

**Univerzita Karlova v Praze**

**Filozofická fakulta**

Ústav románských studií

# **Diplomová práce**

Bc. Katarína Zatlkajová

***Rayuela de Cortázar: un juego en muchos juegos***

Hopscotch by Cortázar – a game in many games

Praha 2013

Vedoucí práce: prof. PhDr. Anna Housková, CSc.

**Poděkování:**

Ďakujem prof. PhDr. Anně Houskovéj, CSc. za jej trpezlivú pomoc a konzultácie počas vypracovania mojej diplomovej práce.

Quisiera agradecer a Dr. Raquel Mosqueda por inspirarme y ayudarme en encontrar la dirección fundamental en el camino de mi tesis.

**Prohlášení:**

Prohlašuji, že jsem tuto diplomovou práci vypracovala samostatně a výhradně s použitím citovaných pramenů, literatury a dalších odborných zdrojů.

V Praze, dne 16. apríla 2013

.....

Katarína Zatlkajová

**Palabras clave:**

*literatura argentina siglo XX*

*novela lúdica*

*juego estético*

*juego moral*

*gesto semántico*

**Key words:**

*20<sup>th</sup> Century Argentine Literature*

*ludic novel*

*esthetic game*

*moral game*

*semantic gesture*

## Abstrakt

Zámerom mojej diplomovej práce Cortázarova *Rayuela* – hra v mnoha hrách je analyzovať tému hry, ktorá má v diele argentínskeho spisovateľa podobu mnohotvárneho a ambivalentného prvku. K naplneniu tohto zámeru som využila ako interpretačný nástroj termín *sémantické gesto* Jana Mukařovského. Mojm cieľom však nebolo interpretovať Cortázarov román v zmysle štúdia českého vedca, skôr som použila jeho termín ako oporu pri riešení problému hry. Otázka *sémantického gesta* mi umožnila vidieť hru v diele *Rayuela* ako mnohotvárný a zároveň zjednocujúci prvok. Jedná sa teda o dynamický motív (*Rayuela* je mnoho hier), ktorý sa zároveň v diele prejavuje dvojakým spôsobom ako hra estetická a morálna.

Estetickou hrou sa myslia formálne aspekty diela. Motív hry je v románe nielen dynamickým prvkom, ale jedná sa zároveň o zjednocujúci element, ktorý spája jednotlivé aspekty diela. Z tej perspektívy som skúmala názov, žáner, štruktúra diela a tiež vzťah postáv, čitateľa a autora. Motív hry umožňuje autorovi, aby experimentoval s žánrom diela (otvorený román) a taktiež s jej štruktúrou. Vďaka hre román predstavuje nekonečné množstvo možných čítaní.

Okrem toho som sa zamerala na jazyk diela. Vďaka hre autor pretvára jazykovú stránku románu. Avšak „ludens“ je tým aspektom, ktorý dodáva zároveň jazyku diela jednotu.

Nakoniec som sa snažila zodpovedať otázku morálnej hry, ktorá má v románe formu hľadania „Neba“, pričom motív hry sa stáva prvkom, ktorý túto tému v románe problematizuje. V tomto zmysle sa element objavuje v tematickej zložke diela ako problematický a dynamický aspekt, ktorý však zároveň dodáva jednotu diela tým, že preniká všetky jeho zložky.

V závere môžeme vidieť, že hra v *Rayuele* nemá podobu „radostného“ ničnerobenia, ale stáva sa labyrintom, ktorý problematizuje formálne a tematické aspekty diela. Avšak je tiež tým, čo dáva jednotu dielu, pretože sa objavuje ako motív vo všetkých jeho častiach.

## Abstract

The intention of my thesis *Hopscotch* by Cortázar – a game in many games was to analyze the novel in its ludic dimension. I tried to see the game as a multiplicative element and, at the same time, as an element that provides unit to the work. Therefore, I use as an interpretative instrument the *semantic gesture* of Jan Mukařovský. However, I do not intend to utilize this term in his whole meaning, I wanted to study the multiplicity and unit of the game, exploring some of the aspects of the semantic gesture. Despite the game has dynamic features, it also has two concrete forms in the novel. *Hopscotch* is many games, but especially is two: esthetic and moral game.

When I speak about the esthetic game, I refer to the formal aspects of the novel. I tried to study the esthetic game in its multiplicative dimension, as well as an element that creates unit in the dynamics of the novel. Therefore, in my research went through the formal aspects of the work. I observed the problem of the name, genre, structure and the relations between characters, readers and the author. On one hand, the novel is presented, thanks to the game, as an open, infinite book. The ludic element also provides to the author an instrument to *play* with the structure of the novel, creating infinite possibilities of lecture.

At the third place, I tried to observe the language of the novel that is both multiplicative and unified. Due to the multiplicity of the games with the language, the author may recreate it. However, the ludic element unifies it as well.

Eventually, I discussed the theme of the moral game that takes place in the aspect of looking for a Heaven. The moral game problematizes the seeking and it appears in all of the thematic subjects. However, it is also a unifying element among the themes of the novel.

To sum up, the game in the novel does not appear as a playful element. It has a face of a labyrinth that problematizes the formal and thematic aspects of the work. But the game is also what unifies the novel and it converts into a net that passes through the whole novel.

Abstrakt.....	5
Abstract.....	6
Introducción.....	9
1. Aproximaciones filosóficas.....	12
1. 1. El juego como símbolo del mundo.....	12
1. 2. El juego como base de la cultura.....	14
1. 3. Aproximaciones filosóficas para el análisis de <i>Rayuela</i> .....	17
2. Revisión de la crítica literaria sobre el elemento lúdico en <i>Rayuela</i> .....	20
2. 1. Homo sapiens versus homo ludens.....	20
2. 2. Escritura como gozo y el juego de los espejos.....	21
2. 3. Cielo que es Infierno “saltando” al ser.....	22
2. 4. Destruir para crear.....	23
2. 5. ¿Qué es lo que afirma Cortázar?.....	24
2. 5. ¿Cómo es, entonces, el juego?.....	27
2. 6. El juego y juegos en la obra de Cortázar.....	28
3. El juego estético.....	32
3. 1. Nombre del juego – <i>Rayuela</i> .....	32
3. 2. Sobre la cuestión del género y otros aspectos.....	34
3. 2. 1. Génesis e influencias.....	34
3. 2. 2. <i>Rayuela</i> : ¿una contra-novela?.....	40
3. 3. Estructura.....	42
3. 3. 2. Del lado de allá/Del lado de acá y De otros lados.....	44
3. 3. 3. Estructura como un mandala.....	46
3. 3. 4. Las concepciones filosóficas del juego y la estructura de <i>Rayuela</i> .....	47
3. 4. Proyecto de escritura –proyecto de lectura.....	49
3. 4. 1. Dobles y figuras.....	49
3. 4. 2. Voces de <i>Rayuela</i> .....	51
3. 4. 3. Autor y sus dobles.....	51
3. 4. 4. Lector y sus dobles.....	52

3. 4. 5. Personajes y sus dobles .....	54
La Maga.....	54
Horacio .....	54
3. 5. El lenguaje lúdico .....	55
3. 5. 1. El juego estético con el lenguaje .....	55
El lenguaje que juega.....	56
Juegos estéticos .....	57
A. Suicidio de la palabra .....	58
B. Darle voz a la palabra muda.....	58
C. Juegos en el cementerio .....	59
3. 5. 2. En busca de un lenguaje - el juego metafísico con el lenguaje.....	60
4. El juego moral.....	62
4. 1. En busca del ser .....	62
4. 2. Rayuela .....	64
4. 3. El humor y las lágrimas .....	66
4. 4. Jazz .....	68
4. 5. Amor.....	68
Conclusiones .....	70
Resumé.....	73
Bibliografía: .....	76

## Introducción

*Rayuela* es una de las obras más destacadas de Julio Cortázar e indiscutiblemente, su obra más estudiada. *Rayuela* presenta, de hecho, “un terreno muy fértil” para la crítica literaria, lo cual se debe, entre otras cosas, a su complejidad tanto desde el punto de vista formal como temático. No podemos omitir la recepción y el éxito que tuvo en su época y sigue teniendo hasta la actualidad.

El propósito de mi tesis, sin embargo, no es indagar sobre el éxito de la recepción de la obra y sus respectivas causas. Tampoco voy a estudiar un elemento formal o temático en concreto. Mi propósito es, pues, analizar *Rayuela* desde su perspectiva lúdica. Dicha intención podría parecer un tanto redundante, ya que resulta evidente su carácter lúdico. Además, dicha problemática fue estudiada masivamente por muchos de los críticos literarios argentinos y extranjeros, entre los que destaca Jaime Alazraki. No obstante, me gustaría estudiar los distintos enfoques críticos acerca del juego y discutir las diferentes posibilidades del juego y su naturaleza.

Mi intención primordial es distinguir el elemento lúdico, como dos juegos principales. El propio Cortázar afirma que *Rayuela* “es muchos libros, pero sobre todo es dos libros”.<sup>1</sup> *Rayuela* es muchos juegos, pero es sobre todo dos juegos. Por lo tanto, voy a abordar la posibilidad de ver la obra como juego estético y a la vez, moral. Sin embargo, el juego, además, es un elemento multiplicativo, ambiguo, “polifacético y cambiante”.<sup>2</sup>

Cortázar plantea un proyecto de escritura y lectura en la que participa activamente el lector, propone además una concepción diferente de literatura, en general, y de la obra literaria, en particular. Por lo tanto, *Rayuela* esboza una serie de cuestiones estéticas. Cortázar utiliza el juego como una herramienta que ayuda a plantear y hasta realizar su proyecto de literatura y obra literaria. En este sentido, voy a trazar el problema de la obra como un juego estético y de esa manera analizaré sus distintos elementos: nombre, género, estructura, lector/personajes/escriptor junto con la cuestión del lenguaje.

Sin embargo, *Rayuela* no solamente tiene una pretensión estético-literaria, sino que abarca una serie de preguntas morales o metafísicas enfocadas a la búsqueda del Cielo. Gracias a la composición de la obra como una novela abierta que cuenta con la participación

<sup>1</sup> Cortázar, Julio. *Rayuela*. Madrid: Cátedra, 2011, p. 111. Todas las citas serán de esta edición.

<sup>2</sup> Ramos-izquierdo, Eduardo. “La escritura lúdica en *Rayuela*”. In Centre de recherches Latino-Americaines Université de Poitiers. Coloquio internacional Lo lúdico y lo fantástico en la obra de Cortázar. Madrid: Fundamentos, 1986, p. 257.

activa del lector, somos, en tanto que receptores activos de la obra y, en cierto sentido, creadores de nuestra propia obra a través de la lectura, estamos llamados a comprometernos en un modo más directo de los problemas metafísicos que Cortázar propone.

Toda esta problemática es posible gracias al juego específico, o sea, el de rayuela, un juego popular infantil, que en un sentido más amplio permite al autor empezar a jugar con su dimensión metafísica: Infierno, Tierra, Cielo. Al mismo tiempo aparece la cuestión esotérica del Zen y del mandala, hasta llegar a un imaginario del laberinto y de la estructura circular. Todos estas imágenes son utensilios con los que Cortázar problematiza un juego aparentemente trivial y la misma noción de realidad, el sentido y la búsqueda del sentido. En esta visión de la novela como juego moral, observaremos como la temática de la obra está completamente impregnada del elemento lúdico.

