mientras que las [...] [*palabras-formas*] no tienen significado propio independiente: son elementos gramaticales que contribuirán al significado de la frase o de la oración cuando se usen en conjunto con otras palabras” (Ullmann, 1965: 51). Las primeras “son “autosemánticas”, significativas en sí mismas, en tanto que [las segundas:] los artículos, preposiciones, conjunciones, pronombres, adverbios pronominales y similares son “sinsemánticas”, es decir, significativas sólo cuando se encuentran en compañía de otras palabras” (Ullmann: 51). Además, las *palabras-formas* “aunque poseen cierto grado de autonomía, son funcionalmente más afines a las inflexiones que a las *palabras plenas*: su cometido en la economía de la lengua es el de instrumentos gramaticales, más bien que el de términos independientes” (55).

²⁹ Tal clasificación es estudiada por Stephen Ullmann en *Semántica. Introducción a la ciencia del significado* y me baso en ella para los fines de esta investigación.

A partir de la diferencia que se da con este tipo de palabras, el capítulo 68 puede analizarse enfatizando la importancia de los significados; pero antes esclareceré el concepto de *gramema* y *lexema* presentes en toda *palabra plena* y que encuentro necesarios para entender el juego lingüístico de la casilla 68.

Un *lexema* es un...

morfema portador del significado léxico de la palabra que generalmente aparece ligado a gramemas de género, número, tiempo o persona: **conej-** es el lexema básico a partir del cual se pueden formar las palabras o vocablos **conej-os**, **conej-itos**, **conej-era**, etc.; **fácil** es el lexema básico a partir del cual se puede formar el sustantivo **facilidad**; el verbo **facilitar**; el adjetivo fácil, y el adverbio **fácilmente**. Puede aparecer libre, y en ese coincide con la palabra como en *pared*, *sol*, etc. (Luna, 2005: 134).

Un *gramema* es un...

morfema con significado gramatical que se une al lexema para indicar los accidentes gramaticales del sustantivo y el adjetivo (género y número) y del verbo (modo, tiempo persona y número): cuadr-**o-s**: -o- masculino, -s plural; vigilar-**á-s**: -á- modo indicativo, tiempo futuro, -s segunda persona del singular; vigilar-**á-n**: -á- modo indicativo, tiempo futuro; -n tercera persona plural. No cambia la categoría de la base o tema, ni su unión da como resultado una nueva palabra. También se le denomina AFIJO FLEXIVO (Luna: 111).

De esta manera, el capítulo a analizar presenta palabras que pueden identificarse dentro de la clasificación de *palabras-formas* o *palabras-plenas*, las últimas constituidas por *lexemas* y *gramemas*.

A continuación presento el capítulo 68 sin el *léxico inventado* para mostrar la presencia de las partículas que pertenecen al sistema lingüístico del español, es decir, el *léxico existente*:

Apenas él le ___ el ___ a ella se le ___ el ___ y caían en ___, en salvajes ___, en ___ exasperantes. Cada vez que él procuraba ___ las ___, se enredaba en un ___ quejumbroso y tenía que ___ de cara al ___, sintiendo cómo poco a poco las ___ se ___, se iban ___, ___, hasta quedar tendido como el ___ de ___ al que se le han dejado caer unas ___ de ___. Y sin embargo era apenas el principio, porque en un momento dado ella se ___ los ___, consintiendo en que él aproximara suavemente

sus _____. Apenas se _____, algo como un _____ los _____, los _____ y _____, de pronto era el _____, la _____ de las _____, la _____ del _____, los _____ del _____ en una _____. ¡Evohé! ¡Evohé! _____ en la cresta del _____, se sentían _____, _____ y _____. Temblaba el _____, se vencían las _____, y todo se _____ en un profundo _____, en _____ de _____ gasas, en _____ casi crueles que los _____ hasta el límite de las _____.

Los elementos que aparecen son palabras y de éstas, las *palabras plenas* que contienen un significado pueden ser separadas en *morfemas* como en el siguiente ejemplo tomado del *corpus*: el verbo *procuraba* se constituye por el *gramema* **-aba** que es la marca del pretérito imperfecto de indicativo singular cuando el infinitivo termina en **-ar**, en este caso *procurar*; así la palabra tiene el *lexema* **procur-** y en el *gramema* la marca de tiempo, estos morfemas constituyen la palabra y permiten entender el significado de esta unidad cuando se juntan. Es decir, el *significado* se da a partir del conjunto que forman el *lexema* y el *gramema*. Lo anterior no sucede con las *palabras-formas*.

También se debe considerar que las “palabras son las más pequeñas unidades de una lengua capaces de actuar como una expresión completa” (Ullmann, 1965: 36) y la frase es “una forma libre que consta enteramente de dos o más formas libres menores” (Ullmann: 37). Es decir, las frases que utilizamos se conforman de palabras y pueden dividirse entre el número de las mismas y cada una se entendería sin complicación, por el contrario, la palabra no puede dividirse ya que requiere todos sus *morfemas* para entenderse, necesita de éstos para comunicar su significado, es una *forma libre*.

Retomando el ejemplo anterior: el verbo conjugado *procuraba* no se entendería si únicamente se leyera su *lexema* **-procur** o su *gramema* **-aba** (*morfemas*), ambas partes se requieren para completar el significado del verbo, de la palabra. En las *palabras-formas* (artículos, preposiciones, conjunciones...) dicha división no puede realizarse pues se

conforman por una sola partícula y no tienen significado propio independiente, requieren de las *palabras plenas* para significar.

La estructura del capítulo 68 sin el *léxico inventado* es un esquema sintáctico identificable con el del español: se reconocen palabras que son determinantes, sustantivos, conjunciones, preposiciones y verbos. Palabras que existen en español y son la estructura gramatical que permite al *lector-jugador* insertar el *léxico inventado* en un sistema que reconoce por su semejanza al español, y en el que puede jugar a *hablar el glígligo* siguiendo las normas, esto debido a que la estructura gramatical del capítulo contiene *palabras plenas* y *palabras-formas* que construyen un significado.

Cuando se lee el capítulo 68 sin el *léxico inventado*, la estructura contiene *palabras-formas* y *palabras plenas*, por ello el contexto permite que los significados se inserten en las palabras inventadas, pero éstas se conforman únicamente de “posibles” *palabras plenas*. El *léxico inventado* es el siguiente por orden de aparición:

Amalaba, noema, agolpaba, clémiso, hidromurias, ambonios, sustalos, relamar, incolpelusas, grimado, envulsionarse, novalo, arnillas, espejunaban, apeltronando, reduplicando, trimalciato, ergomanina, filulas, cariaconcia, tordulaba, hurgalios, orfenulios, entreplumaban, ulucordio, encrestoriaba, extrayuxtaba, paramovía, clinón esterfurosa, convulcante, mátrica, jadehollante, embocapluvia, orgumio, esproemios, merpasmo, sobrehumítica, agopausa, volposados, murelio, balpramar, perlinos, marulos, troe, marioplumas, resolviraba, pinice, niolamas, argutendidas, carinias, ordopenaban, gunfias.³⁰

³⁰ Las palabras subrayadas existen en el español, sin embargo, en el capítulo 68 se encuentran completamente fuera de contexto y por eso las he considerado parte del *léxico inventado*, además de que, me parece, que un *lector-jugador*, al leerlas, en un primer acercamiento, puede considerarlas inventadas.

Me refiero al *léxico inventado* como “posibles” *palabras plenas*, debido a que no existen en el sistema lingüístico del español, pero se les puede encasillar dentro de una categoría a partir de la identificación de los *lexemas* y *gramemas* que las conforman; gracias a ellos, y al juego entre éstos, se les podrá clasificar como verbos, sustantivos o adjetivos con sus distintos accidentes gramaticales. Estas son las clasificaciones que encontré, a partir de los *gramemas*, de las palabras dentro del *léxico inventado* para identificarlas en el español:

- 1) Gramema de femenino singular **-a** y masculino singular **-o**: Noem-**a**, clémis-**o**, noval-**o**, trimalciat-**o**, ergomanin-**a**, cariaconci-**a**, ulucordi-**o**, esterfuros-**a**, mátric-**a**, embocapluvi-**a**, orgumi-**o**, merpasm-**o**, sobrehumític-**a**, agopaus-**a** y mureli-**o**.
- 2) Gramema de femenino plural **-as** y masculino plural **-os**: Hidromuri-**as**, amboni-**os**, sustal-**os**, incolpelus-**as**, arnill-**as**, filul-**as**, hurgali-**os**, orfenuli-**os**, esproemi-**os**, volposad-**os**, perlin-**os**, marul-**os**, marioplum-**as**, niolam-**as**, argutendid-**as**, carini-**as**, y gunfi-**as**.
- 3) Otros gramemas de singular **-ón**, **-e**: clin-**ón**, tro-**e** y pinic-**e**.
- 4) Verbos: Amal-**aba**, agolp-**aba**, relam-**ar**, grim-**ado**, envulsion-**arse**, espejun-**aban**, apeltron-**ando**, reduplim-**iendo**, tordul-**aba**, entreplum-**aban**, encrestori-**aba**, extrayuxt-**aba**, paramov-**ía**, balpram-**ar**, resolver-**aba**, y ordopen-**aban**.

He podido identificar estas categorías gramaticales en el *léxico inventado* por la presencia de *gramemas* que en español dan la marca de *singular*, *plural* o algún verbo conjugado, todas estas presentes en las *palabras-plenas*:

- *Singular: femenino -a, masculino: -o*
- *Plural: femenino -as, masculino: -os*
- *Verbo: Infinitivos: -ar, -er, -ir, gerundio: -ando, -iendo, participio: -ado, -ido, -to, -so, -cho*

- Cuando el *infinitivo* termina en **-ar** el pretérito imperfecto de indicativo *singular/plural* se marca **-aba /-aban**
- Cuando el *infinitivo* termina en **-er/ir** se marca **-ía**

Al delimitar el *léxico inventado* y el *existente*, se puede ver que hay concordancia en la estructura sintáctica del capítulo 68. La concordancia puede entenderse como “La congruencia o repetición de marcas flexivas que se establece entre dos o más elementos que se hallan relacionados sintácticamente” (*Nueva gramática...*, 2011: 5). La concordancia es uno de los factores que permiten la interpretación del texto, pero el juego del *glígligo* no queda en el nivel gramatical. El autor vuelve al *lector-jugador* un *cómplice*, permite que se interiorice en la trama de la novela y, por un instante, le da la autoría. Cada *lector-jugador* es capaz de configurar su propio capítulo 68 y ninguna interpretación sería errónea, siempre que se sigan las reglas del juego.

