

Informe sobre el trabajo de licenciatura

Katarína Zatlkajová, *Rayuela de Cortázar: un juego en muchos juegos*, 2013.

Dr. Juan Antonio Sánchez

El trabajo de Katarína Zatlkajová, tal y como nos tiene acostumbrados, es de una alta calidad y madurez. Su análisis del tema del juego en relación con el *Opus magnum* de Cortázar no sólo arroja interesantes perspectivas de interpretación de la novela, sino que demuestra la capacidad de la autora en el conocimiento de diversas disciplinas, como la historia de la literatura, la antropología, la teoría literaria, etc., para contextualizar su lectura.

El trabajo se centra, como digo, en el tema del juego, pero va avanzando por otros ámbitos relacionados con este tema, hasta alcanzar una mirada general aplicable a toda la obra de Cortázar. Nos encontramos primero con un aparato teórico, donde se comentan obras a medio camino entre la filosofía y la antropología, que luego se aplicarán al análisis: las de Huizinga y Fink. Luego (pp. 20 y ss.) se amplía la exposición teórica a la obra de críticos que trabajan específicamente ya sobre la obra de Cortázar, como Alazraki o Pereira. Se examina el tema del juego en un espectro de obras del escritor, no reduciéndose la autora exclusivamente a *Rayuela* (pp. 29 y ss.). Posteriormente se relaciona el contexto cultural argentino que pudo haber influido en Cortázar con referencia al impulso lúdico de sus narraciones (pp. 36 y ss.) y se toma en cuenta el surrealismo y el existencialismo como componentes de la concepción del mundo del escritor (pp. 38 y ss.). También reflexiona la autora de la tesis acerca de la relación entre juego y género literario (pp. 40 y ss.). La sección que me gusta más, con un análisis equilibrado y lleno de descubrimientos, es el del elemento lúdico del lenguaje de *Rayuela* (pp. 55 y ss.). Y, en definitiva, todo el trabajo propone una lectura interesante y fundada de una de las novelas más importantes en español de la segunda mitad del siglo XX.

Sin menoscabo de mi mejor impresión sobre la tesis, sí querría proponer una cuestión que quizá pueda dirimirse en su defensa. En mi opinión, hay una cierta falta de claridad a la hora de aplicar el concepto de juego. En autores como Huizinga o Fink, juego equivale a cultura, porque estos autores están explicando el funcionamiento simbólico de la misma. Todo es juego, el intercambio simbólico mismo lo es. Sin embargo, cuando se habla de juego en relación con *Rayuela* y Oliveira, parece que el juego, es decir, tal y como la señorita Zatlkajová dice que lo considera Cortázar, que el juego, estaba diciendo, es una forma marginal de comportarse y de entender la realidad, es decir, el juego sería una especie de alternativa a la “cultura de los adultos”, a la cotidianidad anodina y no romántica en la que vive el hombre gris de las sociedades modernas. Oliveira buscaría, mediante este juego, alcanzar el Centro del que habla la autora de la tesis, cosa imposible, pero que nunca deja de perseguir. En la página 24, por ejemplo, se habla de que para Cortázar el juego es lo pueril, es lo que le permite a Horacio ser una especie de Peter Pan, inasimilable al mundo serio. Sin embargo, repito, para Huizinga o Fink, el mundo serio también es como un juego, al que, por cierto, no jugaría Horacio, saliéndose de unas reglas impuestas y convirtiéndose, él mismo, en ese “aguafiestas” del que habla la tesis.

No es por rizar el rizo; yo creo que Horacio vive, efectivamente, en esa marginalidad y mundo alternativo del que habla la autora. El problema surge quizá al aplicar las categorías antropológicas a la novela. No digo que no sea interesante, que sí lo es. Y porque es difícil, precisamente, merece la pena ocuparse. Pero si la cultura es juego, entonces el juego y la realidad no se excluyen, cuando, en *Rayuela*, el juego parece el medio para acceder a un espacio ultra-real (claro, la influencia surrealista, como el mundo subterráneo de *Sobre héroes y tumbas*) y metafísico. En otras palabras, el juego según Huizinga y Fink explicaría la dinámica de toda convivencia, pero el juego de *Rayuela* pertenece específicamente a sólo una forma de comportamiento, que, además, se opone al habitual.

Y por último: intentando ingresar en ese mundo, con gesto de absurdo cargado de existencialismo, a lo Camus, Horacio juega a un juego muy serio, y se convierte en un “perseguidor”, el que es capaz de mirar al otro lado, y, con ello, contactar con una realidad más real que la del mundo cotidiano. Es decir, con ello Horacio llegaría al final de juego.

Esperando la reacción de Katerína Zatlková, no puedo sino felicitarla por su trabajo, para el que propongo la mejor calificación, **výborně**.

Juan A. Sánchez
Praga, 22. 6. 13