Expuesto mi propósito en cuanto al juego estético y moral de la obra, es imprescindible subrayar otra intención de mi tesis. He dicho que pretendo ver la obra como dos juegos principales, pero que, al mismo tiempo, sería importante concebir la obra como muchos juegos. No se trata de simplemente de estudiar los diferentes juegos a nivel formal y temático. Mi intención es entender el juego como un elemento dinámico que permite al autor “jugar” con el género novelesco y con la concepción misma de literatura, a la vez que hace posible “jugar” con la problemática metafísica o moral. Es, además, lo que lleva a problematizar los diferentes conceptos, acepciones, cuestiones morales, presentes en el hecho dado por su carácter ambiguo. Sin embargo, el juego es a la vez dinámico y unificador. Es un elemento presente en cada uno de los elementos constitutivos de la obra y que le da un matiz conjuntivo que, a la vez, no es perceptible sólo en *Rayuela*, sino que abarca la totalidad de la obra de Cortázar.<sup>3</sup>

Me gustaría, por lo tanto, unir la problemática del juego en *Rayuela* con el término *gesto semántico*, acuñado por el estructuralista checo Jan Mukařovský. No obstante, no pretendo seguir al pie de la letra el aparato terminológico de Mukařovský, mi intención es utilizar su término de *gesto semántico* como herramienta para indagar en las distintas

---

<sup>3</sup> Mi intención no es generalizar la obra de Cortázar como si fuera lúdica en su conjunto. Es más bien ver dicho elemento dinámico y unificador del juego no solamente como el privilegio distintivo de “Rayuela”, sino que aparece también otras de sus novelas: *Libro de Manuel*, 62. *Modelo para armar*. También tienen características lúdicas muchos de sus cuentos y ensayos. Mencionemos, por ejemplo, *Final del juego*, *La vuelta al día en ochenta mundos*, *Divertimento*, *Último round*. Dicho hegemonía del elemento lúdico, además, lo constatan también los distintos críticos literarios: Alazraki, Jaime. *Hacia Cortázar: aproximaciones a su obra*. Blanco Arnejo, María Dolores. *La novela lúdica experimental de Julio Cortázar*. Madrid: Pliegos, 1996. Lastra, Pedro (ed.). *Julio Cortázar*. Madrid: Taurus, 1981. Yurkievich, Saúl. *Julio Cortázar: mundos y modos*. Barcelona: Edhasa, 2004.

posibilidades del juego. Sin embargo, es importante ver cómo define Mukařovský el *gesto semántico*. Dicho término fue utilizado en su estudio sobre Karel Hynek Mácha “*Genética del sentido en la poesía de Mácha*.”<sup>4</sup> Mukařovský dice al respecto que el *gesto semántico* es

*...aquel gesto inespecífico en cuanto al contenido (y en este sentido, si se quiere, formal), con el cual el poeta escogía los elementos de su obra y los aglutinaba en una unidad semántica. Y otra cosa: al hablar de unidad, no tenemos en mente aquella unificación que se va realizando durante la lectura con la ayuda del esquema compositivo, sino la unidad del principio constructivo dinámico que se hace valer en cada segmento más pequeño de la obra y consiste en una sistematización unitaria y unificadora de los componentes.*<sup>5</sup>

Emil Volek dice al respecto:

*A pesar de la aparente “formalidad”, el gesto semántico es algo muy diferente de la forma concebida con un “ropaje” exterior; es un hecho semántico, una intención semántica, aunque cualitativamente indeterminada”. Y añade que el gesto semántico es el hecho “formal”, “en virtud del cual la obra está organizada como una unidad dinámica desde sus elementos más simples hasta su contorno más general.”*<sup>6</sup>

Como podemos ver, el *gesto semántico* es aquella intención inespecífica que permite al autor construir su obra como una unidad dinámica. Me gustaría partir de dicha afirmación para concebir, aunque de manera diferente al aparato teórico de Jan Mukařovský, el elemento lúdico en la obra de Cortázar que igual posee las cualidades de un hecho dinámico y unificador que abarca toda *Rayuela* y se extiende también a otras obras escritas por Julio Cortázar.

---

<sup>4</sup> Todas las traducciones provienen del estudio sobre Jan Mukařovský, hecho por Jarmila Jandová y Emil Volek. Jandová, Jarmila; Volek, Emil. *Signo, función y valor*. Santafé de Bogotá: Editores Colombia S. A., 2000, p. 113.

<sup>5</sup> *Ibíd.*, p. 113.

<sup>6</sup> *Ibíd.*, p. 113.

## 1. Aproximaciones filosóficas

En mi trabajo voy a abordar, sobre todo, las obras de dos filósofos: Eugen Fink y Johan Huizinga. Primero trazaré sus principales ideas acerca del juego, no obstante, me detendré, principalmente, en esas ideas que tengan relación con el fenómeno lúdico en *Rayuela*. Además, intentaré comprender los elementos constructivos de la obra de Cortázar y su propia poética a partir de tales ideas filosóficas.

### 1. 1. El juego como símbolo del mundo

Una de las obras más importantes que estudia el fenómeno lúdico desde el punto de vista filosófico, es *El juego como símbolo del mundo*<sup>7</sup> de Eugen Fink. ¿Qué es el juego para Fink y qué conclusiones se pueden extraer de su tesis para nuestro estudio?

Fink parte de la visión del juego como un fenómeno bien conocido y, en cierto modo, que no representa ninguna indagación filosófica<sup>8</sup>. Sin embargo, debajo a la inmediatez del juego, debajo de la supuesta falta de obstáculos y de la susodicha claridad, yace el verdadero fenómeno lúdico, cuyo fundamento Fink cuestiona. El autor estudia el problema del juego en su relación con el mundo.

El juego no es tan sólo una metáfora accidental del mundo, sino se trata de un fenómeno que incluye en sí la relación con el cosmos<sup>9</sup>. En este sentido, el juego deja de ser un fenómeno fácilmente conocido y en cierto sentido obvio, ya que entra en cuestiones cosmológicas que yacen debajo de su supuesta claridad. Fink declara que el juego posee una manera de ser especial en la que se compenetra la existencia y el simulacro, dado que el juego existe de un modo específico en la inexistencia, en un modo de “como si”<sup>10</sup>. Es una fusión de lo que existe y de lo que solamente “juega” a existir.

Continuando en esta misma línea, Fink plantea el problema de la realidad e irrealidad. Lo real, según Fink, es lo que existe, mientras que lo irreal se podría observar como lo que no existe, no obstante, eso resulta ser erróneo, ya que incluso la invención, cuando podemos pensarla, deja de ser nada y se convierte en un elemento existente<sup>11</sup>. Por lo tanto, cuando

---

<sup>7</sup> En el presente trabajo citaré parafraseando la traducción checa Fink, Eugen. *Hra jako symbol světa*. Praha: Orientace, 1993, dado que no me fue posible conseguir la traducción española.

<sup>8</sup> *Ibíd.*, pp. 31-32.

<sup>9</sup> *Ibíd.*, p. 42.

<sup>10</sup> *Ibíd.*, p. 45.

<sup>11</sup> *Ibíd.*, pp. 86-87.

hablamos de la esencia del juego, tenemos que tener presente el fenómeno lúdico, como los elementos ficticios o inventados, los cuales son existentes, aunque de un modo especial que difiere de las cosas reales. El juego es un simulacro existente, pero difiere de las demás actividades humanas por carecer de finalidad<sup>12</sup>. Por lo tanto, el juego es un acto real, por ejemplo en el drama Hamlet, donde el actor –persona real – asume su papel de Hamlet en un mundo real, no obstante, se transfigura al mundo ficticio del drama<sup>13</sup>. Así, podríamos decir que el actor está entre dos mundos, uno que es el mundo real en el que un actor juega a ser Hamlet; y otro, donde el actor se transforma, gracias a su papel en el príncipe de Dinamarca, en un mundo ficticio, que por el mero hecho de serlo, no deja de existir. El carácter del juego yace en su dialéctica de existencia-inexistencia, o bien realidad-simulacro.

El fenómeno lúdico no sólo participa de una modo especial en el real y en la ficción, también resulta una paráfrasis del mundo serio, pero desde la apariencia<sup>14</sup>. Podríamos hablar del espejo, o espejismo, como reflejo de la realidad, lo cual es un simulacro, pero no por eso deja de existir.

¿Pero qué es lo que atrae tanto, qué es lo que nos seduce del juego? De hecho, jugar significa rescatar todas las posibilidades perdidas, desde el momento en que empezamos a hacer elecciones<sup>15</sup>. Es la vuelta a la plenitud de un niño que tiene a su alcance toda la potencialidad virginal, antes de mancharla con las elecciones vitales. A la hora de aparecer delante de la plenitud de posibilidades, percibimos la felicidad creadora<sup>16</sup>, nos sentimos felices porque podemos elegir de entre la infinidad de posibilidades no agotadas por las elecciones. Y aun más, en realidad, podemos serlo todo, esto es, somos capaces de huir de la opción o la selección que nos oprime en la vida real<sup>17</sup>.

El juego parafrasea al mundo real, al mundo serio, pero, ¿de qué manera? Según Fink, no se trata de la imagen mimética de la realidad, sino que el juego actúa de una manera libre en cuanto a la imagen real, esto es, la interpreta<sup>18</sup>. Dicha interpretación no mimética es posible gracias al hecho de que el juego no es una simple copia de la realidad, sino que va más allá y se transforma en *símbolo*. Se trata de contemplar el mundo bajo nueva luz, en su apertura al

---

<sup>12</sup> Fink, Eugen, op. cit., pp.88-90.

<sup>13</sup> *Ibíd.*, p 79.

<sup>14</sup> *Ibíd.*, p 91.

<sup>15</sup> *Ibíd.*, p 94.

<sup>16</sup> *Ibíd.*, p 94.

<sup>17</sup> *Ibíd.*, p 95.

<sup>18</sup> *Ibíd.*, p 124.

cosmos, es decir, la cosas en tanto que símbolos llevan en sí el brillo del cosmos<sup>19</sup>. Para Fink, el juego no es una copia de los elementos sensibles, en el sentido platónico, sino que se trata de un símbolo<sup>20</sup>. Por lo tanto, el juego humano es el éxtasis de nuestra estancia en el mundo, en el que el hombre se trasciende a sí mismo, de manera que gana de nuevo todas las posibilidades perdidas, desechando toda la historia vivida con la posibilidad de empezar de nuevo<sup>21</sup>. Gracias a la esencia del símbolo y al hecho de no ser simplemente una copia, sino un reflejo vivo y abierto a la realidad cósmica, el juego permite al hombre abrirse al cosmos en su infinitud, a la vez accede a abrir todas las puertas creadoras, cerradas por las posibilidades agotadas. Así, el hombre se siente feliz a la hora de crear, de escoger del manantial que surge de la plenitud de posibilidades, tiene la opción de empezar siempre de nuevo.

Pero Fink va más allá, habla del juego humano como del símbolo del juego del mundo, es decir, el cosmos tiene carácter de juego<sup>22</sup>.

## **1. 2. El juego como base de la cultura**

La aproximación al juego en la obra de Johan Huizinga<sup>23</sup>, se lleva a cabo, ante todo, a través de la cultura. Su visión no hace énfasis en el fenómeno lúdico como elemento que trasciende al hombre y lo abre hacia la plenitud primordial de posibilidades y, por extensión, al cosmos; sino que subraya que el carácter lúdico de los fenómenos culturales, resumiendo primero las cualidades del juego.

No obstante, al definir el fenómeno lúdico, Huizinga pone de relieve el hecho de que el juego no es por sí racional, dado que también juegan los animales, ni tampoco existe sólo en la cultura<sup>24</sup>. Pero a la vez, es un factor de la vida cultural, ya que todas las actividades de índole importante están ligadas al juego<sup>25</sup>. De hecho, Huizinga formula la tesis de que la cultura arcaica fue formada sobre la base del juego e incluso las actividades humanas en nuestra están relacionadas con el fenómeno lúdico.

---

<sup>19</sup> *Ibíd.*, p 146.

<sup>20</sup> Fink, Eugen, op. cit. p.170.

<sup>21</sup> *Ibíd.*, p. 252.

<sup>22</sup> *Ibíd.*, pp. 260-261.

<sup>23</sup> Huizinga, Johan. *Homo ludens*. Barcelona: Alianza Editorial, 2000. Todas las citas serán de esta edición.

<sup>24</sup> *Ibíd.*, p. 14.

<sup>25</sup> *Ibíd.*, p. 15.

Si preguntamos por la esencia del juego, según Huizinga, se trata de la broma<sup>26</sup>. Eso podría ser interpretado como la diversión que experimentamos a la hora de estar involucrados en el juego.

Expone también, una serie de aspectos que caracterizan el fenómeno lúdico. Aunque habíamos afirmado que su esencia es la broma (*fun*), Huizinga declara que el juego en sí no es cómico, aunque por lo general está relacionado con la esfera de lo informal. Además, un aspecto que acompaña al juego es la risa, pero eso no significa que esté ligada íntimamente a él, porque el juego puede ser también serio<sup>27</sup>.

De este modo el juego se relaciona con la necedad, pero tampoco es necio, sino que yace fuera de la dicotomía sabiduría-locura<sup>28</sup>.

Además, el juego no es moral, es decir, está lejos de la esfera de la virtud y del pecado, tampoco es bello en su esencia, aunque puede incluir elementos estéticos<sup>29</sup>.

El juego es una actividad libre y temporal en la que salimos de la vida cotidiana<sup>30</sup>, este aspecto podremos relacionarlo con la tesis de Fink, ya que para él uno de los elementos fundamentales del juego es la vuelta a la libertad, la cual carece de finalidad, o mejor dicho, tiene su fin en sí misma. También a la hora de jugar, salimos de la vida cotidiana, el juego trasciende la vida cotidiana, aunque es una actividad libre, según Huizinga llega a ser imprescindible porque complementa la vida cotidiana<sup>31</sup>.

Aparte de eso, es una actividad cerrada y delimitada, pero tiene la posibilidad de ser repetida<sup>32</sup>.