Cortázar reconoce al lector necesario para este capítulo como un *lector-cómplice* que puede cumplir la búsqueda artística del autor al formar un co-autor, un partícipe a través de la literatura, un acompañante del autor en la creación de la obra, con la capacidad de elegir lo que más le plazca en el juego del *glígligo*. Las palabras que el *lector-jugador* puede sustituir son *palabras-plenas*, en las que lo inventado por Cortázar es el *lexema*, partícula que posee la carga semántica de la palabra. Es decir, al ser ésta la parte de la palabra que se puede sustituir, los sentidos que inserte el *lector-jugador* son libres, siempre y cuando siga la estructura del capítulo y respete los *gramemas* fijos en el *léxico inventado*, en otras palabras: las reglas del juego. De este modo, podrá sustituir el *léxico inventado* con palabras que existan en su memoria, aquéllas que recuerde por sus vivencias y emociones personales. Al tratarse de un

significado libre, considero que el *significado pragmático* es un elemento esencial para *hablar* en *glíglico*, pues este concepto, como ya he expuesto en el apartado anterior, coincide con la actividad que el *lector-jugador* realiza al colocar significados propios, ligados a su experiencia.

Así se puede *hablar* el *glíglico* desde el contexto de cada uno de los *lectores-jugadores* que ingresen al juego de la *Rayuela* y que completen los significados en las *palabras plenas* colocadas en el *léxico inventado*.

3.5 Resultados

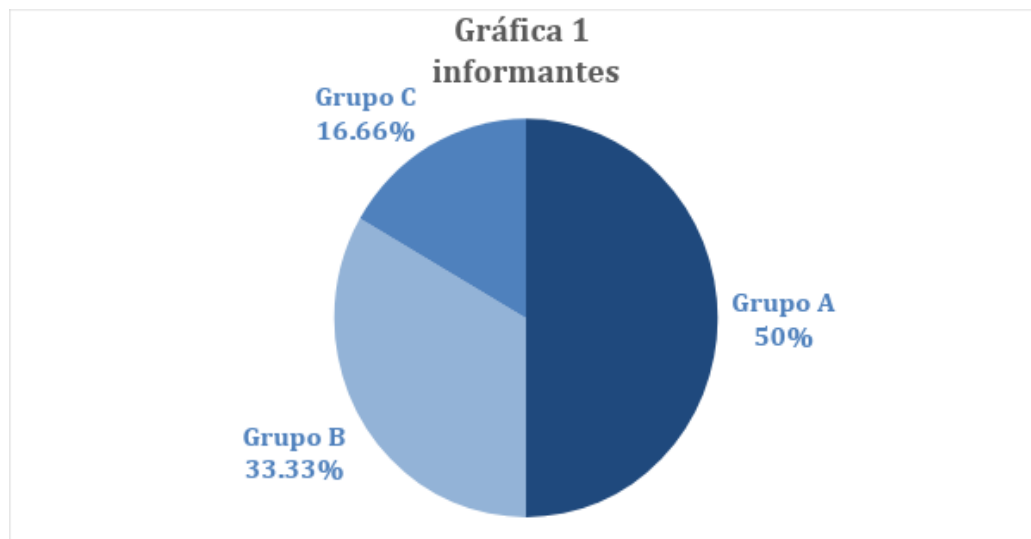
El cuestionario “Salto a la casilla 68”³¹ se aplicó a 30 informantes que dividí en tres grupos a partir de su capacidad de lectura: grupo A (15 informantes), no cuentan con una formación humanística ni relacionada con las letras o la lingüística, pero sí tienen un nivel de licenciatura, por ello, se espera que puedan entender el texto del capítulo 68, pero quizá no seguirán las reglas completamente; grupo B (10 informantes), sí cuentan con una formación humanística, en específico son egresados, estudiantes o licenciados en Lengua y Literaturas Hispánicas, y estudiantes de posgrado en lingüística. Es el grupo que se espera sea el más cercano a un *lector-jugador*, pues, por su formación académica, es factible que seguirá las reglas e ingresarán al terreno lúdico de manera idónea; finalmente el grupo C (5 informantes), se encuentran en nivel medio superior o recién lo terminaron, cuentan con una capacidad de

³¹ Ver anexo, pp. 67-68.

lectura menor al grupo A y B y probablemente no seguirán o incluso no entenderán completamente las normas establecidas por Cortázar en la casilla 68.

En un principio consideré clasificar a los informantes con base en si habían leído o no *Rayuela*, pero tal división se descartó debido a que todo hablante de español es capaz de ingresar a este juego lingüístico y su interpretación del texto depende más de su conocimiento de mundo y vivencias personales, en las que el haber leído la novela es un elemento más para completar los significados; sin embargo, el no conocer el libro no impidió que fueran capaces de leer e interpretar el texto.

La gráfica 1 muestra la división y proporción de los grupos.



Elegí tales parámetros como un factor de análisis para ejemplificar cómo el conocimiento de mundo y el *significado pragmático* de cada uno de los *lectores-jugadores* influye en su interpretación del capítulo 68 de *Rayuela*.³²

El capítulo 68 tal como aparece en *Rayuela* es el siguiente. En el cuestionario se tituló como Texto 1³³:

Texto 1

Apenas él le amalaba el noema, a ella se le agolpaba el clémiso y caían en hidromurias, en salvajes ambonios, en sustalos exasperantes. Cada vez que él procuraba relamar las incopelusas, se enredaba en un grimado quejumbroso y tenía que envulsionarse de cara al nóvalo, sintiendo cómo poco a poco las amillas se espejunaban, se iban apeltronando, reduplicando, hasta quedar tendido como el trimalciato de ergomanina al que se le han dejado caer unas filulas de cariaconcia. Y sin embargo era apenas el principio, porque en un momento dado ella se tordulaba los hurgalios, consintiendo en que él aproximara suavemente sus orfelunios. Apenas se entreplumaban, algo como un ulucordio los encrestoriaba, los extrayuxtaba y paramovía, de pronto era el clinón, la esterfurosa convulcante de las mátricas, la jadehollante embocapluvia del orgumio, los esproemios del merpasmo en una sobrehumítica agopausa. ¡Evohé! ¡Evohé! Volposados en la cresta del mureflo, se sentían balparamar, perlinos y márulos. Temblaba el troc, se vencían las marioplumas, y todo se resolviraba en un profundo pínice, en niolamas de argutendidas gasas, en carinias casi crueles que los ordopenaban hasta el límite de las gunfias.

A cada informante se le entregó “Salto a la casilla 68” y tuvo que leer el texto tal como aparece en la novela y después sustituir el *léxico inventado* a partir de las siguientes instrucciones...

³² Para ejemplificar únicamente mostraré un caso de cada grupo en este apartado. Los treinta cuestionarios se encuentran agrupados en el anexo de la tesina, además incluí una tabla donde los informantes están organizados para facilitar la búsqueda de datos. Ver anexo, a partir de la página 69.

³³ Para los objetivos de la investigación, en “Salto a la casilla 68” el *léxico inventado* se presenta al informante en color azul.

Se te proporcionarán dos textos en la siguiente página. Como notarás, algunas palabras del Texto 1 aparecen en color azul y pueden resultarte extrañas. Debes *traducir* estas palabras y colocar otras equivalentes en español en el Texto 2 siguiendo las indicaciones:

- a) Escribe únicamente en el segundo texto.
- b) En el segundo texto escribe solamente en los espacios marcados con _____, el resto del texto debe permanecer igual.
- c) Cada uno de los espacios marcados corresponde a una palabra.
- d) Finalmente, contesta las preguntas que aparecen en el punto 2.

De este modo el informante se enfrentó al texto original y a la posibilidad de traducirlo, tal como sucede cuando se lee el capítulo 68 de la novela. A continuación mostraré un resultado de cada uno de los grupos para ejemplificar los datos obtenidos.

Grupo A:

Los 15 informantes que no cuentan con una formación humanística específica en lingüística o letras, sí comprendieron el texto y fueron capaces de sustituir las palabras inventadas; no obstante, no siguieron rigurosamente los gramemas colocados por Cortázar en el texto original, por lo que surgieron concordancias libres y exactas en los resultados. El informante 1 pertenece al grupo A³⁴ y los siguientes fragmentos servirán para explicar las concordancias libres entre el texto original y el que el informante escribió:

³⁴ Los resultados del informante 1 se pueden consultar en la página 69 del anexo. Los del grupo A se encuentran en las páginas 69-80 del anexo de este trabajo.

Concordancias libres:

Informante y grupo	Texto	Adaptación
Informante 1, grupo A	y caían en <u>hidromurias</u> , en salvajes <u>ambonios</u> , en <u>sustalos</u> exasperantes [...] se enredaba en un <u>grimado</u> quejumbroso [...] de cara al <u>nóvalo</u> [...] hasta quedar tendido como el <u>trimalciato</u> de <u>ergomanina</u> al que se le han dejado caer unas <u>filulas</u> de <u>cariacncia</u>	y caían en <u>idilio</u> , en salvajes <u>caricias</u> , en <u>besos</u> exasperantes [...] se enredaba en un <u>grimado</u> quejumbroso [...] de cara al <u>amor</u> [...] hasta quedar tendido como el <u>cadáver</u> de <u>exceso</u> al que se le han dejado caer unas <u>descargas</u> de <u>cariño</u>

Los datos permiten observar que si bien no se respetó el gramema fijado por Cortázar, la categoría gramatical sí permanece como la misma que él insertó, por ello, el hablante que contestó el cuestionario, sí pudo identificar las categorías y llenar con significados propios el *léxico inventado* a pesar de insertar concordancias libres. El resto de su cuestionario presenta también concordancias exactas, que concuerdan perfectamente con los gramemas sugeridos por Cortázar. Esto me permite concluir que los informantes del grupo A son *lectores-jugadores promedio*.

Grupo B:

Los resultados de la aplicación de “Salto a la casilla 68” muestran que los informantes del grupo B, por su formación, contestaron el cuestionario como un *lector-jugador ideal*. Es decir, sus datos me permitieron corroborar la hipótesis que postulo sobre cómo seguir las reglas en el *léxico inventado*, pues mantuvieron, en general, el mismo gramema que Cortázar insertó, lo

que permitió la concordancia con la estructura gramatical del texto sugerida por el autor argentino. No obstante, mi hipótesis, a lo largo de la investigación, se amplió en el sentido de que, si bien no era necesario mantener exactamente el mismo gramema, lo que debía respetarse era la categoría gramatical del *léxico inventado*. Por ello, el grupo B, no presenta resultados que conserven tal cual todos los gramemas sugeridos por Cortázar, como en principio se esperaba, pero sí los conservan más que el grupo A o C.

Los siguientes fragmentos del cuestionario del informante 16 ilustran resultados del grupo B³⁵:

Texto 2

“Apenas él le **arruinaba** el **sueño**, a ella se le **estremecía** el cuerpo y caían en **sudores**, en”

Concordancia exacta:

Informante y grupo	Texto	Adaptación
Informante 16, grupo B	amal-aba	arruin-aba
	clémis-o	cuerp-o

Concordancia libre:

Informante y grupo	Texto	Adaptación	Categoría gramatical
Informante 16, grupo B	noem-a	sueñ-o	sustantivo
	agolp-aba	estremec-ía	verbo
	hidromuri-as	sudor-es	sustantivo

³⁵ Los resultados del informante 16 se pueden consultar en la página 81 del anexo. Los resultados del grupo B se encuentran en la página 81-88 del anexo de este trabajo.

Las concordancias exactas respetaron lo sugerido por Cortázar en el gramema; sin embargo, las concordancias libres conservan la categoría gramatical. Lo que sugiere que los *lectores-jugadores* que se acerquen al texto, tienen la libertad de colocar el gramema que quieran, siempre y cuando la palabra insertada concuerde con la estructura gramatical, ésta es la regla principal; otra es únicamente insertar una palabra en el espacio que se les marcó.

Grupo C:

La siguiente muestra del informante 26 ejemplifica casos en los que no se siguen las reglas del juego, pues se dejan espacios en blanco e incluso se insertan palabras que no concuerdan exactamente pues se inserta más de una palabra por espacio y no se puede ingresar al terreno lúdico. Estos resultados predominaron en el grupo C al que denominé *lectores-jugadores principiantes*³⁶.

Texto 2

Apenas él le rozaba la piel, a ella se le colapsaba el corazón y caían en pasiones, en salvajes deseos, en suspiros exasperantes. Cada vez que él procuraba rosar las comisuras, se unían en un quejumbroso gemido, y debía envolverse de cara al extasis de dicha ocasión, sintiendo cómo poco a poco las venas se encontrarían, se iban contrayendo reduciendo, hasta quedar tendido como un tendido como un árbol marchito al que se le han dejado caer unas gotas de agua. Y sin embargo era apenas el principio, porque en un momento dado ella se encontraría de nuevo sedienta de amor, consintiendo en que él aproximara suavemente sus cuerpo. Apenas se abrazaban algo como un un vuelo de una ave libre, los rodeaba los saciaba y conmovía, de pronto era el cliclon, las hormonas de las _____, la _____ del _____, los _____ del _____ en una _____ . ¡Evohé! ¡Evohé! _____

³⁶ Los resultados de este grupo se pueden consultar en las páginas 89-92 del anexo de este trabajo.

en la cresta del _____, se sentían la ternura, cariño_____ la ternura e ímpetu de afecto. Temblaba el mundo, el piso se agrieta, y todo se resumía en un profundo _____, en un verdadero sentimiento de millones sencasiones en en un calor casi crueles que los llevo hasta el límite de sus alientos.

El informante no completó los espacios únicamente con una palabra, agregó más, e incluso, dejó espacios vacíos. Esto muestra que quizá no tenía el léxico suficiente para insertar significados; además, repitió algunas palabras de la estructura, lo que entorpece la lectura del texto. Estos elementos permiten suponer que quizá se trata de una persona que no tiene el hábito de la lectura o, de tenerlo, no logró entender el juego que El Cronopio Mayor creó. Un lector que no cuenta con la capacidad que le permitiría ser un *lector-jugador ideal* como el que Cortázar convoca en *Rayuela*.

Si bien la interpretación de cada informante depende del léxico que conozca y su capacidad de hacer relaciones entre el *léxico inventado* y el existente, de su *significado pragmático* y su experiencia del mundo, el capítulo 68 no brinda una total libertad, éste contiene normas para que el juego se desarrolle y deben seguirse para ingresar a la rayuela.

También influye, como parte de la experiencia vivencial del *lector-jugador*, si ha leído *Rayuela*, dado que esto le ayudará a entender mejor el tipo de escena que se describe, pues conoce que los protagonistas de la novela, La Maga y Horacio Oliveira, son amantes. Sin embargo, en cuanto al significado completo del texto, la mayoría de los informantes coincidieron en que se trata de una escena erótica en la que hay dos participantes, incluso aquéllos que no habían leído la novela.

Los siguientes fragmentos son respuestas obtenidas en el punto 2 de “Salto a la casilla 68”, donde se responde a las preguntas ¿Qué tipo de escena crees que describe el texto? ¿Qué crees que hacen los protagonistas?

Grupo A, informante 1: Un encuentro pasional entre dos amantes, el cual alcanza un nivel de éxtasis que logra tocar el espíritu, pero por alguna razón tendrán que separarse. Se aman de forma carnal.

Grupo B, informante 16: Es una escena erótica. Mantienen una relación sexual.

Grupo C, informante 26: Rayuela es un juego que a la vez tiene varios juegos. Entre juego está presente el *glígligo* un idioma totalmente atendible muy complicado difícil de traducir inventado por el genio de Cortázar lo que difícilmente le entendí habla del erotismo [*sic*].

Esto demuestra que la estructura gramatical es parte de las piezas que conforman la semántica del capítulo 68, pues es un primer factor que el *lector-jugador ideal, promedio o principiante* reconoce y, así, el léxico que inserte pertenece al campo semántico que utilizaría o imagina en algún encuentro amoroso. Entonces, sus vivencias personales se vuelven parte de la literatura. En la creación del *glígligo* se invita al *lector-jugador* a insertar los significados que le pertenecen, aquéllos que pasan de significar sus vivencias en la realidad a formar parte del texto elaborado por el autor argentino. Esto se logra mediante el carácter lúdico, pues el *lector-jugador* que se acerca al texto es guiado por las reglas estipuladas. Es por esto que consideré importante aportar un cuestionario donde se puede observar lo que hace un *lector-jugador* al interpretar el capítulo 68, ya que así pude analizar los resultados y proponer su clasificación en *lector-jugador ideal, promedio o principiante*.

En el *glíglico* se juega desde la lengua y el significado, por ello me pareció pertinente elaborar un análisis a partir de la perspectiva semántica en esta tesina, ya que de este modo pude proponer un acercamiento que explique los elementos de esta lengua particular.

Primero demostré por qué puede considerarse al *glíglico* una lengua, expuse el papel del significado en el juego semántico del capítulo 68, desarrollé la importancia del *significado pragmático* que cada uno de los *lectores-jugadores* posee y el papel de éstos al leer el texto. Posteriormente profundicé en lo que conforma el *glíglico*: una estructura lingüística identificable con el español, pero que presenta *léxico-inventado* y existente, estudié ambos léxicos a partir de la clasificación de *palabras-formas* y *palabras plenas* para presentar un análisis semántico. Esta clasificación me permitió observar que el *lector-jugador* inserta sus significados en *posibles palabras plenas*, es decir, el léxico *inventado* presenta gramemas que funcionan como guía para que el *lector-jugador* identifique posibles categorías gramaticales existentes en español e inserte palabras que completen el texto a partir de los gramemas fijados en el *léxico inventado*. Todo esto sin perder de vista que el capítulo 68 está dentro de un terreno lúdico en el que hay normas que deben seguirse para poder jugar y que, de no ser respetadas, no se podrá saltar a la casilla 68.

Conclusiones

La relación entre vida y literatura es una constante que se encuentra en la obra de Julio Cortázar, pero en algunos de sus textos es más evidente que en otros. En el caso de *El perseguidor*, la alusión al músico norteamericano Charlie Parker en la novela —donde las similitudes entre éste y el protagonista, Johnny Carter, son evidentes— muestra, además, que la cotidianidad del autor argentino se plasma en el desarrollo de sus personajes.

En *El perseguidor*, Johnny Carter anhela expresar su realidad mediante el jazz, aunque no lo logra; asimismo, la persecución que el autor argentino emprende al escribir su literatura tiene el objetivo de plasmar sus vivencias en su creación. Por tal motivo, Johnny Carter y la persecución a través de su música constituyen una metáfora de la vida de Julio Cortázar como creador. La búsqueda evoluciona, al igual que El Cronopio Mayor, hasta desarrollarse nuevamente en *Rayuela*, novela en la que Julio Cortázar utiliza recursos literarios distintos, más elaborados que los empleados en *El perseguidor*.

El juego de la rayuela es una metáfora de la vida en la que el autor, los personajes y el lector-jugador saltan las casillas de la novela. La búsqueda de Johnny Carter en *El perseguidor* es la misma de Horacio Oliveira en *Rayuela*: buscan un encuentro, un reconocimiento consigo mismos, una conciencia, conocimiento, al fin y al cabo, de sí. No obstante, en esta narración el puente entre ficción y realidad es tan estrecho que el lector-jugador puede crear el sentido del texto por medio del juego semántico del *glígligo* en la casilla 68, esto es posible gracias a su carácter lúdico, pues, así, en la novela se recrea y transforma: existe una libertad para el lector-jugador que *ingrese* y siga las reglas.

Al leer *Rayuela* se salta como en el juego infantil, se avanza de casilla en casilla según el “Tablero de dirección”; al caer en la casilla 68, Cortázar le permite al *lector-jugador* enunciar y ser co-autor. Cada *lector-jugador* que ingrese a ésta, podrá seguir las normas estipuladas en el juego semántico del *glígligo*.

En esta investigación realicé un análisis semántico de esta lengua para profundizar en la propuesta que elabora Cortázar desde y a partir de los significados. Gracias a ésta el *lector cómplice* se transforma en *lector-jugador* al momento de llegar a la casilla 68. Este puente cortazariano se construye gracias al conocimiento del español por parte del autor argentino, a su capacidad de violentarlo y permitir que el turno del juego pase al *lector-jugador*.

Para reconocer la estructura gramatical que conforma el capítulo 68, el lector requiere indagar, desde la perspectiva semántica, en las palabras propuestas por Cortázar para jugar: el *léxico inventado* y el existente. En el capítulo, el *léxico inventado* contiene gramemas identificables en español. Aunque se trata de palabras que, estrictamente, no existen, el morfema que señala género, número, persona, etcétera, junto con el léxico existente que conforma la estructura del capítulo, permite al *lector-jugador* identificar posibles palabras para sustituir aquéllas que reconoce como inventadas por otras propias en un juego semántico en el que se busca completar significados.

Los léxicos que conforman el *glígligo* se pueden clasificar semánticamente desde la teoría de *palabras plenas* y *palabras-formas* que sugiere Ullmann. En el capítulo 68, el léxico existente se integra por ambas categorías semánticas y el *léxico inventado*, únicamente por *palabras plenas*.

Con el objetivo de mostrar lo que sucede cuando el *lector-jugador* ingresa al juego semántico del *glígligo*, creé “Salto a la casilla68”, un cuestionario en el que 30 informantes

completaron el capítulo 68. A partir de los resultados, propuse una clasificación para los *lectores-jugadores*, éstos pueden ser *ideales, promedio o principiantes*. Este ejercicio me permitió comprobar que en el *glígligo* la posibilidad de interpretaciones del juego semántico depende de la experiencia de mundo de los lectores que realicen la lectura.