Cada juego tiene su campo, que es un lugar sagrado. Huizinga dice que en el juego son “*mundos temporarios dentro del mundo habitual*” y que “*dentro del campo de juego existe un orden propio y absoluto*”<sup>33</sup>. El juego por lo tanto, crea un mundo temporal que está arraigado en el mundo cotidiano. Es un mundo limitado dentro de otro, que tiene su orden especial y sus reglas válidas para todos los jugadores<sup>34</sup>. Pero, ¿qué pasa si alguien sólo

---

<sup>26</sup> *Ibíd.*, p. 13.

<sup>27</sup> Huizinga, Johan., *op. cit.*, p 18.

<sup>28</sup> *Ibíd.*, p. 18.

<sup>29</sup> *Ibíd.*, p. 19.

<sup>30</sup> *Ibíd.*, p. 21.

<sup>31</sup> *Ibíd.*, p. 22.

<sup>32</sup> *Ibíd.*, p. 23.

<sup>33</sup> *Ibíd.*, pp. 23.24.

<sup>34</sup> *Ibíd.*, p. 25.

pretende que juega, o bien rompe las reglas? Según Huizinga, dicha persona es “un aguafiestas”<sup>35</sup>.

Otro aspecto, que caracteriza el juego, es la tensión que pone a prueba las facultades del jugador<sup>36</sup>.

El juego tiene el carácter competitivo, antagónico y su pregunta básica es: “¿Saldrá o no saldrá?”<sup>37</sup>. Destaca el fenómeno de la tensión e incertidumbre dentro del proceso lúdico.

Tras haber estudiado los aspectos fundamentales del juego según la propuesta de Huizinga, voy a poner énfasis en su tesis principal. La cultura nace del juego y todas las actividades culturales tienen relación con el fenómeno lúdico. Para mi interés, más que hacer un estudio exhaustivo de todas las actividades culturales, mencionaremos las que podrían tener relación con nuestra novela estudiada. Se trata de la música y del lenguaje poético, que poseen características lúdicas.

En cuanto a la música, tiene todas las características formales del juego, es decir, es un sistema limitado, sacado de la vida cotidiana, tiene un orden fijo con reglas específicas, es posible repetirla y proporciona gozo<sup>38</sup>. Asimismo, la poesía tiene carácter lúdico. Huizinga, indaga las bases culturales en la que nació la poesía, atravesando las distintas manifestaciones poéticas por ejemplo, la lírica cortesana en la que busca su esencia lúdica. Huizinga habla de la base de la lírica cortesana como “la catequesis de amor” que tiene forma del juego<sup>39</sup>. No obstante, la poesía no sólo en su nivel temático-cultural tiene el valor lúdico, sino, lo que es esencialmente lúdico, es el lenguaje poético como el juego con la palabra<sup>40</sup>.

Resumiendo lo planteado por los autores, Fink ve el juego como un símbolo de la vida real que tiene una manera de ser especial: está entre la realidad y el simulacro. Además, el símbolo interpreta la vida, trasciende la existencia del ser humano, llevándolo a su plenitud primordial donde no estaba atado por el peso de las decisiones, o sea, por las posibilidades agotadas. A la vez, el juego humano es el símbolo del cosmos que también tiene el carácter lúdico. El juego humano se abre a la plenitud cósmica gracias a su carácter simbólico.

---

<sup>35</sup> *Ibíd.*, p. 25.

<sup>36</sup> Huizinga, Johan., *op. cit.*, p 24.

<sup>37</sup> *Ibíd.*, p. 69.

<sup>38</sup> *Ibíd.*, p. 238.

<sup>39</sup> *Ibíd.*, p. 160.

<sup>40</sup> *Ibíd.*, p. 169.

La tesis de Huizinga está relacionada con la cultura. Ve al juego como la base de la cultura. Las actividades culturales tienen en sí aspectos lúdicos. Lo que tienen las dos visiones del juego en común es la libertad que posee el juego y, en cierto sentido, la falta de finalidad. Pero lo más importante que podemos extraer de las dos visiones es la noción de la omnipresencia del juego, aunque cada uno de los filósofos subraya aspectos diferentes.

### **1. 3. Aproximaciones filosóficas para el análisis de *Rayuela***

Al principio de este capítulo he dicho que para poder estudiar una novela lúdica, como es *Rayuela*, es importante primero analizar las aproximaciones filosóficas hacia el juego. Hemos visto, sobre todo, aquellas ideas que podrían tener relación con la obra. Por eso me gustaría ahora trazar brevemente los elementos de *Rayuela* en su relación con la obra de Fink y Huizinga, ya que les prestaré más atención en los capítulos siguientes.

Para Huizinga y Fink uno de los aspectos fundamentales del juego es el hecho de parafrasear la vida cotidiana. Es evidente que cada una de estas ideas resalta puntos diferentes. *Rayuela*, de hecho, es una novela lúdica que refleja el mundo real, cotidiano. Mas hace algo más que copiarlo, lo interpreta (veremos, por ejemplo, la visión del mundo como un mapa o laberinto).

El juego, según Fink, es la plenitud de posibilidades que llevan a sentir la felicidad creadora. La novela en su estructura refleja dicho paradigma. Se trata, por un lado, del nivel de la estructura al que se une el autor –creador del Tablero de direcciones – y el lector cómplice. La plenitud de posibilidades creadoras puede ser imprimida en *Rayuela* que es muchos libros. Por otro lado, aparece el problema de conseguir el Centro, es decir, de finalizar la búsqueda, la cual no se concluye en la obra. Pero, a la vez, podríamos ver la libertad creadora como la posibilidad misma de buscar ese Centro, es decir, como una realización del hombre en la búsqueda misma, siguiendo el proyecto que aunque no se concluye por completo en la novela, ya que se trata de una búsqueda incesante del reino milenario.

También habría que analizar el juego como una actividad que tiene su finalidad en sí misma. En este sentido, podríamos entender el juego de la novela como la realización a nivel del lector y del personaje como una actividad autónoma que busca la finalidad en sí, sin desechar la cuestión de la persecución del Centro.

Apoyándome en la tesis de Huizinga, el juego tiene su campo delimitado, distinto al mundo cotidiano. En este sentido, podríamos hablar de la dicotomía homo sapiens-homo

ludens o del juego como la colocación del hombre en una realidad más auténtica (distinta a la realidad del mundo habitual).

Aparte de eso, el juego tiene sus reglas específicas. ¿Cuáles son las reglas de Rayuela? El autor en realidad no establece reglas rígidas, más bien propone un modo de lectura, sin desechar lecturas diferentes. Además siendo un juego ambiguo, un juego de los espejos, es difícil de hablar sobre reglas rígidas.

Sin embargo, podríamos incluir en esta problemática el concepto del “aguasfiestas”. ¿Quién es el mencionado destructor de la broma? Quien desecha de plano todo el juego, es el lector-hembra. El lector cómplice sigue las reglas del juego, siguiendo el Tablero de direcciones. Como el juego es una actividad libre, el lector también tiene derecho ora, aceptar las reglas del juego, ora rechazarlas y leer la novela linealmente.

Huizinga habla de la base lúdica de la cultura, así también en la novela de Cortázar, los distintos elementos que constituyen el argumento o la base temática tienen el carácter lúdico. Se trata de tema del amor-erótico, o sea, de la relación entre la Maga y Horacio, de la música (secuencias del jazz). Además, uno de los temas importantes en *Rayuela* es la búsqueda que suena a través de la novela: “¿Encontraré a la Maga?” Dicha pregunta podríamos relacionarla con la inquietud esencial del juego según Huizinga: “¿Lo conseguiré?” Aunque habría que insistir una vez más en que dicha pregunta, aunque clave, no se resuelve dentro de la novela. Horacio sigue buscando a la Maga, el Centro y, siendo jugador, sigue planteando la misma pregunta. El juego tiene también el carácter antagónico. Así podríamos interpretar la presencia de los dobles que, siendo complementarios, son también antagónicos, aquí se incluye la pareja la Maga-Horacio. Además, se trata del tema de la locura que aparece también en la novela: el espacio del manicomio. Para Huizinga el juego está fuera de la dicotomía sabiduría-locura, aunque se relaciona con ella.

Es necesario resaltar el lenguaje de la novela, que crea situaciones en las que brilla el humor absurdo y el negro, en cierto sentido (se trata de la carta a Rocamadour). Además, es el lenguaje creado en el seno del lenguaje novelístico: el glígllico<sup>41</sup>, y el afán de los personajes por jugar con las palabras, recreándolas.

De esta manera podemos ver que toda la novela está entrelazada con la visión filosófica del juego: desde el nombre de la novela hasta los elementos lingüísticos. En los

---

<sup>41</sup> Se trata del lenguaje creado por Cortázar en su novela *Rayuela*, donde juega con la música y el erotismo, es el lenguaje de los enamorados.

siguientes capítulos voy a analizar la manera en la que se manifiesta el juego en los distintos aspectos de la novela.

## 2. Revisión de la crítica literaria sobre el elemento lúdico en *Rayuela*

La crítica literaria que atañe a la obra de Cortázar y, especialmente, a *Rayuela* es exhaustiva. Mi propósito no es hacer una revisión íntegra de todo el material crítico, más bien, quisiera destacar algunos de los textos críticos y discutir con ellos las posibilidades y la naturaleza del elemento lúdico. Incluso, me gustaría polemizar con el propio autor acerca de la concepción del juego.

*Rayuela* ha sido analizada en muchas ocasiones en un nivel formal y temático, siguiendo el elemento lúdico. Mi propósito tampoco es agotar todas esas imágenes y posibilidades interpretativas, las cuales serán estudiadas en los capítulos referentes al juego estético. Me gustaría más bien observar cuál es la naturaleza del juego en la obra, ya que Cortázar va más allá del juego gozoso, más allá de un juego que nace en la libertad creativa. Me referiré en el presente estudio al texto de Jaime Alazraki<sup>42</sup>, Armando Pereira<sup>43</sup>, Fernando Aínsa<sup>44</sup>. Asimismo, analizaré la concepción lúdica planteada por el propio Cortázar.

### 2. 1. Homo sapiens versus homo ludens

Jaime Alazraki parte en su estudio de la dicotomía homo sapiens y homo ludens.<sup>45</sup> Gracias al juego, el homo ludens puede trascender el homo sapiens<sup>46</sup>. El hombre puede acceder a una realidad más profunda mediante la actividad lúdica en el terreno de la libertad<sup>47</sup>. Sobre ellos Alazraki dice: “*El homo ludens crea sus juegos al margen de la cultura, contra sus reglas, como una ilusión que va socavando las reglas, el tiempo y el espacio del mundo real hasta convertirlo en irrealidad*”<sup>48</sup>. Así el juego llega a ser la posibilidad de realizarse en la libertad y experimentar una realidad más profunda; se trata de la búsqueda del “reino perdido”:

---

<sup>42</sup> Alazraki, Jaime. *Hacia Cortázar: aproximaciones a su obra*. Barcelona: Anthropos, 1994.

<sup>43</sup> Pereira, Armando. *Deseo y escritura*. México: Premia, 1986.

<sup>44</sup> Aínsa, Fernando. “Las dos orillas de Julio Cortázar” In Lastra, Pedro (ed.). *Julio Cortázar*. Madrid: Taurus, 1981.

<sup>45</sup> Término que utiliza Cortázar, por ejemplo, en su ensayo “Literatura en la revolución y revolución en la literatura” In Col. de autores. *Literatura en la revolución y revolución en la literatura*. México: Siglo XXI, 1976. Sin embargo, es una denominación que emplea el filósofo Johan Huizinga en su obra sobre el elemento lúdico: Homo ludens.

<sup>46</sup> Alazraki, Jaime, op. cit., p. 98.

<sup>47</sup> *Ibíd.*, p. 100.

<sup>48</sup> *Ibíd.*, p. 103.

*El homo ludens, ser irracional por excelencia, busca en el juego un reino perdido, un puente hacia ese ser que somos pero del cual nos separan los gestos, las conductas intachables y los altos conceptos, un tiempo libre de precisiones y simetrías, una seriedad que no desecha el humor y la alegría*<sup>49</sup>.

Alazraki agrega, parafraseando a Morelli que el homo ludens “no es sino que busca ser”<sup>50</sup>. Entonces podemos ver que el juego recibe una dimensión de búsqueda de “un reino perdido”, el Centro, el kibutz o el Cielo de rayuela. Además, Alazraki dice al respecto que *Rayuela* es “la articulación de una nostalgia por esa inocencia primera en que el hombre vivió conciliado con el mundo”<sup>51</sup>. Apunta que la novela de Cortázar, se vuelve en contra de todos esos constructos que nos fabricamos en tanto hombres occidentales<sup>52</sup>. *Rayuela* parte de esa nostalgia, pero con la proa dirigida hacia la búsqueda de “un hombre más auténtico y de una realidad más real”<sup>53</sup>. Sin embargo, para llegar a esa realidad primordial, hace falta “desandar” todos los caminos en los que se formó el hombre occidental<sup>54</sup>.