A partir de la evolución de Julio Cortázar como autor y de sus recursos literarios, la búsqueda por conjuntar vida y literatura propuesta en *El perseguidor* se concreta en el juego semántico de la *casilla 68* de *Rayuela*, desde la lengua cortazariana: el *glígligo*, ya que en éste se insertan significados que pertenecen a cada uno de los individuos que leen el capítulo 68 y, así, completan el texto para que cada vez que se lea pueda impregnarse de la realidad de cada *lector-jugador* al *amalar el noema*.



U.N.A.M

F.F.yL.

Anexo

Capítulo 68

Apenas él le amalaba el noema, a ella se le agolpaba el clémiso y caían en hidromurias, en salvajes ambonios, en sustalos exasperantes. Cada vez que él procuraba relamar las incopelusas, se enredaba en un grimado quejumbroso y tenía que envulsionarse de cara al nóvalo, sintiendo cómo poco a poco las amillas se espejunaban, se iban apeltronando, reduplicando, hasta quedar tendido como el trimalciato de ergomanina al que se le han dejado caer unas filulas de cariaconcia. Y sin embargo era apenas el principio, porque en un momento dado ella se tordulaba los hurgalios, consintiendo en que él aproximara suavemente sus orfelunios. Apenas se entreplumaban, algo como un ulucordio los encrestoriaba, los extrayuxtaba y paramovía, de pronto era el clinón, la esterfurosa convulcante de las mátricas, la jadehollante embocapluvia del orgumio, los esproemios del merpasmo en una sobrehumítica agopausa. ¡Evohé! ¡Evohé! Volposados en la cresta del mureflo, se sentían balparamar, perlinos y márulos. Temblaba el troc, se vencían las marioplumas, y todo se resolviraba en un profundo pínice, en niolamas de argutendidas gasas, en carinias casi crueles que los ordopenaban hasta el límite de las gunfias (Cortázar, 2015: 533).

“La inmiscusión terrupta”

Como no le melga nada que la contradigan, la señora Fifa se acerca a la Tota y ahí nomás le flamenca la cara de un rotundo mofo. Pero la Tota no es inane y de vuelta le arremulga tal acarío en pleno tripolio que se lo ladea hasta el copo.

— ¡Asquerosa! — brama la señora Fifa, tratando de sonsonarse el ayelmado tripolio que ademenos es de satén rosa. Revoleando una mazoca más bien prolapsa, contracarga a la crimea y consigue marivolarle un sueño a la Tota que se desporrona en diagonía y por un momento horadra el raire con sus abroncojantes bocinomias. Por segunda vez se le arrumba un mofo sin merma a flamencarle las mecochas, pero nadie le ha desmunido el encuadre a la Tota

sin tener que alanchufarse su contragofía, y así pasa que la señora Fifa contrae una plica de miercolamas a media resma y cuatro peticuras de esas que no te dan tiempo al vocifugio, y en eso están arremulgándose de ida y de vuelta cuando se ve precivenir al doctor Feta que se inmolye inclótumo entre las gladiofantas.

— ¡Payahás, payahás!— crona el elegantiorum, sujetirando de las desmecrenzas empebufantes. No ha terminado de halar cuando ya le están manocrujiendo el fano, las colotas, el rijo enjuto y las nalcunias, mofo que arriba y sueño al medio y dos miercolanas que para qué.

— ¿Te das cuenta? — sinterruge la señora Fifa.

— ¡El muy cornaputo! — vociflama la Tota.

Y ahí nomás se recompalmean y fraternulian como si no se hubieran estado polichantando más de cuatro cafotos en plena tetamancia; son así las tofifas y las fitotas, mejor es no terrupearlas porque te desmunen el persiglotio y se quedan tan plopas.

Cuestionario para informantes**“Salto a la casilla 68”**

Fecha: _____

Nombre: _____

Edad: _____

Sexo: _____

1. ¿Has leído la novela *Rayuela* de Julio Cortázar? ____**Instrucciones.**

Se te proporcionarán dos textos en la siguiente página. Como notarás, algunas palabras del Texto 1 aparecen en color azul y pueden resultarte extrañas, tradúcelas y coloca las palabras equivalentes en español en el Texto 2 siguiendo las indicaciones:

- Escribe únicamente en el segundo texto.
- En el segundo texto escribe solamente en los espacios marcados con _____, el resto del texto debe permanecer igual, debes borrar la línea para escribir en cada uno de los intervalos.
- Cada uno de los espacios marcados corresponde a una palabra.
- Sustituye las palabras en azul del primer texto por alguna palabra equivalente en español en el segundo texto.
- Finalmente contesta la pregunta tres.

Texto 1

Apenas él le amalaba el noema, a ella se le agolpaba el clémiso y caían en hidromurias, en salvajes ambonios, en sustalos exasperantes. Cada vez que él procuraba relamar las incopelusas, se enredaba en un grimado quejumbroso y tenía que envulsionarse de cara al nóvalo, sintiendo cómo poco a poco las amillas se espejunaban, se iban apeltronando, reduplicando, hasta quedar tendido como el trimalciato de ergomanina al que se le han dejado caer unas fímulas de cariaconcia. Y sin embargo era apenas el principio, porque en un momento dado ella se tordulaba los hurgalios, consintiendo en que él aproximara suavemente sus orfelunios. Apenas se entreplumaban, algo como un ulucordio los encrestoriaba, los extrayuxtaba y paramovía, de pronto era el clinón, la esterfurosa convulcante de las mátricas, la jadehollante embocapluvia del orgumio, los esproemios del merpasmo en una sobrehumítica agopausa. ¡Evohé! ¡Evohé! Volposados en la cresta del mureflo, se sentían balparamar, perlinos y márulos. Temblaba el troc, se vencían las

marioplumas, y todo se resolviraba en un profundo pínice, en niolamas de argutendidas gasas, en carinias casi crueles que los ordopenaban hasta el límite de las gunfias.

Texto 2

Apenas él le _____, el _____ a ella se le _____ el _____ y caían en _____, en salvajes _____, en _____ exasperantes. Cada vez que él procuraba _____ las _____, se enredaba en un _____ quejumbroso y tenía que _____ de cara al _____, sintiendo cómo poco a poco las _____ se _____, se iban _____, _____, hasta quedar tendido como el _____ de _____ al que se le han dejado caer unas _____ de _____. Y sin embargo era apenas el principio, porque en un momento dado ella se _____ los _____, consintiendo en que él aproximara suavemente sus _____. Apenas se _____, algo como un _____ los _____, los _____ y _____, de pronto era el _____, la _____ de las _____, la _____ del _____, los _____ del _____ en una _____. ¡Evohé! ¡Evohé! _____ en la cresta del _____, se sentían _____, _____ y _____. Temblaba el _____, se vencían las _____, y todo se _____ en un profundo _____, en _____ de _____ gasas, en _____ casi crueles que los _____ hasta el límite de las _____.

3. ¿Qué tipo de escena crees que describe el texto? ¿Qué crees que hacen los protagonistas?

Tabla de informantes

Grupo	Informantes	Total de informantes
A	1-15	15
B	16-25	10
C	26-30	5

Informantes grupo A

Resultados de informantes 1-15

Informante 1

Texto 2

Apenas él le rozaba el cuerpo, a ella se le erizaba el vello y caían en idilio, en salvajes caricias, en besos exasperantes. Cada vez que él procuraba bailar las melodías, se enredaba en un torbellino quejumbroso y tenía que enfrentarse de cara al amor, sintiendo cómo poco a poco las pielecillas se juntaban, se iban compenetrando, fundiendo, hasta quedar tendido como el cadáver de exceso al que se le han dejado caer unas descargas de cariño. Y sin embargo era apenas el principio, porque en un momento dado ella se tocaba los rincones, consintiendo en que él aproximara suavemente sus yemas. Apenas se entregaban, algo como un rayo los alertaba, los extraía y retornaba, de pronto era el destino, la fiesta extasiante de las partículas, la estruendosa precipitación del orgasmo, los espasmos del placer en una mística suspensión. ¡Evohé! ¡Evohé! situados en la cresta del monte, se sentían paralizados, perdidos y exhaustos. Temblaba el cuerpo, se vencían las extremidades, y todo se resolvía en un profundo suspiro, en nudos de destendidas gasas, en caricias casi crueles que los exiliaba hasta el límite de las penas.

2. ¿Qué tipo de escena crees que describe el texto? ¿Qué crees que hacen los protagonistas?

Un encuentro pasional entre dos amantes, el cual alcanza un nivel de éxtasis que logra tocar el espíritu, pero por alguna razón tendrán que separarse. Se aman de forma carnal.

Informante 2**Texto 2**

Apenas él le rozaba el cabello, a ella se le aceleraba el pulso y caían en murmullos, en salvajes amoríos, en caricias exasperantes. Cada vez que él procuraba evitar las mordidas, se enredaba en un gemido quejumbroso y tenía que colocarse de cara al deseo, sintiendo cómo poco a poco las mejillas se sonrojaban, se iban derritiendo, envolviendo, hasta quedar tendido como el edredón de seda al que se le han dejado caer unas gotas de pasión. Y sin embargo era apenas el principio, porque en un momento dado ella se acariciaba los senos, consintiendo en que él aproximara suavemente sus labios. Apenas se acercaban, algo como un torbellino los emocionaba, los envolvía y agitaba, de pronto era el amor, la maravillosa causa de las sonrisas, la escandalosa sensación del orgasmo, los efectos del espasmo en una perfecta agonía. ¡Evohé! ¡Evohé! Recostados en la cresta del mundo, se sentían dichosos, puros y amados. Temblaba el corazón, se vencían las fuerzas, y todo se resumía en un profundo suspirar, en sábanas de saves gasas, en caricias casi crueles que los llevaban hasta el límite de las esperanzas.

2. ¿Qué tipo de escena crees que describe el texto? ¿Qué crees que hacen los protagonistas?

Creo que describe una escena pasional y sexual entre dos personas que podrían o no ser amantes que se quieren pero al mismo tiempo no pueden estar juntos sin causarse algún tipo de daño.

Informante 3**Texto 2**

Apenas él le acariciaba el cuello, a ella se le crispaba el tiempo y caían en bandadas, en salvajes desbordes, en ellosmismos exasperantes. Cada vez que él procuraba alcanzar las comisuras, se enredaba en un aaah quejumbroso y tenía que girar de cara al reflejo,

sintiendo cómo poco a poco las líneas se bifurcaban, se iban alejando, tensando, hasta quedar tendido como el cuerpo de algo al que se le han dejado caer unas horas de nada. Y sin embargo era apenas el principio, porque en un momento dado ella se recogía los tendones, consintiendo en que él aproximara suavemente sus fantasmas. Apenas se miraban, algo como un espejo los acercaba, los cruzaba y desarmonizaba, de pronto era el tronar, la seña precisa de las manecillas, la indicación ad-hoc del "ahora", los templos del "nosotros" en una esquina suya. ¡Evohé! ¡Evohé! Ahí en la cresta del cielo, se sentían ellos, otros y unos. Temblaba el párpado, se vencían las ganas, y todo se hundía en un profundo oooooh, en dos de idóneas gasas, en adioses casi crueles que los llevaban hasta el límite de las verdades.