Hemos visto, que Alazraki interpreta la obra de Cortázar como una búsqueda de una realidad más auténtica a través de la revisión y hasta el rechazo de las bases construidas en el mundo occidental. Dicha búsqueda se realiza en el terreno de lo lúdico porque solamente allí el homo ludens alcanza la supremacía sobre el homo sapiens. El juego es un espacio donde el homo ludens puede ir en busca del reino perdido y donde alcanza a percibir una “realidad más real”. Cortázar no se olvida de la realidad del homo sapiens, sino que intenta superarla en el “reino milenario” del juego. “¿Olvido de la realidad? De ninguna manera: mis cuentos no solamente no la olvidan sino que la atacan por todos los flancos posibles, buscándole las venas más secretas y más ricas.”<sup>55</sup> El juego, sin embargo, llega a problematizarse, dado su carácter ambiguo.

## **2. 2. Escritura como gozo y el juego de los espejos**

Armando Pereira apunta que en la escritura de Cortázar “el lenguaje recobra una potencialidad creativa” y es precisamente ésta la “que nos permite nombra el mundo por primera vez, designarlo como si no hubiera sido nunca designado”<sup>56</sup>. Pereira, además, agrega

---

<sup>49</sup> Alazraki, Jaime, op. cit., p. 106.

<sup>50</sup> *Ibíd.*, p. 106.

<sup>51</sup> *Ibíd.*, p. 176.

<sup>52</sup> *Ibíd.*, p. 176.

<sup>53</sup> *Ibíd.*, p. 178.

<sup>54</sup> *Ibíd.*, p. 176.

<sup>55</sup> Cortázar, Julio. “Literatura en la revolución y revolución en la literatura”. In Col. de autores. *Literatura en la revolución y revolución en la literatura*. México: Siglo XXI, 1976, p. 55.

<sup>56</sup> Pereira, Armando, op. cit., p. 149.

que jugar con el lenguaje significa apuntar al placer, creando un espacio de gozo<sup>57</sup>. Es decir, del mismo modo que Alazraki ve en el juego de *Rayuela* ese afán por encontrar una realidad más auténtica, trascender el homo sapiens, convirtiéndolo en el homo ludens gracias a la actividad lúdica, Pereira subraya esa dimensión placentera en el nivel de la escritura y del lenguaje.

No obstante, el elemento lúdico se convierte en la obra de Cortázar en un juego de espejos que “pone distancia entre el deseo y su objeto”. Dice que el juego es “aquella construcción que me imposibilita acceder fácilmente a lo que deseo”, añade: “Es que el sujeto no busca el rostro de la mujer sentada frente a él, sino su reflejo en el cristal opaco de la ventanilla”<sup>58</sup>.

El juego es, como podemos identificar, ambiguo ya que más que aclarar, dificulta la propia búsqueda. Carlos Monsiváis anota al respecto: “*Rayuela se va mostrando a un tiempo como la imposibilidad del absoluto y la necesidad del absoluto.*”<sup>59</sup>

### **2. 3. Cielo que es Infierno “saltando” al ser**

Fernando Aínsa observa en el juego una solución frente al desterramiento del personaje, de lo cual se desprende el sentimiento de la “descolocación” como el hecho “de no estar del todo en cualquiera de las estructuras”<sup>60</sup>. El juego llega a ser, por tanto, un modo de colocación<sup>61</sup>. No obstante, Aínsa problematiza la afirmación y dice que “toda palabra significativa resulta sospechosa y, aunque se llama juego, es ambigua en su esencia”<sup>62</sup>. Dicha problemática se relaciona con la dicotomía, ambigua, entre Buenos Aires y París.

“A París se lo cree un Cielo cuando se lo proyecta desde Buenos Aires, pero no es el Cielo cuando se vive realmente en París”<sup>63</sup>. París se creía ser el Cielo, pero en realidad no se encuentra allí ningún cielo, por eso es inevitable el retorno a Buenos Aires, el “descenso”<sup>64</sup>.

---

<sup>57</sup> *Ibíd.*, p. 150.

<sup>58</sup> Pereira, Armando, *op. cit.*, pp. 154-155.

<sup>59</sup> Monsiváis, Carlos. “Bienvenidos al universo Cortázar”. In Lastra, Pedro (ed.). *Julio Cortázar*. Madrid: Taurus, 1981, p. 31.

<sup>60</sup> Aínsa, Fernando, *op. cit.*, 35.

<sup>61</sup> *Ibíd.*, p. 37.

<sup>62</sup> *Ibíd.*, p. 37.

<sup>63</sup> *Ibíd.*, p. 39.

<sup>64</sup> *Ibíd.*, p. 57.

El crítico desarrolla la idea de volver a Buenos Aires que se convierte paradójicamente en el Cielo aunque haya sido considerado el Infierno<sup>65</sup>.

En este sentido observamos otra vez el carácter ambiguo, propiciado por el elemento lúdico. En dicho descenso, en el destierro perpetuo del personaje, su única posibilidad es el juego a modo de una colocación buscada<sup>66</sup>. El juego “*libera del aquí y del allá al hombre americano, particularmente rioplatense, para instalarlo en otra dimensión: el ser*”<sup>67</sup>. En esta afirmación podríamos encontrar la voz de Alazraki: la trascendencia del homo sapiens a homo ludens que busca una realidad más auténtica.

#### 2. 4. Destruir para crear

Hemos visto que *Rayuela* en tanto que obra literaria la podemos entender como la realización del homo ludens. Aparte de eso, todo el juego se desarrolla como un juego de espejos, un juego ambiguo. En este subcapítulo me gustaría indagar de una manera más completa el problema de la ambigüedad en *Rayuela* y las diferentes aproximaciones que exige.

En primer lugar, podemos partir de la concepción filosófica del Zen como una alternativa al mundo occidental o, más bien, una herramienta para oponerse a la civilización occidental. Sin embargo, como señala Graciela Montaldo en su estudio “*Contextos de producción*”, del mismo modo que los demás caminos, el del Zen también muestra su imperfección.<sup>68</sup> Asimismo, aparecen las figuras “*que deben ser descifradas como mensajes ocultos de una doble realidad que sólo envía signos equívocos*”<sup>69</sup>. Alicia Borinsky apunta que “*Morelli quiere desbaratar –con ecos de Macedonio Fernández –la causalidad incorporada como explicación del comportamiento [...].*”<sup>70</sup> El deshacerse de la causalidad, el hecho de no tener un camino perfecto, tiene que ver con el carácter ambiguo del juego y al mismo tiempo se refiere al juego como una búsqueda incesante, una búsqueda en la que no importa el encuentro.

Al tema de la ambigüedad se une también el afán cortazariano de “empezar a construir a partir de cero”. Saúl Yurkievich afirma al respecto: “*Cortázar trama la historia de Rayuela*

<sup>65</sup> *Ibíd.*, p. 57.

<sup>66</sup> Aínsa, Fernando, *op. cit.*, 60.

<sup>67</sup> *Ibíd.*, p. 61.

<sup>68</sup> Montaldo, Graciela. “Contextos de producción”. In Cortázar, Julio. *Rayuela*. Madrid: Colección Archivos, 1991, p. 594.

<sup>69</sup> *Ibíd.*, p. 594.

<sup>70</sup> Borinsky, Alicia. “Rayuela: avenidas de recepción”. In Cortázar, Julio. *Rayuela*. Madrid: Colección Archivos, 1991, p. 654.

para zafarse de la historia, para intrascenderla o trascenderla, para pasar a expensas de ella al otro lado del puente de palabras [...]. Se sale de la historia...para alcanzar el espacio donde sopla el viento primordial [...].”<sup>71</sup> En este sentido Cortázar actúa como el renovador de la novela, al oponerse a las premisas del mundo occidental, para encontrar una realidad más real, “el viento primordial”.

Otro de los elementos importantes es el humor. Luis Harss dice que la comicidad en *Rayuela* siempre tiene un núcleo extremoso. Sus escenas cómicas “son como el dedo que aprieta a cada momento el gatillo, listo para disparar.”<sup>72</sup>

Podemos ver, por tanto, que el objetivo de Cortázar frente al afán “constructor desde cero” tiene dos dimensiones: estética al nivel de la obra literaria y moral como la búsqueda de una nueva realidad.

## 2. 5. ¿Qué es lo que afirma Cortázar?

No podemos concluir la revisión de la crítica literaria sin detenernos en lo que opina el propio autor acerca de su obra y personajes. ¿Qué valor tiene para Cortázar el elemento lúdico?

A la hora de acercarnos al fenómeno lúdico en la obra del escritor argentino, nos damos cuenta que el carácter del juego varía a lo largo de sus cuentos, libros almanaques y novelas. Me detendré en este punto más adelante. La intención de este apartado es contemplar el elemento lúdico como una constante en los escritos de Cortázar, independientemente de si el autor utiliza el juego como un recurso de diversión (*Historias de cronopios y famas*) o si el lector está invitado a convertirse a un “homo ludens”, arrojado al laberinto lúdico de *Rayuela*.

En *La vuelta al día en ochenta mundos* afirma que nunca ha renunciado a una visión pueril de la realidad.<sup>73</sup> Y prosigue diciendo que todo lo que ha escrito aparece bajo el signo de “la excentricidad”<sup>74</sup>. Además, dice que “esta especie de constante lúdica explica, si no justifica, mucho de lo que he escrito o he vivido”<sup>75</sup>. En este sentido, podemos entender que la obra y, en cierto modo, la actitud vital del autor está inclinada hacia ese móvil lúdico. Sin embargo, Cortázar no se queda reposando en el juego, sino que incita a los demás a que

<sup>71</sup> Yurkievich, Saúl. “La pujanza insumisa”. In Cortázar, Julio. *Rayuela*. Madrid: Colección Archivos, 1991, p. 674.

<sup>72</sup> Harss, Luis. “Cortázar, o la cachetada metafísica”. In Cortázar, Julio. *Rayuela*. Madrid: Colección Archivos, 1991, p. 700.

<sup>73</sup> Cortázar, Julio. *La vuelta al día en ochenta mundos*. Madrid: Siglo XXI, 1980, p. 32. Todas las citas serán de esta edición. En las citas será utilizada la abreviatura VDOM, refiriéndome a la obra citada anteriormente.

<sup>74</sup> VDOM, p.32.

<sup>75</sup> VDOM, p.33.

“jueguen”, a que “*otros busquen los suyos (refiriéndose el intersticio) y miren por ellos al jardín donde los árboles tienen frutos que son, por supuesto, piedras preciosas*”<sup>76</sup>. ¿No apunta Cortázar con esta hacia el *imago mundi*, o ese mapa del mundo, que cada uno de los iniciados ha de construir, no alude al mapa del mundo que es la rayuela donde cada uno busca su propia lectura, su propio mandala? El juego “*bien mirado, ¿no es un proceso que parte de la descolocación para llegar a la colocación, a un emplazamiento –gol, jaque, mate, piedra libre?*”<sup>77</sup>. O dicho en términos del juego en *Rayuela*:

*Me sumo a los poetas críticos que han querido ver en Rayuela la denuncia imperfecta y desesperada del establishment de las letras, a la vez espejo y pantalla del otro establishment que está haciendo de Adán, cibernética y minuciosamente, lo que delata su nombre apenas se lo lee al revés: nada*<sup>78</sup>.

¿Qué podemos entonces afirmar acerca de la esencia del juego? Lo lúdico es el puente que atraviesa el “establishment” y lleva, dicho con palabras de Alazraki, a una realidad más profunda. Es aquello que nos incita a buscar, a realizarnos emprendiendo la búsqueda. Sin embargo, sería erróneo dejar de percibir el valor ambiguo de la narrativa y hasta de la propia condición vital. Todo juego, como hemos visto en la crítica de Armando Pereira, es un juego de espejos.

Es de añadir la cita que está firmada como *Espíritu de la Biblia y Moral Universal*. Y afirma que su obra es una “colección de máximas, consejos y preceptos”<sup>79</sup>. ¿No es acaso más bien una cita irónica que se vuelve en contra de cierto tipo de literatura, la que el autor llama “establishment de las letras”? Andrés Amorós en su introducción a la edición de Cátedra de la famosa novela relaciona la Biblia y la obra, diciendo que los devotos abren su Sagrada Escritura en cualquier página como fuente de consuelo, sin la necesidad de un tablero.<sup>80</sup> La cita es pues irónica, pero a la vez, subraya la exigencia de una lectura fragmentaria, convirtiéndose en el mandala. Igual que la Biblia, *Rayuela* está hecha para realizar un proyecto de lectura que tiene derecho a ser fragmentario, una lectura salteada que en cada momento nos revela una perspectiva diferente. Además de ser un libro que habla a sus “devotos” jugadores a modo de mandala (siendo un juego metafísico).

---

<sup>76</sup> VDOM, p.32.

<sup>77</sup> VDOM, p.33.

<sup>78</sup> VDOM, p.42.

<sup>79</sup> Cortázar, Julio, *Rayuela*, op. cit., p. 113

<sup>80</sup> Amorós, Andrés. “Introducción”. In Cortázar, Julio. *Rayuela*. Madrid: Cátedra, 2011, p. 27.

Para finalizar la reflexión sobre las ideas de Cortázar acerca del juego, veamos las respuestas que da a Ernesto González Bermejo<sup>81</sup>. Para Cortázar la literatura es una de las posibilidades para realizarse como homo ludens, o sea, hombre feliz<sup>82</sup>. La escritura es lo que le da felicidad al autor, cuyo efecto desea transmitir al lector<sup>83</sup>. La literatura se nos presenta aquí como la realización del ser humano: tanto del escritor como del lector.

*Rayuela* está concebida como el rechazo de “establishment” y como búsqueda de otra realidad, una realidad más profunda. Además, como dice Alazraki, es una obra en la que yace la nostalgia por el estado primordial. Quizá por eso en la entrevista que Cortázar le concedió a González Bermejo, apunta en contra de los críticos que vieron en su novela una constante lamentación de las cosas:

*[...] ha habido críticos que han pensado que Rayuela era un libro profundamente pesimista en el sentido de que no se hace en él más que lamentar el estado de cosas. Yo creo que es un libro profundamente optimista porque Oliveira, a pesar de su carácter broncoso, como decimos los argentinos, sus cóleras, su mediocridad mental, su incapacidad de ir más allá de ciertos límites, es un hombre que se golpea contra la pared, la pared del amor, la pared de la vida cotidiana, la pared de los sistemas filosóficos, la pared de la política. Se golpea la cabeza contra todo eso porque es un optimista en el fondo, porque él cree que un día, ya no para él pero para otros, algún día esa pared va a caer y del otro lado está el kibutz del deseo, está el reino milenario, está el hombre verdadero, ese proyecto humano que él imagina y que no se ha realizado hasta ese momento”<sup>84</sup>.*

La novela lúdica es vista como la colocación del homo ludens en una realidad más profunda donde lleva a cabo una búsqueda de su centro. Pero, ¿cómo es esa búsqueda? Según Cortázar, es una búsqueda optimista que no finaliza, es un proyecto que busca ser realizado, se trata de un “zafarse de la realidad para sentir el viento primordial”. Ni a Cortázar, ni a Oliveira les abandona la esperanza hasta el final, es una esperanza que nunca acaba. Dicho proyecto iniciado pero inconcluso, se puede observar, además, en la forma de concebir la novela: en la ambigüedad del salto de Horacio y el continuar incesante, saltando de un capítulo a otro, para así plantear el proyecto de una novela abierta e infinita. Sin embargo, algunos críticos cuentan con el suicidio de Oliveira.<sup>85</sup> Pero, según dice Walter Bruno Berg, “la imagen de Oliveira, jugándose la vida y, no obstante, negándose el suicidio, no deja de

<sup>81</sup> González Bermejo, Ernesto. “La idea central de Rayuela es una especie de petición de autenticidad total del hombre”. In Cortázar, Julio. *Rayuela*. Madrid: Colección Archivos, 1991.

<sup>82</sup> *Ibíd.*, p. 777.

<sup>83</sup> González Bermejo, Ernesto, op. cit., p. 777.

<sup>84</sup> *Ibíd.*, pp. 779-780.

<sup>85</sup> Mencionemos el ensayo de Carlos Fuentes sobre la novela de Cortázar. Según Fuentes, el suicidio o la locura son dos únicas posibilidades que tiene el personaje ante la usurpación del yo por la figura del doble: Fuentes, Carlos. “Rayuela: la novela como caja de pandora”. In Cortázar, Julio. *Rayuela*. Madrid: Colección Archivos, 1991, p. 705.

*ser un último signo de esperanza.*”<sup>86</sup> Berg retoma la idea de la esperanza incesante, del final abierto que implica la continuación de la búsqueda.

## **2. 5. ¿Cómo es, entonces, el juego?**

Indiscutiblemente, Cortázar plantea en su obra una serie de interrogantes y va en busca de la realización de un proyecto de la escritura.

Hemos visto que para Alazraki y Aínsa, la obra lúdica tiene el poder de colocar al hombre en una realidad más auténtica frente a la condición del homo sapiens y a la del argentino desterrado. Sin embargo, la situación se complica pensando en el juego como un elemento ambiguo en su esencia, el juego de los espejos. Toda la problemática de la ambigüedad del juego, surge, aparte, del afán de oponerse a la realidad occidental, a la Gran Costumbre y de zafarse de la realidad. Para realizar ese proyecto es imprescindible “jugar” tanto con la forma como con el lector (extrapolar al lector mediante una serie de estrategias. *Rayuela*, sin embargo, es, en última instancia, una búsqueda optimista, una búsqueda en la que nunca se acaba la esperanza.

No obstante, volviendo al punto de partida, ¿cómo es, al final y al cabo, ese juego? Es indubitable la importancia del elemento lúdico en la obra de Cortázar. Sin embargo, no se trata del juego que subraya una felicidad y en cierto punto liviandad, sino todo lo contrario. *Rayuela*, es un juego dinámico, multifacético, cambiante. Es un juego que constantemente confunde al lector mediante su estructura laberíntica y que a la vez problematiza la búsqueda del personaje. Es una persecución del Centro sin hallarlo. Es encontrarse en el Infierno, creyendo estar en el Cielo y viceversa. Y es, en el último término, una colocación constantemente problematizada.

Aparte de eso, la búsqueda en la obra no se realiza como una búsqueda “feliz”, como una búsqueda de un homo ludens que juega, no se trata de un juego pueril, una “búsqueda liviana”, encierra en sí todo el carácter obsesivo por encontrar el reino milenario, por hallar a la Maga. Es una búsqueda fatigosa que empieza en la primera frase de la novela y no termina ni con el supuesto salto de Horacio. ¿Dónde está entonces la felicidad, la realización del hombre? Podemos hablar de la cuestión de esperanza como el residuo de la felicidad, como esa meta que buscamos y anhelamos. Sin embargo, entra en juego la imposibilidad del

---

<sup>86</sup> Berg, Walter Bruno. “Juegos, dobles y puentes (anotaciones al capítulo 41 de *Rayuela*)”. In Centre de recherches Latino-Americaines Université de Poitiers. Coloquio internacional Lo lúdico y lo fantástico en la obra de Cortázar. Madrid: Fundamentos, 1986, p. 272.

encuentro, la búsqueda incesante, la búsqueda eterna. Ante esta imagen hay dos soluciones, aferrarse a la esperanza del encuentro o dejar de lado el destino y “disfrutar” el camino.

*Rayuela* es muchos juegos que se desatan y se vuelven a problematizar en una estructura laberíntica, dentro del concepto de una obra infinita. Sin embargo, principalmente es dos juegos: estético y moral.

Como juego moral, es la indagación perpetua del personaje que, sin perder la esperanza, va en contra del “establishment”, buscando el Centro. Aunque sabemos que esa búsqueda no finaliza dentro de la novela.

Como juego estético, los lectores de *Rayuela* estamos ante una multitud de lecturas. Nunca será posible abarcarlas todos porque además de la lectura lineal y la que propone el Tablero, Cortázar afirma que *Rayuela* es muchos libros. Frente a la imposibilidad de abarcar todas las lecturas posibles de una obra “total”, podemos contentarnos con la lectura misma. Quizás el Cielo inalcanzable está en el juego mismo.

El Cielo del personaje, y de nosotros los lectores, posiblemente yace en la autonomía del juego, la búsqueda y la lectura. A pesar de ser una búsqueda obsesiva y una lectura fatigosa, una solución sería no dejar de buscar (su propia lectura o el Centro), sino de caer en el placer de la realización en la lectura (búsqueda) misma. No obstante, tampoco podemos contentarnos con esta solución ya que el juego en *Rayuela* no tiene una solución interpretativa simple, es una constante contradicción, un juego ambiguo. Por eso, no quiero presentar esta solución interpretativa sino como una más entre muchas, una solución que pide revisión y que es imperfecta. *Rayuela*, como dice Morelli, es una obra que “no es sino que busca ser”<sup>87</sup> siempre pensando a la vez en las dos caras de la misma moneda.

## 2. 6. El juego y juegos en la obra de Cortázar

He intentado estudiar la naturaleza del juego en *Rayuela* tras revisar los textos críticos que abarcan dicho tema. Sin embargo, *Rayuela* no es el único espacio del poderío lúdico. Podríamos decir, junto con Alazraki que “*el espíritu de juego asoma a lo largo de la obra de Cortázar desde el título mismo de sus libros [...]*.”<sup>88</sup> Pero no en todas sus obras tiene el juego el mismo carácter.

<sup>87</sup> Cortázar, Julio, *Rayuela*, op. cit., 524.

<sup>88</sup> Alazraki, Jaime, *Hacia Cortázar: aproximaciones a su obra*, op. cit., p. 91.

Quisiera plantear en la narrativa de Cortázar un cierto eje evolutivo en cuanto al elemento lúdico. En 1956 se publica su antología de cuentos *Final del juego* que fue reeditada en el año 1964. Alfredo Barrios Hernández en su tesis sobre las cartas de Cortázar afirma que la primera edición contaba solamente con 9 cuentos y los demás le fueron agregados al salir la segunda,<sup>89</sup> sin embargo, los cuentos añadidos a posteriori ya habían sido publicados antes en revistas.<sup>90</sup> Podemos suponer, pues, que la idea del juego en su antología ya había nacido con los primeros cuentos.

*Final del juego* tiene varios toques lúdicos. El planteamiento del juego se aproxima a la idea de *Rayuela*. No es, un elemento ambiguo, pero sí trastoca en varios momentos la imagen de despreocupación y diversión. Mencionemos, por ejemplo, el cuento que se sitúa al final de la antología, que da el nombre al libro. El relato expresa la sensación del final de un juego. Aparte de eso, se podría tratar de un paso de la visión infantil y a la de los adultos, en cuyo mundo muchas veces no existe sitio para jugar. Como señala Alazraki, el mundo (la realidad) entra en el espacio privilegiado de la libertad lúdica.<sup>91</sup> Se trata de niños que juegan cerca de la vía ferroviaria y se disfrazan para dejarse ver por un hombre en el tren. Cuando entre los niños, Leticia, y Ariel surge un sentimiento distinto, dicho sentimiento (problemático, gozoso y trágico a la vez) rompe la continuidad del juego. Tiene que terminar inevitablemente debido a la intromisión del mundo, de la realidad.

Así, en suma, contemplamos la problemática de romper con la infancia para entrar en el mundo de los adultos. De ese modo, el juego llega a tener un matiz trágico.

Es de notar, hablando del hilo evolutivo en la obra de Cortázar, que en su novela ahonda en el tema del juego, convirtiéndolo en un laberinto de ambigüedades. Es decir, el escritor utiliza el elemento lúdico para problematizar su concepto de literatura y de vida. Dicha problematización, la podemos ver ya en *Final del juego*. Pero deberíamos aclarar que, a pesar de ser publicada en el año 1963, el autor empieza a trazar las casillas metafísicas y literarias de su novela muchos años antes. Empezó, pues, a indagar los problemas de su novela desde que llegó a Francia en el año 1951.<sup>92</sup>

La obra que más se acerca a la concepción del juego como en cierto sentido trágico, como una búsqueda o ausencia obsesiva, es *62. Modelo para armar*. El propósito del presente

---

<sup>89</sup> Barrios González, Alfredo. *Descripción del proceso de la creación literaria en la obra de Julio Cortázar a partir de sus cartas*. México: UNAM, 2011, p. 57.

<sup>90</sup> *Ibíd.*, p. 57.

<sup>91</sup> Alazraki, *Hacia Cortázar: aproximaciones a su obra*, op. cit., p. 105.

<sup>92</sup> Barrios Hernández, Alfredo, op. cit., p. 86.

trabajo no consiste, no obstante, en hacer un análisis minucioso de dicha obra (ni de las demás obras relacionadas con el tema). Me gustaría, más bien, hacer una breve nota para aclarar la diferencia que yace entre los distintos juegos que plantea Cortázar.