2. ¿Qué tipo de escena crees que describe el texto? ¿Qué crees que hacen los protagonistas?

El sueño de un ente que se asume como masculino pero que no es más una androginia en constante desenvolvimiento onírico: es él/ella reconociéndose en otro plano, pues sólo ahí podría ser plenamente lo que en lo real es asumido como contradicción-rara, pero ahí la rareza es norma no impuesta, es lenguaje, e invención más pura, es vida.

Informante 4

Texto 2

Apenas él le rozaba el pensamiento, a ella se le amontonaba el cuello y caían en cavidades, en salvajes mamíferos, en atajos exasperantes. Cada vez que él procuraba lamer las medusas, se enredaba en un canto quejumbroso y tenía que erosionar de cara al alma, sintiendo cómo poco a poco las venas se contraen, se iban poniendo, acumuladas, hasta quedar tendido como el veneno de hurgalio al que se le han dejado caer unas hilazas de plata. Y sin embargo era apenas el principio, porque en un momento dado ella se comía los arbustos, consintiendo en que él aproximara suavemente sus manos. Apenas se aproximaba, algo como un ave los ensoberbecerse, los saciaba y conmovía, de pronto era el

ciclón, la hormona estallando de las arterias, la fogosidad explotaba del corazón, los sentimientos del alma en una hermosa pierda. ¡Evohé! ¡Evohé! arrogancia en la cresta del pecho, se sentían ternura, cariño y afecto. Temblaba el mundo, se vencían las mariposas, y todo se disuelve en un profundo sueño, en demonio de joven gasas, en bichos casi crueles que los ordenan hasta el límite de las sombras.

2. ¿Qué tipo de escena crees que describe el texto? ¿Qué crees que hacen los protagonistas?

Una escena de amor, el cual indica caricias y suspiros. Se encuentran con un duelo de miradas y creo que se acercan, después de un juego de caricias, consumen su amor con un beso.

Informante 5

Texto 2

Apenas él le besaba el cuello, a ella se le estremecía el corazón y caían en caricias, en salvajes roces, en resuellos exasperantes. Cada vez que él procuraba abrazar las caderas, se enredaba en un grito quejumbroso y tenía que volverse de cara al vacío, sintiendo cómo poco a poco las apetencias se alejaban, se iban distanciando, acortando, hasta quedar tendido como el alma de abandono al que se le han dejado caer unas muestras de cariño. Y sin embargo era apenas el principio, porque en un momento dado ella se tocaba los pechos, consintiendo en que él aproximara suavemente sus manos. Apenas se acercaban, algo como un estallido los empalmaba, los fusionaba y fundía, de pronto era el éxtasis, la tortuosa cercanía de las ánimas, la envolvente conmoción del espasmo, los bosquejos del orgasmo en una sobrehumana pausa. ¡Evohé! ¡Evohé! Situados en la cresta del momento, se sentían destrozar, perdidos y desorientados. Temblaba el sexo, se vencían las piernas, y todo se agotaba en un profundo suspiro, en gemidos de extendidas gasas, en lamentos casi crueles que los laceraban hasta el límite de las entrañas.

2. ¿Qué tipo de escena crees que describe el texto? ¿Qué crees que hacen los protagonistas?

En mi opinión, el texto describe una escena erótica. Los protagonistas se disponen a entregarse a sus pasiones, pero también al amor y a todos sus juegos.

Informante 6

Texto 2

Apenas él le ponía el pensamiento, a ella se le juntaba el corazón y caían en concavidades, en salvajes movimientos, en caminos exasperantes. Cada vez que él procuraba encontrar las pelusas, se enredaba en un espacio quejumbroso y tenía que lanzarse de cara al cuerpo, sintiendo cómo poco a poco las espacios se encontraban, se iban reflejando, duplicando, hasta quedar tendido como el animal de _____ al que se le han dejado caer unas gotas de anestesia. Y sin embargo era apenas el principio, porque en un momento dado ella se acomodaba los cabellos, consintiendo en que él aproximara suavemente sus amores. Apenas se enlazaban, algo como un susurro los atravesaba, los alejaba y sacudía, de pronto era el clímax, la estrepitosa convulsión de las semillas, la jadeante embocadura del orgasmo, los esfuerzos del espasmo en una sobrehumana pausa. ¡Evohé! ¡Evohé! Atorados en la cresta del abismo, se sentían alejados, cansados y aturdidos. Temblaba el mundo, se vencían las ataduras, y todo se resolvía en un profundo _____, en _____ de _____ gasas, en caricias casi crueles que los mutilaban hasta el límite de las _____.

2. ¿Qué tipo de escena crees que describe el texto? ¿Qué crees que hacen los protagonistas?

Una escena sexual. Creo que tienen sexo, aunque nunca terminan de encontrarse. Oliveira nunca amó a la Maga, era un cabrón, un hombre solitario. Ella estaba resignada.

Informante 7**Texto 2**

Apenas él le amaba el cuerpo, a ella se le mojaba el clítoris y caían en rutinas, en salvajes actos, en gritos exasperantes. Cada vez que él procuraba tocar las bubis, se enredaba en un gemido quejumbroso y tenía que votearse de cara al cuerpo, sintiendo cómo poco a poco las hormonas se alborotaban, se iban encendiendo, rápidamente, hasta quedar tendido como el animal de selva al que se le han dejado caer unas dolorosas de látigos. Y sin embargo era apenas el principio, porque en un momento dado ella se desnudo los bajos, consintiendo en que él aproximara suavemente sus genitales. Apenas se entrepiernaban, algo como un instinto los calentaba, los estrangulaba y paralizaba, de pronto era el clímax, la extraordinaria culminación de las sensaciones, la jadeante embocadura del orgasmo, los gritos del alma en una sobrenatural conexión. ¡Evohé! ¡Evohé! Sobre pasados en la cresta del sueño, se sentían amados, pervertidos y felices. Temblaba el tronco, se vencían las piernas, y todo se recuperaba en un profundo suspiro, en carias de tendidas gasas, en pensamientos casi crueles que los apenaban hasta el límite de las lunas.

2. ¿Qué tipo de escena crees que describe el texto? ¿Qué crees que hacen los protagonistas?

Es la descripción de una escena de amor, sexo, hacer el amor

Informante 8**Texto 2**

Apenas él le comentaba, el problema, a ella se le aceleraba el corazón y caían en penumbras, en salvajes abismos, en situaciones exasperantes. Cada vez que él procuraba tomar las riendas, se enredaba en un sentimiento quejumbroso y tenía que retraerse de cara al techo, sintiendo cómo poco a poco las sensaciones se oprimían, se iban apretando, reprimiendo, hasta quedar tendido como el gusano de jardín al que se le han dejado caer unas piscas de

sal. Y sin embargo era apenas el principio, porque en un momento dado ella se acariciaba los muslos, consintiendo en que él aproximara suavemente sus manos. Apenas se acercaba, algo como un trueno los encendía, los contraponía y alejaba, de pronto era el ciclón, la estrepitosa corriente de las caricias, la intensa lluvia del deseo, los escalofríos del espasmo en una sublime expresión. ¡Evohé! ¡Evohé! Recostados en la cresta del muelle, se sentían alejados, preplejos y extraños. Temblaba el mar, se vencían las olas, y todo se tranquilizaba en un profundo silencio, en cúmulos de empapadas gasas, en hendiduras casi crueles que los condenaban hasta el límite de las heridas.

2. ¿Qué tipo de escena crees que describe el texto? ¿Qué crees que hacen los protagonistas?
Una escena erótica donde los protagonistas están interactuando física y mentalmente con caricias, miradas y algunas palabras.

Informante 9

Texto 2

Apenas él le declaraba el amor, a ella se le aceleraba el corazón y caían en caricias, en salvajes besos, en suspiros exasperantes. Cada vez que él procuraba repasar las curvas, se enredaba en un gemido quejumbroso y tenía que entregarse de cara al amor, sintiendo cómo poco a poco las inspiraciones se relajaban, se iban calmando, tranquilizando, hasta quedar tendido como el soldado de guerra al que se le han dejado caer unas gotas de veneno. Y sin embargo era apenas el principio, porque en un momento dado ella se mordía los labios, consintiendo en que él aproximara suavemente sus dedos. Apenas se tocaban, algo como un remolino los envolvía, los excitaba y paralizaba, de pronto era el apogeo, la estruendosa convulsión de las caricias, la jadeante culminación del amor, los recuerdos del ayer en una sola sensación. ¡Evohé! ¡Evohé! Unidos en la cresta del deseo, se sentían tranquilos, satisfechos y amados. Temblaba el tiempo, se vencían las horas, y todo se

resumía en un profundo sentimiento, en abrazos de suaves gasas, en palabras casi crueles que los llevaban hasta el límite de las promesas.

2. ¿Qué tipo de escena crees que describe el texto? ¿Qué crees que hacen los protagonistas?

Es una escena de intimidad entre dos personas en la que no solo tienen contacto físico. La intimidad que experimentan va más allá de este contacto físico. Ellos experimentan también intimidad emocional.

Informante 10

Texto 2

Apenas él le decía, el pensamiento, a ella se le acababa el aliento y caían en par, en salvajes deseos, en suspiros exasperantes. Cada vez que él procuraba retomar las inconclusos, se enredaba en un lamento quejumbroso y tenía que enfrenarse de cara al cara, sintiendo cómo poco a poco las ganas se subían, se iban aumentando____, hasta quedar tendido como el petalo de flor al que se le han dejado caer unas hojas de sus ramas. Y sin embargo era apenas el principio, porque en un momento dado ella se encargaria los estragos, consintiendo en que él aproximara suavemente sus cuerpo. Apenas se tomaaban, algo como un huracan los envolvía, los acercaba y unia, de pronto era el ciclon, la ganas juntarse de las locuras, la espera termonaba del deseo, los besos del momento en una los unia. ¡Evohé! ¡Evohé! amaban en la cresta del deseon, se sentían apasionaos, extasiados y perdidos. Temblaba el cuerpo, se vencían las ganas, y todo se resumía en un profundo placer, en millones de sensaciones gasas, en caricias casi crueles que los llevaba hasta el límite de las pasiones.

2. ¿Qué tipo de escena crees que describe el texto? ¿Qué crees que hacen los protagonistas?