Empezando, pues, con la obra que brota del capítulo 62 de *Rayuela*: 62. *Modelo para armar*. 62, publicada en 1968. Sin embargo, como señala Barrios Hernández, el autor tardó tres años en sólo escribir el inicio y otro año en terminar la novela, como si fueran piezas de un rompecabezas.<sup>93</sup> El génesis de este libro es parecido a los demás, en el sentido de tener esbozado sus obras antes de ponerlas al papel, como si fueran piezas de un rompecabezas.<sup>94</sup> Fernando Aínsa agrega que la novela es “*un perpetuo viajar a través de un mosaico de fragmentos de capitales europeas que intentan componer la ciudad [...]*.”<sup>95</sup> 62. *Modelo para armar* puede ser caracterizada como “*el puzle de ciudades imbricadas*”, “*teatro de historias que se entremeten e intrincan en vaivenes desorientadores*.”<sup>96</sup> La obra posee las cualidades laberínticas, ambiguas. En este sentido, podríamos decir que el juego se desarrolla en 62. *Modelo para armar* como un juego ambiguo, desorientador, fatigoso, en la última instancia. Dichas características las comparte con *Rayuela*. En el ambiente desorientador, poblado por figuras más que comicidad y liviandad percibimos el peso de una estructura laberíntica. Además la problemática de figuras viene unida a las relaciones entre los personajes del 62. *Modelo para armar*. Por ejemplo, podemos mencionar el triángulo Heléne, Austin, Celia en el que, como afirma Yurkievich, es Heléne simbólicamente asesinada por Austin quien se da cuenta del extravío que había producido Heléne en la joven Celia.<sup>97</sup> Las relaciones se presentan en la obra en un juego de ausencias y sustituciones (Heléne sustituye a Juan). De dicha complejidad de figuras nace en unas relaciones de sustitución y ausencia, nace la dimensión trágica de la novela.

Pues, vemos, en conclusión, que tanto como en *Rayuela* la búsqueda de un Centro ausente se presenta como un juego fatigoso, obsesivo, igual sucede en 62. *Modelo para armar* en el que la complejidad asume igual un papel del juego laberíntico.

No sería correcto proclamar que *Rayuela* no tiene toques humorísticos y elementos del ludens despreocupado, no obstante, el autor problematiza el humor, uniéndolo al llanto con el

---

<sup>93</sup> *Ibíd.*, p. 117.

<sup>94</sup> *Ibíd.*, p. 117.

<sup>95</sup> Aínsa, Fernando, *op. cit.*, p. 43.

<sup>96</sup> Yurkievich, Saúl. *Julio Cortázar: mundos y modos*. Barcelona: Edhasa, 2004, p. 220-221.

<sup>97</sup> *Ibíd.*, p. 220.

peligro (veamos, por ejemplo, el capítulo en el que Horacio teje la red de piolines para defenderse de Traveler).

En otras de sus obras se percibe más el carácter humorístico del juego. Es, entre otras, *Historias de cronopios y famas*, publicada en el año 1962, o sea un año de la novela estudiada. No obstante, como sucede con muchas de sus obras, la fue esbozando desde hace diez años antes de publicarla.<sup>98</sup> El tema del juego se relaciona con la comicidad, la felicidad y lo absurdo. Se opone a la seriedad y entra en el terreno de lo liviano. Cortázar se presenta allí como un escritor “cronopio”. También podemos hablar de *La vuelta al día en ochenta mundos* (1967) que se suma a sus libros-almanaque en los que se realiza como el escritor humorista.

---

<sup>98</sup> Barrios Hernández, Alfredo, op. cit., p. 67.

### 3. El juego estético

Uno de los juegos principales de *Rayuela* es con la literatura misma, con el género, la estructura, el lector (la lectura) y con el lenguaje. En este capítulo veremos que, al igual que el juego moral, éste también es polifacético y ambiguo. Es dinámico, pero, al mismo tiempo, forma parte de todos los elementos de la novela, y es por eso que unifica la obra. Es un elemento que permite al autor discutir con el propio género, pero, gracias a él, tiene unidad. El propósito de este capítulo es ver, a base de la crítica literaria, cómo se manifiesta dicho elemento dinámico y unificador a nivel formal de la obra y cómo permite al autor entrar en diálogo con la tradición literaria.

#### 3. 1. Nombre del juego – *Rayuela*

*Rayuela* es una novela lúdica. Pero, ¿cuáles son las peculiaridades que esconde en sí dicho nombre?

La rayuela es un juego infantil difundido en todo el mundo, y consiste en dibujar en el suelo una plataforma que puede contener diferentes números en diferentes categorías o niveles, por ejemplo, del 1 al 8. El número 1 es llamado a veces Tierra y el número más alto Cielo. Se juega tirando una piedra sin que ésta toque la raya externa de los cuadrados o se salga de la plataforma. El jugador tiene que saltar, apoyado solamente en una pierna, al cuadrado al que cayó la piedra y luego regresar al punto de partida. Evidentemente, el jugador que logra alcanzar el cielo de la rayuela, es el vencedor.

No obstante, este juego popular posee una cualidad adicional, ya que su tradición proviene de la Antigüedad donde tenía forma de un laberinto<sup>99</sup>. La importancia de la rayuela está precisamente en su capacidad de simbolizar el mundo. El laberinto es una interpretación de la vida humana, en la que la piedra tirada es el alma que tiene que llegar al cielo deseado y así finalizar la vida, ganando el juego.

El autor también crea con su novela un laberinto literario en el que tanto los personajes como el lector tira de la piedra imaginaria. Los personajes están buscando su kibutz, una especie del cielo (no podemos omitir varias alusiones al juego de la rayuela que aparece en la novela: el supuesto suicidio de Horacio). El lector tira de la piedra, hojeando las páginas de la novela y siguiendo el tablero de direcciones. Pero la novela es más que una representación del

---

<sup>99</sup> Alazraki, Jaime, *Hacia Cortázar: aproximaciones a su obra*, op. cit., p. 206.

juego, más que una invitación a jugar por parte del autor, es un símbolo en el que el mundo es visto como un laberinto. Por lo tanto, podemos decir que en la selección del nombre se mezcla la jovialidad del juego infantil y la seriedad y misterio de la vida. Detrás de este aspecto, hay otra visión de la rayuela. Podemos verla como un mandala, es decir, mapa que sirve para guiar al iniciado.

El mandala es el diseño del mundo. El iniciado dibuja sobre el suelo su mandala que lo va a guiar al encuentro del centro o kibutz, la ruta del adepto llega a ser, por lo tanto, a la vez sensorial y espiritual<sup>100</sup>. De esta manera podemos ver la novela desde el punto de vista de la experimentación del autor, y también como una invitación del lector a buscar su propio centro, creando un paralelismo entre los personajes y el lector, como si la novela fuera un mapa, símbolo de la vida, reafirmado así su doble carácter: juego jovial y metafísico.

El carácter de la rayuela indica que no se trata de un sistema fijo, sino que varía según se tire la piedra, de esa manera podemos contemplar también en la Rayuela literaria. El autor crea una novela ambigua, de juegos infinitos e invita al lector a jugar, permitiéndole compartir con él la felicidad creadora. Gracias a eso, Cortázar puede decir que Rayuela es muchos libros y nosotros podemos decir que es muchos juegos, que es un juego infinito. Alazraki dice al respecto que Rayuela es “un juego de piezas movibles y rearmables”<sup>101</sup>.

Hemos visto que el nombre de la novela tiene doble carácter. Es un juego que incluye en sí una imagen del mundo, un laberinto antiguo o un mandala – mapa del mundo. El autor crea un juego que depende de “cómo se tire la piedra”, pero va más allá de la superficie jovial, es el símbolo de la vida humana, una ruta literaria y símbolo de la ruta espiritual en la que participa el lector.

En el presente capítulo nos hemos detenido solamente en algunos nombres de la novela, sobre todo, relacionados con el tema del juego. Sin embargo, presenta una multiplicidad de nombres que reflejan la complejidad de su estructura. Así, podemos referirnos a algunos de ellos. Por ejemplo, Marta Gallo señala que Rayuela tenía que llamarse, aparte de Mandala, La araña.<sup>102</sup> Sin embargo, este nombre fue suprimido, más se quedó una referencia a él (la red de piolines). Además, la autora destaca que el haberse llamado La araña,

---

<sup>100</sup> *Ibíd.*, p. 206.

<sup>101</sup> Alazraki, Jaime, *Hacia Cortázar: aproximaciones a su obra*, op. cit., p. 206.

<sup>102</sup> Gallo, Marta. “Los nombre de Rayuela”. En *Centre de recherches Latino-Americaines Université de Poitiers. Coloquio internacional Lo lúdico y lo fantástico en la obra de Cortázar*. Madrid: Fundamentos, 1986, p. 223.

sería un signo negativo.<sup>103</sup> Otro de los nombres posibles es el almanaque, título designado por Morelli en el capítulo 66.<sup>104</sup>

Todos estos nombres, como señala la autora, hacen referencia a la filosofía de la escritura de Cortázar y se refieren también a la complejidad estructural. Sin embargo, acentúan matices filosóficos diferentes. No obstante, consta que el nombre que más nos atrae es el de rayuela, un juego infantil con presagios metafísicos.

### **3. 2. Sobre la cuestión del género y otros aspectos**

Si queremos estudiar el género de la obra experimental de Julio Cortázar, no podemos dejar de lado, siquiera a la hora de hablar de este aspecto, su naturaleza lúdica. Rayuela, dada su apertura a la infinidad de posibilidades, ofrece más que una solución, la cual hay que estudiar desde varias posiciones.

Primero tenemos que fijarnos en las influencias que han rodeado la génesis de la novela y también el ambiente literario de la época, ya que la obra nunca nace aislada, sino es producto de un sustrato literario, vigente en la época, además es necesario considerar la cosmovisión del autor. Hablaré, aparte de eso, de la recepción que recibió la obra en su época y la influencia que tuvo en la generación coetánea, lo cual es importante para comprender la naturaleza de Rayuela.

#### **3. 2. 1. Génesis e influencias**

En este apartado pretendo centrarme en el ambiente y circunstancias en las que crea Cortázar su obra maestra.

Graciela Montaldo dice que *Rayuela* aparece “*en la relación de libre juego y asociación entre experiencias, textos, discursos, lenguas tradiciones culturales*”.<sup>105</sup> Si tomamos en cuenta dicha afirmación, podemos entender el por qué de la dificultad de enumerar y unir los distintos contextos e influencias en las que se produce la obra. Consideremos tan sólo los “los juegos culturales” entre el ambiente porteño y parisiense a los que se añade la filosofía Zen, la cual también dejó su huella en la novela. A eso se agregan las influencias literarias: el surrealismo, el existencialismo, la noción de la poesía y de lo

---

<sup>103</sup> *Ibíd.*, p. 225.

<sup>104</sup> *Ibíd.*, p. 229.

<sup>105</sup> Montaldo, Graciela, “Contextos de producción”, *op. cit.*, p. 584

fantástico, etc. Asimismo, tenemos que tener presente el ambiente literario de la época, tanto el *extranjero* (desde la perspectiva argentina) como el de Argentina.

En cuanto a las influencias extranjeras, podemos mencionar figuras importantes como Proust, Joyce, Woolf. Según explica la crítica literaria Ana María Berrenechea, Cortázar sigue un camino anti-realista y anti-psicologista que fue empezado justamente por dichos escritores.<sup>106</sup>

Hablemos ahora del ambiente literario en Argentina. Sería erróneo considerar a Julio Cortázar el renovador literario por excelencia. Ya antes de la publicación de *Rayuela* había escritores que se proponían crear un proyecto literario propio, mencionemos, por ejemplo, a Ernesto Sábato.<sup>107</sup> Lo que alcanza Cortázar con su novela experimental es, según Graciela Montaldo, unir las tentativas literarias de escribir una “gran novela” y de romper con la tradición literaria que latían dispersas en el aire argentino.<sup>108</sup> No obstante, la situación era aun más compleja, ya que *Rayuela* nace dentro de un ambiente de cambio cultural y literario, que culminan años atrás de la aparición de la obra. Julio Cortázar afirma en la entrevista con Margarita García Flores que recibía muchas cartas del público que dicen: “*Usted me ha robado mi novela.*”<sup>109</sup> Pero no se trata solamente de de las preocupaciones literarias, a las que responde *Rayuela*, sino también a las inquietudes metafísicas que marcaron su creación: “*Y es un poco cierto, es muy conmovedor porque yo tengo ahora, a posteriori, la impresión de que lo que hice con ese libro fue simplemente responder a ciertas cosas que estaban en el aire: un sentimiento de frustración [...].*”<sup>110</sup>

¿Cuáles eran, entonces, los aspectos principales que habían creado dicho sustrato literario-cultural que dio impulso a la creación de *Rayuela*? Era, ante todo, el desarrollo económico y la aparición de dos figuras sociales: el escritor profesional y el masivo público culto.<sup>111</sup> Podríamos indagar ahora el porqué de dichos fenómenos. Lo que ayuda principalmente a la formación de un nuevo tipo del escritor y del público culto es la aparición de nuevas editoriales, por ejemplo, Editorial Universitaria de Buenos Aires, y también las editoriales pequeñas dirigidas por estudiantes que promueven la publicación de jóvenes escritores y también el auge de las revistas culturales: *Verbum*, *Gaceta Literaria*, etc.<sup>112</sup> Todas

<sup>106</sup> Berrenechea, A. M., op. cit. 552.

<sup>107</sup> Montaldo, Graciela, “Contextos de producción”, op. cit., p. 590.

<sup>108</sup> *Ibíd.*, p. 591.

<sup>109</sup> García Flores, Margarita. “Siete respuestas de Julio Cortázar”. In Cortázar, Julio. *Rayuela*. Madrid: Colección Archivos, 1991, p. 708.

<sup>110</sup> *Ibíd.*, p. 708.

<sup>111</sup> Montaldo, Graciela. “Destinos y recepción”. In Cortázar, Julio. *Rayuela*. Madrid: Colección Archivos, 1991, p. 598.

<sup>112</sup> *Ibíd.*, pp. 598-599.

estas iniciativas contribuyen a la formación del escritor “crítico” y “teórico”, en vez de un escritor “ingenuo”.<sup>113</sup>

Si miramos la obra de Cortázar, advertimos cómo se manifiesta el nuevo escritor en su prosa: un escritor que rompe con la tradición literaria, opta por técnicas que requieren la actividad del lector e incluyen el componente metaliterario (con el alter ego cortazariano Morelli que permite reflexionar su propia escritura a la vez que escribe).

Otros de los “aires de novedad”, que preparan el sustrato para la novela de Cortázar, es, entre otras cosas, el semanario *Primera Plana*, que introduce en la forma periodística un discurso ficcionalizado y, por extensión, nuevo.<sup>114</sup> También podemos mencionar el Instituto Di Tella en el que se desarrolla una modalidad dramática, “happening”, que cuenta con la actividad del público.<sup>115</sup> Dichos aspectos forman un ejemplo de lo que influyó en la creación de *Rayuela* desde el ambiente argentino. Por eso, podemos decir que la obra experimental de Cortázar, como él ha dicho, reúne las expectativas e inquietudes que estaban vigentes en aquella época. Cortázar, por lo tanto, caracteriza su obra, en una manera humorística, como una de muchas que hubieran podido surgir y mira con “misericordia” a las cartas que lo denuncian del robo.

Una vez visto el ambiente literario –extranjero y argentino- podemos sumergirnos en aquellas influencias que laten debajo de la superficie de la obra. Se trata de la “patafísica”, la filosofía Zen, el surrealismo, existencialismo, la poesía y la noción de lo fantástico.

La “patafísica” es la ciencia de la excepción, de las leyes particulares.<sup>116</sup> En la época de los cincuenta hubo en Argentina una tentativa de introducir la ciencia en el país por parte de un grupo patafísico dirigido por Esteban Fassio, amigo de Cortázar. Dicho grupo colaboraba con revistas de la época, y así se formó una colaboración con una dimensión humorística.<sup>117</sup> Es de notar que el humor es una de las bases de la novela y también “un fiel escudero” del elemento lúdico en sí y muchas de las situaciones humorísticas de la novela tienen que ver con la excepción o con una situación absurda que crece de lo excepcional.

Graciela Montaldo declara a continuación que la “patafísica” se une con otros elementos, pertenecientes a raíces culturales, ideológicas o filosóficas distintas.<sup>118</sup> Mencionemos el Zen que plantea una noción del *imago mundi*, un mapa para el iniciado y

---

<sup>113</sup> *Ibíd.*, p. 600.

<sup>114</sup> Montaldo, Graciela, “Destinos de recepción”, *op. cit.*, p. 598.

<sup>115</sup> *Ibíd.*, p. 600.

<sup>116</sup> Montaldo, Graciela. “Contextos de producción”, *op. cit.*, pp. 592-593.

<sup>117</sup> *Ibíd.*, p. 593.

<sup>118</sup> *Ibíd.*, p. 594.

forma parte de la búsqueda metafísica.<sup>119</sup> Así podemos ver que la novela no presenta solamente problemas literarios, unidos a la experimentación, sino también problemas ideológicos o metafísicos. Cortázar no solamente une varias culturas, filosofías, sino que con ésto intenta ir más allá del pensamiento racional, más allá del pensamiento occidental en una búsqueda constante de lo “otro”.<sup>120</sup> La ruptura se produce siempre desde una perspectiva creadora: destruir para crear algo nuevo, en este caso, para ayudar al lector-iniciado en su búsqueda que es personal y universal, que es suya y también nuestra.

Abandonemos la filosofía Zen para estudiar otras influencias que dieron impulso para crear *Rayuela*. Partiré en mi estudio, ante todo, de la Obra crítica de Cortázar. Pero antes de estudiar cómo influyó el surrealismo, el existencialismo y la noción de la poesía en la obra de Cortázar, veamos cuáles son sus ideas acerca de la tradición literaria en general y por qué surge ya mencionado afán por la renovación literaria. Según Cortázar, existen dos tipos del escritor: uno que “existe para escribir” y el otro “que escribe para existir”.<sup>121</sup> O dicho de otra manera, para el escritor tradicional el mundo termina en el Libro y otro para el que el libro culmina en lo universal: la escritura como un puente y una revelación.<sup>122</sup>

El segundo escritor, hombre de letras por excelencia va junto con los dadaístas y surrealistas en contra de la tradición. Hay que romper “*la jaula dorada de la tradición literaria*” y sustituir “*la poesía del álbum por la vida poética*”.<sup>123</sup> Lo dicho emana un olor de liberación y libertad unido al valor ontológico de la poesía y la escritura. Para Cortázar, según revela Saúl Yurkievich en el prólogo a la obra crítica, el escribir significa “*una exploración global del vínculo entre persona y mundo*”.<sup>124</sup> Por eso, intenta superar no solo lo literario sino también lo lingüístico.<sup>125</sup>

¿Qué quiere decir? Cortázar rechaza, como lo llama “el fetiche del Libro”, el género Libro que incluye en sí todos los géneros literarios.<sup>126</sup> Un escritor rebelde tiene que alzarse en contra del Libro y en contra de la tradición que lo permite y salir fuera de sus límites, o sea, al otro lado de la Literatura, donde fuera de los bordes del Libro se encuentra un mundo a explorar, un mundo para experimentar, siempre intentando ser nuevo, ergo más humano. “*La*

<sup>119</sup> *Ibíd.*, p. 594.

<sup>120</sup> Castro-Klarén, Sara. “Rayuela: los contextos”. In Cortázar, Julio. *Rayuela*. Madrid: Colección Archivos, 1991, p. 647.

<sup>121</sup> Cortázar, Julio. *Obra crítica I*. Madrid: Santillana, 1994, p. 44.

<sup>122</sup> *Ibíd.*, p. 44.

<sup>123</sup> *Ibíd.*, p. 43.

<sup>124</sup> Yurkievich, Saúl. “Un encuentro del hombre con su reino”. In Cortázar, Julio. *Obra crítica I*. Madrid: Santillana, 1994, p. 21.

<sup>125</sup> *Ibíd.*, p. 21.

<sup>126</sup> Cortázar, Julio, *Obra crítica I*, op. cit., p. 46.

*literatura,*” dice Yurkievich, “*debe manifestarse como el modo verbal del ser de hombre.*”<sup>127</sup> El hombre total ejercita su libertad en la destrucción frente al hombre de letras.<sup>128</sup> Se trata de la autodestrucción del lenguaje para restituirlo.<sup>129</sup> Es “*un estadio intermedio entre una etapa de destrucción ya cumplida y el nacimiento de una etapa de construcción sobre bases esencialmente distintas*”.<sup>130</sup> Primero hay que romper radicalmente con lo anterior para crear de nuevo. Saúl Yurkievich dice en su artículo sobre Cortázar

*La pujanza insumisa*”: “*Cortázar trama la historia de Rayuela para zafarse de la historia, para intrascenderla o trascenderla, para pasar a expensas de ella al otro lado del puente de palabras [...]. Se sale de la historia...para alcanzar el espacio donde sopla el viento primordial [...]*”<sup>131</sup>.

Para llegar al lugar donde sopla dicho “viento primordial”, tenemos que primero “zafarnos” de las palabras. Vemos, por lo tanto, que la destrucción no es una tarea meramente negativa, sino que cada actividad destructora posee una semilla de lo nuevo. Cortázar, asimismo, ve la literatura como historia de la creciente rebelión en la que los escritores en cada época buscan los límites del lenguaje y buscan a la vez la expresión más inmediata.<sup>132</sup>

Y una vez vista toda la actividad renovadora, sería importante buscar las fuentes, de las que surge la teoría de Cortázar, dicho de otra manera, tenemos que investigar cuáles eran los principales “*destructores*”, según Cortázar, y también quién lo llevó a la visión de la literatura como puente entre lo humano y lo universal. Se trata del surrealismo y del existencialismo. Para Cortázar los dos términos no son antagónicos sino análogos: “*Se diría que el poetismo aspira a la superrealidad en el hombre, mientras el existencialismo prefiere el hombre en la superrealidad.*”<sup>133</sup> En lo que difieren las dos corrientes es la concepción del Tú (dado que el Yo es el mismo). Para los surrealistas el Tú es la superrealidad del hombre y para los existencialistas es la comunidad.<sup>134</sup> Para Cortázar las dos corrientes son humanistas, pues se centran en el ámbito del hombre. Lo llevan a sus fuentes, pero el tránsito del Yo al Tú es diferente.<sup>135</sup> Cortázar habla al respecto del “humanismo mágico” y del “humanismo heroico”. Para los dos humanismos es crucial la noción del paraíso que en los dos casos es terrenal, pero en lo que difieren es su búsqueda: los humanistas mágicos lo buscan a través de

<sup>127</sup> Yurkievich, Saúl, “Un encuentro del hombre con su reino”, op. cit., p. 22.

<sup>128</sup> Cortázar, Julio, *Obra crítica I*, op. cit., pp. 62-63.

<sup>129</sup> *Ibíd.*, p. 66-67.

<sup>130</sup> *Ibíd.*, p. 46.

<sup>131</sup> Yurkievich, Saúl, “La pujanza insumisa”, op. cit., p. 674.

<sup>132</sup> Cortázar, Julio, *Obra crítica I*, op. cit., p. 73.

<sup>133</sup> *Ibíd.*, p. 117.

<sup>134</sup> *Ibíd.*, p. 135.

<sup>135</sup> *Ibíd.*, p. 134-135.

la visión poética pura.<sup>136</sup> Los dos sienten la angustia existencial; los surrealistas se defienden utilizando el humor.<sup>137</sup>

¿Qué conclusiones podemos desprender de lo dicho? Las dos corrientes son, para Cortázar, visiones del mundo fuertemente entrelazadas con el hombre. Cada uno de los humanismos, eso sí, pone relieve en términos diferentes y cada uno mide las fuerzas con la angustia vital de manera distinta. El surrealismo con el hincapié en la magia, el azar y el lenguaje poético, el existencialismo en la soledad son dos catalizadores que dan lugar en la obra a la búsqueda del paraíso que es terrenal, en la búsqueda del cielo de la rayuela (*Rayuela*) que no está aquí abajo, aunque el personaje y el escritor no sepa dónde ni cómo. Los dos alzan al hombre a buscarlo, aunque utilizando “mapas” diferentes. Pero gracias a toda esta concepción de la literatura (y de la vida a través de la literatura) podemos ver que la obra de Cortázar quiso ser más que una mera experimentación, más que un juego, o bien, es precisamente el juego que en su ligereza muestra una profundidad inalcanzable, una profundidad universal, una profundidad humana, la profundidad personal.

Otro de los aspectos que marcan la novela de Cortázar es la influencia de lo poético relacionado con Rimbaud. Para Rimbaud, según dice Cortázar, el Poema y la Obra son llaves para la realización humana.<sup>138</sup> La Poesía es usada en la lucha “*en contra de la realidad odiosa*”<sup>139</sup> y también la poesía es “*una aventura hacia lo infinito*”<sup>140</sup>. De esta manera podemos entender que el escritor no tiene otra salida que sustituir el orden enunciativo por el poético y romper con la dicotomía Novela-Poema.<sup>141</sup> La poesía no es un instrumento estético, sino que tiene un valor, digamos, existencial, es una llave que nos enseña cómo realizarnos en tanto que hombres. Si lo unimos a su concepción del humanismo mágico y heroico, vemos que ambas visiones se enlazan con su entendimiento de la literatura: la obra literaria es una exploración de lo que es hombre. Jaime Alazraki afirma al respecto que en *Rayuela* los problemas se resuelven de manera existencial y en los cuentos de Cortázar de manera fantástica.<sup>142</sup> Así Alazraki no hace otra cosa que reafirmar la importancia de ambos humanismos y de la Poesía en la realización existencial de la obra.