Describe una noche de pasion pero no una noche cualquiera como si en cada caricia se despidieran el uno del otro. Los protagonistas hacen el amor bajo pasiones desenfrenadas

Informante 11**Texto 2**

Apenas él le tocaba el cabello, a ella se le erizaba el cuerpo y caían en racimos, en salvajes suspiros, en jadeos exasperantes. Cada vez que él procuraba besarle las piernas, se enredaba en un gemir quejumbroso y tenía que seguir de cara al final, sintiendo cómo poco a poco las ansias se calmaban, se iban transformando, desgastando, hasta quedar tendido como el barco de naufragio al que se le han dejado caer unas olas de tempestad. Y sin embargo era apenas el principio, porque en un momento dado ella se refrescaba los deseos, consintiendo en que él aproximara suavemente sus labios. Apenas se tocaban, algo como un relámpago los recorría, los atacaba y estremecía, de pronto era el instante, la culminación inminente de las ganas, la inevitable consecuencia del encuentro, los espasmos del orgasmo en una delirante sincronía. ¡Evohé! ¡Evohé! Extasiados en la cresta del placer, se sentían fundir, embelesados y extenuados. Temblaba el mundo, se vencían las incertidumbres, y todo se disolvía en un profundo abrazo, en sudor de blancas gasas, en manos casi crueles que los orillaban hasta el límite de las caricias.

2. ¿Qué tipo de escena crees que describe el texto? ¿Qué crees que hacen los protagonistas?

Es un encuentro erótico. Los protagonistas se tocan y se llevan al éxtasis uno al otro.

Informante 12**Texto 2**

Apenas él le narraba el poema, a ella se le atoraba el aliento y caían en perjurios, en salvajes demonios, en intervalos exasperantes. Cada vez que él procuraba reclamar las incongruencias, se enredaba en un grito quejumbroso y tenía que emulsionarse de cara al relato, sintiendo cómo poco a poco las comillas se entrejuntaban, se iban amontonando, destruyendo, hasta quedar tendido como el ejército de endorfinas al que se le han dejado

caer unas células de conciencia. Y sin embargo era apenas el principio, porque en un momento dado ella se torturaba los nudillos, consintiendo en que él aproximara suavemente sus muslos. Apenas se entrelazaban, algo como un alarido los exaltaba, los yuxtaponía y movía, de pronto era el ciclón, la estruendosa convocatoria de las métricas, la jadeante embocadura del orgullo, los espasmos del orgasmo en una sobrehumana agonía. ¡Evohé! ¡Evohé! Posados en la cresta del muro, se sentían palpar, perdidos y moribundos. Temblaba el tronco, se vencían las ramas, y todo se revolvía en un profundo pánico, en dioramas de aglomeradas gasas, en cariños casi crueles que los obligaban hasta el límite de las uñas.

2. ¿Qué tipo de escena crees que describe el texto? ¿Qué crees que hacen los protagonistas?

Creo que describe una escena pasional entre un hombre y una mujer, los personajes juegan uno con el otro, se provocan.

Informante 13

Texto 2

Apenas él le besaba, el ombligo a ella se le endurecía el clítoris y caían en delirios, en salvajes lubricidades, en vértigos exasperantes. Cada vez que él procuraba lamerle las caderas, se enredaba en un gemido quejumbroso y tenía que desfallecer de cara al techo, sintiendo cómo poco a poco las ganas se multiplicaban, se iban potenciando, creciendo, hasta quedar tendido como el pétalo de rosa al que se le han dejado caer unas gotas de rocío. Y sin embargo era apenas el principio, porque en un momento dado ella se quitaba los calzones, consintiendo en que él aproximara suavemente sus labios. Apenas se aproximaban, algo como un rayo los atravesaba, los estremecía y encrespaba, de pronto era el trueno, la lluvia magnífica de las tormentas, la ola embravecida del mar, los estremecimientos del suelo en una sacudida telúrica. ¡Evohé! ¡Evohé! Extasiados en la cresta del orgasmo, se sentían pletóricos, invulnerables y poderosos. Temblaba el vientre, se

vencían las extremidades, y todo se sublimaba en un profundo frenesí, en danza de delicadas gasas, en espasmos casi crueles que los extraviaban hasta el límite de las conciencias.

2. ¿Qué tipo de escena crees que describe el texto? ¿Qué crees que hacen los protagonistas?

Es una escena erótica. Los protagonistas están haciendo el amor.

Informante 14

Texto 2

Apenas él le agarraba, el bombón a ella se le mojaba el chon y caían en babeantes, en salvajes besucones, en gemidos exasperantes. Cada vez que él procuraba nalguearle las pompochas, se enredaba en un frenesí quejumbroso y tenía que agazaparse de cara al sacro, sintiendo cómo poco a poco las pompas se relajaban, se iban acomodando, apretujándolo, hasta quedar tendido como el santo de cuadrilátero al que se le han dejado caer unas hurracarranas de ésas. Y sin embargo era apenas el principio, porque en un momento dado ella se desajustaba los interiores, consintiendo en que él aproximara suavemente sus joyas. Apenas se abalanzaban, algo como un rayo los golpeaba, los agitaba y encendía, de pronto era el jaleo, la mordida juguetona de las suavécitas, la rítmica sacudida del vaivén, los cachondeos del momento en una sobrehumana jariosidad. ¡Evohé! ¡Evohé! agarrados en la cresta del bamboleo, se sentían hirviendo, mareados y frenéticos. Temblaba el ojo, se vencían las piernas, y todo se resolvía en un profundo calambre, en revoltura de sudadas gasas, en golpeteos casi crueles que los empujaban hasta el límite de las sensaciones.

2. ¿Qué tipo de escena crees que describe el texto? ¿Qué crees que hacen los protagonistas?

Me parece que describe un encuentro salvajemente amoroso.

Informante 15**Texto 2**

Apenas él le reclamaba el problema, a ella se le agitaba el corazón y caían en redundancias, en salvajes gritos, en comentarios exasperantes. Cada vez que él procuraba recalcar las fallas, se enredaba en un ruido quejumbroso y tenía que voltearse de cara al problema, sintiendo cómo poco a poco las ganas se destruían, se iban desgatando, fastidiando, hasta quedar tendido como el tapete de casa al que se le han dejado caer unas copas de vino. Y sin embargo era apenas el principio, porque en un momento dado ella se quitaba los ropones, consintiendo en que él aproximara suavemente sus manos. Apenas se tocaban, algo como un suspiro los alentaba, los llenaba y excitaba, de pronto era el ocaso, la tarde mas hermosa de las semanas, la mas caliente del verano, los días del año en una sola tarde. ¡Evohé! ¡Evohé! gritaban en la cresta del monte, se sentían cómodos, felices y contentos. Temblaba el cielo, se vencían las paredes, y todo se revolvía en un profundo silencio, en dolor de tristeza gasas, en palabras casi crueles que los llevaban hasta el límite de las tinieblas.

2. ¿Qué tipo de escena crees que describe el texto? ¿Qué crees que hacen los protagonistas?

En una habitación hombre mujer, al inicio una pelea la cual es llevada por mentiras, llegando a un climax donde se resuelven las cosas con amor y terminando con una terrible separación debido a los engaños y sufrimientos causados por ella

Informantes grupo B

Resultados de informantes 16-25

Informante 16

Texto 2

Apenas él le arruinaba el sueño, a ella se le estremecía el cuerpo y caían en sudores, en salvajes besos, en ahogos exasperantes. Cada vez que él procuraba lamer las ingles, se enredaba en un estambre quejumbroso y tenía que convulsionarse de cara al sexo, sintiendo cómo poco a poco las piernas se coordinaban, se iban apretando, doblándose, hasta quedar tendido como el trapo de existencia al que se le han dejado caer unas fibras de conciencia. Y sin embargo era apenas el principio, porque en un momento dado ella se ondulaba los huecos, consintiendo en que él aproximara suavemente sus falos. Apenas se encajaban, algo como un ulular los enchispaba, los arrejuntaba y sacudía, de pronto era el clímax, la estrepitosa convulsión de las entrañas, la jadeante humedad del orgasmo, los espermas del orgasmo en una vaporosa exhalación. ¡Evohé! ¡Evohé! Colapsados en la cresta del éxtasis, se sentían mecer, blanquecinos y marinos. Temblaba el crujir, se vencían las brisas, y todo se arremolinaba en un profundo ápice, en algas de recostadas gasas, en caricias casi crueles que los impelían hasta el límite de las ganas.

2. ¿Qué tipo de escena crees que describe el texto? ¿Qué crees que hacen los protagonistas?

Es una escena erótica. Mantienen una relación sexual.

Informante 17**Texto 2**

Apenas él le **acariciaba** el **cuello**, a ella se le **aceleraba** el **pecho** y caían en **impulsos**, en salvajes **temblores**, en **reflejos** exasperantes. Cada vez que él procuraba **encarar** las **ingles**, se enredaba en un **matojo** quejumbroso y tenía que **acomodarse** de cara al **cuadril**, sintiendo cómo poco a poco las **rodillas** se **separaban**, se iban **alejando**, **aflojando**, hasta quedar tendido como el **muerto** de **sed** al que se le han dejado caer unas **gotas** de **agua**. Y sin embargo era apenas el principio, porque en un momento dado ella se **abría** los **labios**, consintiendo en que él aproximara suavemente sus **caderas**. Apenas se **acoplaban**, algo como un remolino los **pegaba**, los **separaba** y **sacudía**, de pronto era el **ciclón**, la **furiosa cabalgata** de las ansias, la jadeante **carrera** del **placer**, los **apremios** del **orgasmo** en una **húmeda** **parada**. ¡Evohé! ¡Evohé! Acompasados en la cresta del **goce**, se sentían **palpitar**, **sudados** y **mojados**. Temblaba el **tronco**, se vencían las **piernas**, y todo se **disolvía** en un **profundo cauce**, en **roces** de **suaves** **gasas**, en **caricias** casi **cruelles** que los **llevaban** hasta el **límite** de las **pieles**.

2. ¿Qué tipo de escena crees que describe el texto? ¿Qué crees que hacen los protagonistas?

Una escena erótica, desde los preliminares hasta el orgasmo.

Informante 18**Texto 2**

Apenas él le **besaba** el **cuello**, a ella se le **encrispaba** el **cabello** y caían en **caireles**, en salvajes **vueltas**, en **ritmos** exasperantes. Cada vez que él procuraba **acariciar** las **nalgas**, se enredaba en un **torbellino** quejumbroso y tenía que **voltearse** de cara al **hombre**, sintiendo cómo poco a poco las **almas** se **juntaban**, se iban **acercando**, **uniendo**, hasta quedar tendido como el **cuerpo** de **mor** al que se le han dejado caer unas **ocasiones** de **locura**. Y sin

embargo era apenas el principio, porque en un momento dado ella se **convulsionaba los sentidos**, consintiendo en que él aproximara suavemente sus **manos**. Apenas se **acercaban**, algo como un **trueno los erizaba**, los **encendía y apagaba**, de pronto era el **macho**, la **tormenta furiosa de las noches**, la **esperanza medicantes del amor**, los **estentoreos del somnidos en una mezclanza perfecta**. ¡Evohé! ¡Evohé! **sumidos en la cresta del placer**, se **sentían plenos, irreales y amados**. **Temblaba el amor**, se **vencían las paredes**, y **todo se derrumbo en un profundo silencio**, en **ruinas de limpias gasas**, en **dolores casi crueles que los empujaban hasta el límite de las emociones**.

2. ¿Qué tipo de escena crees que describe el texto? ¿Qué crees que hacen los protagonistas?

Un encuentro sexual. Tienen relaciones sexuales.

Informante 19

Texto 2

Apenas él le **masajeaba el cuerpo**, a ella se le **agolpaba el vientre** y caían en **fantasías**, en **salvajes sueños**, en **quejidos exasperantes**. Cada vez que él **procuraba retrasar las horas**, se **enredaba en un grito quejumbroso** y tenía que **voltearse de cara al reloj**, sintiendo cómo poco a poco las **manecillas se juntaban**, se iban **amontonando**, **reprimiendo**, hasta quedar **tendido como el tapete de sala al que se le han dejado caer unas almohadas de seda**. Y sin embargo era apenas el principio, porque en un momento dado ella se **acomodaba los senos**, consintiendo en que él aproximara suavemente sus **narices**. Apenas se **abrazaban**, algo como un **clavicordio los encantaba**, los **impresionaba y adormecía**, de pronto era el **momento**, la **esperada hora de las caricias**, la **jadeante ejecución del orgullo**, los **empeños del orgasmo en una sobrehumana pausa**. ¡Evohé! ¡Evohé! **Entrelazados en la cresta del reflejo**, se **sentían acalambrear, perdidos y malos**. **Temblaba el tacto**, se **vencían las piernas**, y **todo se revolvía en un profundo ápice**, en **sábanas de distendidas gasas**, en **caricias casi crueles que los compenetraban hasta el límite de las locuras**.

2. ¿Qué tipo de escena crees que describe el texto? ¿Qué crees que hacen los protagonistas?

Creo que se trata de una escena erótica. Pienso que los protagonistas están teniendo un acercamiento sexual.

Informante 20

Texto 2

Apenas él le amalgamaba, el poema a ella se le alborotaba el sumiso y caían en lujurias, en salvajes demonios, en suspensos exasperantes. Cada vez que él procuraba reclamar las inconsistencias, se enredaba en un embrollo quejumbroso y tenía que confrontar de cara al deseo, sintiendo cómo poco a poco las semillas se juntaban, se iban amontonando, duplicando, hasta quedar tendido como el anciano de ególatra al que se le han dejado caer unas luces de coherencia. Y sin embargo era apenas el principio, porque en un momento dado ella se mostraba los senos, consintiendo en que él aproximara suavemente sus besos. Apenas se acercaban, algo como un clavicordio los agitaba, los estrujaba y movía, de pronto era el ciclón, la atmósfera suplicante de las álgidas, la jadeante desembocadura del orgullo, los espasmos del corazón en una mítica pausa. ¡Evohé! ¡Evohé! acurrucados en la cresta del mundo, se sentían imparables, torbellinos y montañas. Temblaba el árbol, se vencían las alas, y todo se extinguía en un profundo eclipse, en almas de compartidas gasas, en caricias casi crueles que los dominaban hasta el límite de las ansias.

2. ¿Qué tipo de escena crees que describe el texto? ¿Qué crees que hacen los protagonistas?

El colapso del cuerpo en el acto sexual. O tal vez la ansiedad que causan algunas ideas.

Informante 21**Texto 2**

Apenas él le acariciaba el cuello, a ella se le erizaba el vello y caían en batallas, en salvajes caricias, en besos exasperantes. Cada vez que él procuraba besar las comisuras, se enredaba en un deseo quejumbroso y tenía que voltearse de cara al cielo, sintiendo cómo poco a poco las imágenes se disipaban, se iban desvaneciendo, mezclándose, hasta quedar tendido como el hombre de arena al que se le han dejado caer unas cubetas de agua. Y sin embargo era apenas el principio, porque en un momento dado ella se quitaba los miedos, consintiendo en que él aproximara suavemente sus manos. Apenas se acercaban, algo como un huracán los envolvía, los revivía y aplastaba, de pronto era el amor, la pasión de las partes, la maravillosa magia del deseo, los murmullos del empeño en una maravillosa velada. ¡Evohé! ¡Evohé! Atrapados en la cresta del deseo, se sentían estremecer, pícaros y párvulos. Temblaba el corazón, se vencían las pasiones, y todo se terminaba en un profundo grito, en suspiros de delgadas gasas, en caricias casi crueles que los atormentaban hasta el límite de las posibilidades.

2. ¿Qué tipo de escena crees que describe el texto? ¿Qué crees que hacen los protagonistas?

Creo que el texto describe un acercamiento sexual entre los protagonistas.

Informante 22**Texto 2**

Apenas él le recordaba el dilema, a ella se le alborotaba el corazón y caían en confusiones, en salvajes indiferencias, en discusiones exasperantes. Cada vez que él procuraba limar las asperezas, se enredaba en un discutir quejumbroso y tenía que enfrentarse de cara al núcleo, sintiendo cómo poco a poco las palabras se atropellaban, se iban amontonando, confundiendo, hasta quedar tendido como el tapete de la sala al que se le han dejado caer unas gotas de vino. Y sin embargo era apenas el principio, porque en un momento dado ella se despeinaba los cabellos, consintiendo en que él aproximara suavemente sus labios. Apenas se tocaban, algo como un torbellino los arrasaba, los exaltaba y excitaba, de pronto era el ciclón, la estruendosa ráfaga de las caricias, la jadeante respiración del agotamiento, los deseos del placer en una desbocada unión. ¡Evohé! ¡Evohé! hundidos en la cresta del deleite, se sentían relajar, desorientados y mansos. Temblaba el suelo, se vencían las fuerzas, y todo se relajaba en un profundo sueño, en enredo de largas gasas, en espasmos casi crueles que los unía hasta el límite de las paciones.

2. ¿Qué tipo de escena crees que describe el texto? ¿Qué crees que hacen los protagonistas?

Erótica. Al principio tienen una discusión que continúa en un encuentro pasional que termina con ellos dos acostados, dormidos y abrazados.

Informante 23**Texto 2**

Apenas él le besaba el cuello, a ella se le cortaba el aliento y caían en ensueños, en salvajes revuelos, en ruidos exasperantes. Cada vez que él procuraba lamer las orejas, se enredaba en un gemido quejumbroso y tenía que girarse de cara al otro, sintiendo cómo poco a poco

las ganas se incrementaban, se iban tocando, acariciando, hasta quedar tendidos como el polvo de montaña al que se le han dejado caer unas gotas de agua. Y sin embargo era apenas el principio, porque en un momento dado ella se tocaba los senos, consintiendo en que él aproximara suavemente sus labios. Apenas se separaban, algo como un rayo los penetraba, los unía y adhería, de pronto era el paraíso, la miel sabrosa de las flores, la jadeante voz del mudo, los candores del alba en una grandiosa erupción. ¡Evohé! ¡Evohé! Borrachos en la cresta del placer, se sentían explotar, perdidos y hambrientos. Temblaba el cuerpo, se vencían las trabas, y todo se volvía en un profundo espacio, en alas de garzas gasas, en roces casi crueles que los transportaban hasta el límite de las complacencias.

2. ¿Qué tipo de escena crees que describe el texto? ¿Qué crees que hacen los protagonistas?
Es una escena erótica, donde los protagonistas están teniendo relaciones sexuales.

Informante 24

Texto 2

Apenas él le amasaba el torso, a ella se le doblaba el cuerpo y caían en fluidos, en salvajes besos, en movimientos exasperantes. Cada vez que él procuraba lamer las arrugas, se enredaba en un murmullo quejumbroso y tenía que contenerse de cara al calor, sintiendo cómo poco a poco las extremidades se contorsionaban, se iban acomodando, suavizando, hasta quedar tendido como el río de calma al que se le han dejado caer unas hojas de bugambilia. Y sin embargo era apenas el principio, porque en un momento dado ella se descubriría los pezones, consintiendo en que él aproximara suavemente sus labios. Apenas se tocaban, algo como un relámpago los atravesaba, los poseía y dominaba, de pronto era el clítoris, la estrepitosa explosión de las matrices, la jadeante lluvia del orificio, los espasmos del hueco en una inesperada pausa. ¡Evohé! ¡Evohé! Rendidos en la cresta del éxtasis, se sentían revivir, húmedos y completos. Temblaba el lugar, se vencían las paredes, y todo se

perdía en un profundo grito, en piernas de blancas gasas, en caricias casi crueles que los ordeñaban hasta el límite de las delicias.

2. ¿Qué tipo de escena crees que describe el texto? ¿Qué crees que hacen los protagonistas?

Parece tratarse de una escena sexual, en la que sin ser explícito, es posible imaginar una serie de movimientos entre ambos personajes.

Informante 25

Texto 2

Apenas él le acariciaba el cuello, a ella se le relajaba el sexo y caían en batallas, en salvajes abrazos, en suspiros exasperantes. Cada vez que él procuraba morder las caderas, se enredaba en un sobresalto quejumbroso y tenía que voltearse de cara al deseo, sintiendo cómo poco a poco las rodillas se abandonaban, se iban relajando, suavizando, hasta quedar tendido como el porvenir de emociones al que se le han dejado caer unas pizcas de fantasía. Y sin embargo era apenas el principio, porque en un momento dado ella se rozaba los pezones, consintiendo en que él aproximara suavemente sus sentidos. Apenas se aproximaban, algo como un golpe los atravesaba, los dominaba y movía, de pronto era el secreto, la estrepitosa erupción de las pieles, la jadeante emboscada del orgasmo, los espasmos del cuerpo en una interminable agonía. ¡Evohé! ¡Evohé! Posados en la cresta del placer, se sentían morir, peligrosos y mareados. Temblaba el suelo, se vencían las ropas, y todo se resolvía en un profundo final, en danzas de tendidas gasas, en caricias casi crueles que los transportaban hasta el límite de las experiencias.

2. ¿Qué tipo de escena crees que describe el texto? ¿Qué crees que hacen los protagonistas?

Parece tratarse de una escena sexual, en la que sin ser explícito, es posible imaginar una serie de movimientos entre ambos personajes.

Informantes grupo C

Resultados de informantes 26-30

Informante 26

Texto 2

Apenas él le rozaba la piel, a ella se le colapsaba el corazón y caían en pasiones, en salvajes deseos, en suspiros exasperantes. Cada vez que él procuraba rosar las comisuras, se unían en un quejumbroso gemido, y debía involucrarse de cara al éxtasis de dicha ocasión, sintiendo cómo poco a poco las venas se encontrarían, se iban contrayendo reduciendo, hasta quedar tendido como un tendido como un árbol marchito al que se le han dejado caer unas gotas de agua. Y sin embargo era apenas el principio, porque en un momento dado ella se encontraría de nuevo sedienta de amor, consintiendo en que él aproximara suavemente sus cuerpo. Apenas se abrazaban algo como un un vuelo de una ave libre, los rodeaba los saciaba y conmovía, de pronto era el ciclón, las hormonas de las _____, la _____ del _____, los _____ del _____ en una _____. ¡Evohé! ¡Evohé! _____ en la cresta del _____, se sentían la ternura, cariño _____ la ternura e ímpetu de afecto. Temblaba el mundo, el piso se agrieta, y todo se resumía en un profundo _____, en un verdadero sentimiento de millones sencaciones en en un calor casi crueles que los llevo hasta el límite de sus alientos.

2. ¿Qué tipo de escena crees que describe el texto? ¿Qué crees que hacen los protagonistas?

Rayuela es un juego que a la vez tiene varios juegos. Entre juego está presente el gliglico un idioma totalmente atendible muy complicado difícil de traducir inventado por el genio de Cortázar lo que difícilmente le entendí habla del erotismo

Informante 27**Texto 2**

Apenas él le rozaba la piel a ella se le colapsada el corazón y caían en pasiones en salvajes deseos, en suspiros exasperantes. Cada vez que él procuraba rosar las comisuras, se enredaba en un gemido quejumbroso y tenía que envolverse de cara al extasis, sintiendo cómo poco a poco las venas se contraían, se iban contrayendo, reduciendo, hasta quedar tendido como el árbol marchito de al que se le han dejado caer unas gotas de agua. Y sin embargo era apenas el principio, porque en un momento dado ella se encontraría sedienta de amor consintiendo en que él aproximara suavemente su cuerpo. Apenas se abrazaban, algo como un vuelo de una ave libre los rodeaba, los saciaba y conmovía, de pronto era el ciclón la hormona erupcionaban abandonar de las fogosidad, la explotaba del corazón, los sentimientos del alma en una flor a piel. ¡Evohé! ¡Evohé! se veían en la cresta de las pupilas, se sentían ternura cariño y ímpetu de afecto. Temblaba el mundo, se vencían las agritaduras, y todo se resumía en un profundo sentimiento en millones de sensación gasas, en un calor casi crueles que los llevó hasta el límite de los alientos.

2. ¿Qué tipo de escena crees que describe el texto? ¿Qué crees que hacen los protagonistas?

Describe una escena erótica y de amor

Informante 28**Texto 2**

Apenas él le hablaba, el alma a ella se le ablandaba el alma y caían en acuesifaros, en salvajes tierras, en momentos exasperantes. Cada vez que él procuraba corregir las tamos, se enredaba en un momento quejumbroso y tenía que mostrar de cara al problema, sintiendo cómo poco a poco las cosas se intensificaban, se iban desenredando, duplicando, hasta quedar tendido como el terciopelo de felpa al que se le han dejado caer unas

semillas de fe. Y sin embargo era apenas el principio, porque en un momento dado ella se mordía los labios, consintiendo en que él aproximara suavemente sus manos. Apenas se abrazaban, algo como un lazo los estrechaba, los unía y conmovía, de pronto era el momento, la alegre ceremonia de las bacantes, la sacerdotiza mayor del bacanal, los majestuosos del convento en una celebración nocturna. ¡Evohé! ¡Evohé! grito en la cresta del templo, se sentían contentas, extrovertidas y satisfechas. Temblaba el trueque, se vencían las vestias, y todo se congelaba en un profundo relajamiento, en demonios de grandes gasas, en propagaciones casi crueles que los llevaban hasta el límite de las garras.

2. ¿Qué tipo de escena crees que describe el texto? ¿Qué crees que hacen los protagonistas?

Por lo que se entiende es alguna explicación de algún ritual que se llevaba a cabo en la antigüedad con algunas mujeres y algunos hombres donde se llegaba a hacer cosas eróticas o que tuvieran que ver con la celebración a algún dios donde se necesitara realizar representación de algunas cosas que conllevan algo más.

Informante 29

Texto 2

Apenas él le tocaba, la piel a ella se le colapsaba el corazón y caían en pasiones, en salvajes deseos, en suspiros exasperantes. Cada vez que él procuraba rosar las comisuras, se enredaba en un gemido quejumbroso y tenía que envolverse de cara al extasis, sintiendo cómo poco a poco las venas se contraían, se iban contrayendo, reduciendo, hasta quedar tendido como el árbol de marchito al que se le han dejado caer unas gotas de agua. Y sin embargo era apenas el principio, porque en un momento dado ella se encontraría sedienta de amor consintiendo en que él aproximara suavemente su cuerpo. Apenas se abrazaban, algo como un vuelo de ave libre los rodeaba, los saciaba y conmovía, de pronto era el ciclón, la erupción de las hormonas, la fogosidad explotaba del corazón, los sentimientos del alma en una sensación a flor de piel. ¡Evohé! ¡Evohé! Miraba en la cresta de sus pupilas, se sentían

amor, ternura y afecto. Temblaba el mundo, se vencían las grietas del piso, y todo se resumía en un profundo sentimiento, en millones de sensaciones gasas, en calores casi crueles que los llevo hasta el límite de los alientos.

2. ¿Qué tipo de escena crees que describe el texto? ¿Qué crees que hacen los protagonistas?

Es una escena realmente plena y muy erotica, es un encuentro sexual, cabe destacar que lo hace notar de una manera no muy explicita, tratando de imaginar que es lo que esta pasando puesto que estas palabras no se encuentran en un traductor o en un diccionario, creadas por el mismo actor hace explotar nuestra imaginación y encontrarle un significado.

Informante 30

Texto 2

Apenas él le miraba, el cuello a ella se le alborotaba el sentir y caían en miradas, en salvajes deseos, en deseos exasperantes. Cada vez que él procuraba tocar las manos, se enredaba en un latido quejumbroso y tenía que volverse de cara al la vergüenza, sintiendo cómo poco a poco las penas se mostraban, se iban mostrando, luciendo, hasta quedar tendido como el ladrón de lo ajeno al que se le han dejado caer unas cachetadas de dolor. Y sin embargo era apenas el principio, porque en un momento dado ella se acercaría consintiendo en que él aproximara suavemente su mano. Apenas se miraban, algo como un ____ los _____, los espantaba y retrocedía, de pronto era el ciclón, la noción de las mentiras, la necesidad del corazón, los secretos del amar en una escena. ¡Evohé! ¡Evohé! Esperaban en la cresta del cuarto, se sentían _____, _____ y miedo. Temblaba el cielo, se vencían las ventanas, y todo se hacía en un profundo silencio, en muchas de ganas gasas, en caricias casi crueles que los dejó hasta el límite de los secretos.

2. ¿Qué tipo de escena crees que describe el texto? ¿Qué crees que hacen los protagonistas?

Parece que es una escena de sexo.

Bibliografía

Bibliografía directa

Cortázar, Julio. (2000). *Cartas 1937-1963* (edición a cargo de Aurora Bernárdez), Buenos Aires: Alfaguara.

_____. (1983). “El perseguidor”, en *El perseguidor y otros relatos*, Habana: Editorial Arte y Literatura, pp. 249-313.

_____. (2015). *Rayuela*, ed. de Andrés Amorós, Madrid: Cátedra.

Bibliografía indirecta

Aronne Amestoy, Lida. (1972). *Cortázar: la novela mandala*. Buenos Aires: Fernando García Camberio.

Bajtín, Mijaíl. (2003). *Problemas de la poética de Dostoievski*, trad. de Tatiana Bubnova, México: Fondo de Cultura Económica (Breviarios, 417).

Blanco, María. (1996). *La novela lúdica experimental de Julio Cortázar*. Madrid: Editorial Pliegos.

Escandell, María Victoria. (1996). *Introducción a la pragmática*. Barcelona: Editorial Ariel.

Gonoboff, Gerardo. (1986). “El «hablar con figuras» de Cortázar”, en *Coloquio Internacional Lo lúdico y lo fantástico en la obra de Cortázar*, vol.II, Madrid: Fundamentos, pp. 241-255.

Hudde, Hinrich. (1986). “El negro fausto del Jazz”, en *Coloquio Internacional Lo lúdico y lo fantástico en la obra de Cortázar*, vol. II, Madrid: Fundamentos, pp. 37-47.

Huizinga, Johan. (2007). *Homo ludens*, trad. de Eugenio Imaz, Madrid: Alianza Editorial.

Jakobson, Roman y Morris Halle. (1973). *Fundamentos del lenguaje*, trad. de Carlos Piera, Madrid: Editorial Ayuso.

Luna Traill, Elizabeth, Alejandra Viguera y Gloria Báez. (2005). *Diccionario básico de lingüística*, México: UNAM.

Nueva gramática básica de la lengua española, (2011), México: Editorial Planeta Mexicana.

Ontañón de Lope, Paciencia. (1995). “Los procesos inconscientes”, en *En torno a Julio Cortázar*, México: UNAM, pp.5-23.

_____. (1995). “Obsesiones metafóricas”, en *En torno a Julio Cortázar*, México: UNAM, pp.69-124.

Picon Garfield, Evelyn. (1981). *Cortázar por Cortázar*, México: Universidad Veracruzana.

Ramos-Izquierdo, Eduardo. (1986). “La escritura lúdica en «Rayuela»”. En *Coloquio Internacional Lo lúdico y lo fantástico en la obra de Cortázar*, vol.II, Madrid: Fundamentos, pp. 257-261.

Saussure, Ferdinand de. (1945). *Curso de lingüística general*, trad. de Amado Alonso, Buenos Aires: Editorial Losada.

Ullmann, Stephen. (1965). *Semántica. Introducción a la ciencia del significado*, trad. de Juan Martín Ruíz-Werner, Madrid: Aguilar.

Materiales electrónicos

Gómez, Edgar. (2013). *Evaluación del aprendizaje por competencias. Diseño de reactivos. Antología*. Benemérita Universidad Autónoma de Puebla. Recuperado de <https://edgargomezbonilla.files.wordpress.com/2013/06/antologc3ada-evaluac3b3n-del-aprendizaje-por-competencias-disec3b1o-de-reactivos.pdf> (fecha de consulta: 18 de noviembre de 2017).

Paredes, Carmina. (2005). *El perseguidor de Julio Cortázar como una reflexión sobre el hombre*, Tesina de licenciatura. Universidad Nacional Autónoma de México. Recuperado de <http://132.248.9.195/pdtestdf/0339812/Index.html> (fecha de consulta: 26 de julio de 2017).

Índice

Introducción	1
1. Vida y literatura en la obra de Julio Cortázar	7
1.1 <i>El perseguidor</i>	9
2. Lo lúdico en <i>Rayuela</i>	19
2.1 Jugar la rayuela	23
3. Hablar el <i>glígligo</i>	29
3.1 El significado en “amalar el noema”	34
3.2 Jugar contextualmente	37
3.3 El papel del <i>lector-jugador</i> en la <i>casilla 68</i>	40
3.4 La <i>casilla 68</i> , el <i>glígligo</i>	44
3.5 Resultados	52
Conclusiones	62
Anexo	65
Bibliografía	93