No obstante, creo que lo fantástico también forma parte de las influencias que marcaron la creación de *Rayuela*. Lo fantástico, o mejor dicho, lo neofantástico es la

<sup>136</sup> *Ibíd.*, pp. 136-137.

<sup>137</sup> *Ibíd.*, p. 136.

<sup>138</sup> Cortázar, Julio. *Obra crítica II*. Madrid: Santillana, 1994, p. 18.

<sup>139</sup> *Ibíd.*, p. 21.

<sup>140</sup> *Ibíd.*, p. 22.

<sup>141</sup> Cortázar, Julio, *Obra crítica I*, op. cit., pp. 86-87.

<sup>142</sup> Alazraki, Jaime. *En busca del unicornio*. Madrid: Gredos, 1983, p. 101.

transcendencia del orden realista para llegar a otro orden que también contiene el anterior, pero a la vez se sitúa por encima de él.<sup>143</sup>

Lo fantástico en la obra está relacionado con la búsqueda del centro, como la visión de un orden diferente, como el paraíso terrenal.

### 3. 2. 2. *Rayuela*: ¿una contra-novela?

Hemos observado multitud de influencias en la obra, aparte del ambiente literario de la época, ahora sería el tiempo adecuado para hacernos la pregunta clave: ¿es o no es *Rayuela* una novela? ¿Puede ser *Rayuela*, cuyo autor se esforzó tanto por destruir las bases literarias, una novela?

La actividad destructora tiene un valor positivo evidente, porque se ve como un estadio intermedio que lleva al escritor a la creación de algo nuevo. Desde esta perspectiva tenemos que plantearnos el problema del género. En cierto sentido, podríamos afirmar que *Rayuela* no pretende ligarse a un género concreto sino de trascenderse a sí misma hacia una visión más amplia de la literatura. Pero, al mismo tiempo, no se pone en contra del género, sino que pretende renovarlo, ampliar el marco de sus posibilidades. Por eso se habla de la anti-novela más que de la contra-novela. Saúl Yurkievich dice que Cortázar eligió un género historiado de la novela, para modificarlo profundamente.<sup>144</sup> Habla también de una “*solución apocalíptica*”.<sup>145</sup> ¿Qué es el apocalipsis sino una abolición de lo antiguo y a vez la formación de lo nuevo y, en el sentido bíblico, lo mejor, lo duradero, lo eterno?

En cuanto a la obra, también se habla de la novela abierta o total. La noción de la novela abierta proviene del gran crítico literario Umberto Eco. La novela deja de estar cerrada y adopta un orden abierto, es decir, “*la novela deja de ser un camino ya hecho para convertirse en camino en constante construcción*”.<sup>146</sup> Claro está, para conseguirlo, es imprescindible la tarea del lector activo, lector cómplice. El hecho de ser “muchos libros” remite a la multiplicidad de lecturas. Con esto se une la noción de la novela como obra total o infinita. Como dice Cortázar: “*Ya ve, sigo creyendo que la novela es un gran baúl [...]*”.<sup>147</sup> La novela es un gran “baúl” del que podemos sacar lo que nos conviene para la creación, es un instrumento que nos permite la multiplicidad de posibilidades dentro de una libertad creadora, a la vez que es un instrumento totalizador: una obra total.

<sup>143</sup> *Ibíd.*, p. 101.

<sup>144</sup> Yurkievich, Saúl, “La pujanza insumisa”, *op. cit.*, p. 662.

<sup>145</sup> *Ibíd.*, p. 665.

<sup>146</sup> Alazraki, Jaime, *Hacia Cortázar: aproximaciones a su obra*, *op. cit.*, p. 209.

<sup>147</sup> González Bermejo, Ernesto. “Cortázar por Cortázar”. In Cortázar, Julio. *Rayuela*. Madrid: Colección Archivos, 1991, p. 778.

Para subrayar dichos argumentos, en pro de la novela (o anti-novela, nunca contra-novela), me gustaría citar a Milan Kundera quien señala que la novela tiene “cuatro llamadas”, una de las cuales es el juego. Milan Kundera en el ensayo “*La desprestigiada herencia de Cervantes*” habla del mundo cervantino como un mundo ambiguo donde no existe una sola verdad sino las verdades relativas que se contradicen.<sup>148</sup> Según él, resulta difícil aceptar la sabiduría de la novela como la sabiduría de la incertidumbre.<sup>149</sup> La herencia de Cervantes yace en la visión del mundo novelístico como el mundo de la relatividad, de la ambigüedad, que llama el “espíritu de la novela”, frente a la única Verdad, terreno de los regímenes totalitarios que no hacen otra cosa que matarla.<sup>150</sup> Frente a la conservación de la novela como un elemento petrificado dentro de cierto régimen, Kundera propone cuatro llamadas: del juego, pensamiento, sueño y tiempo. Considero que la naturaleza de *Rayuela* se manifiesta en la llamada del juego y del pensamiento. Para Kundera, las novelas lúdicas por excelencia son *Tristram Shandy* y *Jacques el fatalista*. Su maestría de la levedad nunca fue superada por novelas posteriores.<sup>151</sup> Sin embargo, ¿no es acaso la novela de Cortázar que vuelve a la novela la felicidad del hombre lúdico? ¿No es *Rayuela*, siendo un juego múltiple, en su complejidad e infinidad de juegos, una de las “llamadas del juego” de Kundera? La novela no ha muerto, sino ha resucitado de sus propias cenizas. Me atrevo a afirmar que la novela de Cortázar responde también a otra llamada, a la llamada del pensamiento. Según Kundera la novela debe ser la “suprema síntesis intelectual” que une sobre la base del relato todos los medios que pudieran iluminar el ser del hombre.<sup>152</sup> Y es precisamente la obra experimental de Cortázar que responde a esa llamada, dado que involucra al hombre en su juego intelectual y metafísico, y lo hace crear sus propios pasos, buscando el centro. En este sentido, *Rayuela* estimula la capacidad intelectual del lector cómplice.

¿Qué conclusiones podemos extraer de lo dicho? *Rayuela* confirma la pervivencia y renovación del género novelístico. Muestra que las posibilidades de este género aun no se han agotado y al mismo tiempo expresa la complejidad del mundo y la ambigüedad que ya antes había reflejado en su novela *Cervantes*.

Entonces, ¿es o no es *Rayuela* una novela? *Rayuela* es una novela en la que el autor explora todas sus posibilidades, rompe con ellas, pero no para destruirla sino para renovarla y por fin, trascenderla. El autor utiliza su libertad y la licencia para jugar, la novela es un

<sup>148</sup> Kundera, Milan. “La desprestigiada herencia de Cervantes”. In Kundera, Milan. El arte de la novela.

[en línea]: <<http://biblioteca.vitanet.cl/colecciones/800/830/834/artenovela.pdf>> [Consulta: 19 de junio de 2012], p. 4.

<sup>149</sup> *Ibíd.*, p. 5.

<sup>150</sup> *Ibíd.*, p. 8.

<sup>151</sup> *Ibíd.*, p. 9.

<sup>152</sup> *Ibíd.*, p. 9.

instrumento en sus manos y lo utiliza libremente, desde la infinidad lúdica de posibilidades no agotadas. Es un baúl (obra total), de la que el autor elige libremente sus “juguetes” y los utiliza para crear en un proceso creador infinito.

### 3. 3. Estructura

En este subcapítulo trataré, en primer lugar, la estructura de *Rayuela* que permite dos lecturas principales (e infinitas lecturas implicadas). Asimismo, me centraré en la cuestión de las dicotomías: del lado de allá/ del lado de acá versus París/Buenos Aires y también la superación de dicha dicotomía que se ve en la tercera parte de la obra. También mi resaltaré en la importancia que tiene dicha parte (la teoría de Morelli). Finalmente, intentaré relacionar la estructura de la novela con la concepción filosófica del juego.

#### 3. 3. 1. Una, dos o/y infinitas estructuras

Como dice Cortázar al principio de la novela, explicando el Tablero de direcciones:

A su manera este libro es muchos libros, pero sobre todo es dos libros. El lector queda invitado a *elegir* una de las dos posibilidades siguientes:

El primer libro se deja leer en la forma corriente, y termina en el capítulo 56, al pie del cual hay tres vistosas estrellitas que equivalen a la palabra *Fin*. Por consiguiente, el lector prescindirá sin remordimientos de lo que sigue.

El segundo libro se deja leer empezando por el capítulo 73 y siguiendo luego en el orden que se indica al pie de cada capítulo<sup>153</sup>.

*Rayuela* presenta dos lecturas principales, una es la lectura tradicional, lineal, digamos, y la otra es la que invita al lector a participar del juego, o de la infinidad de juegos. Dichas lectura/lecturas se refleja en la estructura de la obra que, asimismo, está ajustada a la lectura correspondiente. Una es leer el libro linealmente hasta el final (representado por “las tres estrellitas”) o leer el libro, según el Tablero de direcciones, el cual nos deja penetrar en el juego de la rayuela. Con esto se relaciona también la acepción del lector.

Cortázar distingue entre un lector-hembra y lector cómplice. El lector hembra es quien no acepta “las reglas del juego” y el lector cómplice es quien decide participar en la rayuela. La lectura lineal termina en el capítulo 56, es decir, abarca la primera y la segunda parte de la novela. “*De otros lados*” queda excluido del marco del lector hembra. La tercera parte de la novela la denomina Cortázar también los capítulos prescindibles. Aunque dicha denominación forma en cierto sentido parte del juego irónico de Cortázar, ya que forma la mayor parte de los 99 capítulos de la novela,. Además, se desarrolla en ella lo que es la Teoría de Morelli: su concepción de la novela.

<sup>153</sup> Cortázar, Julio, *Rayuela*, op. cit., p. 90.

*Rayuela* y la lectura del cómplice llega a ser la realización de la concepción novelística de Morelli. Milagros Ezquerro habla en este sentido de “la intención didáctica de Cortázar”.<sup>154</sup> Lo que hace el autor es situar una parte crucial de la novela en lo que llama “prescindible”, pero, en realidad, tiene un papel clave en la novela. A la vez, dicho papel de la tercera parte puede ser comprobado por el lector solo a través del Tablero de direcciones y la segunda lectura, la lectura tradicional. Así, el lector-hembra tiene a su alcance tan sólo una parte “ampliamente amputada” de la novela, según declara Ezquerro.<sup>155</sup> El Tablero de direcciones también está relacionado con lo que es la intención didáctica, ya que la palabra *dirección*, tanto como las alusiones al método Zen en la novela, forman parte de lo que es la instrucción del lector a modo de los discípulos que siguen un mandala, como si fuera un mapa espiritual.<sup>156</sup> En este sentido, Morelli en su concepción novelística y Cortázar en su realización instruyen al lector no sólo en el procedimiento de la lectura, si no también lo invitan a participar en el juego laberíntico, siendo la novela un mapa a seguir. De ese modo, el lector-hembra se ve excluido del juego, de la participación en la búsqueda novelística y por extensión, metafísica. No obstante, podríamos decir, que lo que permite a crear a Cortázar dicho juego es, precisamente, la estructura dual y la preferencia de la segunda.

Cortázar le facilita al lector la elección de una u otra posibilidad y así crea el juego, si nos atenemos a la concepción filosófica de Fink y al juego como posibilidades no agotadas. Cada lector potencial tiene la posibilidad de elegir, gracias a la dualidad estructural, si va a entrar en la rayuela o no, de esa manera ya está participando en un juego. Cortázar no indica al lector una lectura concreta, sino le permite elegirla, y así también optar por su identidad como lector-hembra o lector-cómplice. Pero solamente una de las posibilidades es la que guía al lector hacia un juego novelístico. La novela de Cortázar, como hemos visto, tiene dos lecturas principales, pero la segunda es la que intuye la plena participación en el juego novelístico; y cuenta no sólo con las dos partes de la novela, sino cuenta, ante todo, con la tercera parte, con los capítulos prescindibles.

Sin embargo, la novela es muchos libros, es decir, se acerca a lo que se llama una novela infinita. La estructura en sí presenta una “trampa”, una caída al laberinto, ya que el capítulo 58 conduce al 131 y éste lleva al lector otra vez al capítulo 58. De ese modo, el lector se ve guiado a un círculo o un laberinto. Según Ezquerro “*la rayuela es la perpetuación, bajo la especie de un juego, del Laberinto Mitológico.*”<sup>157</sup> El lector cómplice, que elige seguir el

<sup>154</sup> Ezquerro, Milagros. “Rayuela: estudio temático”. In Cortázar, Julio. *Rayuela*. Madrid: Colección Archivos, 1991, p. 621.

<sup>155</sup> *Ibíd.*, p. 621.

<sup>156</sup> *Ibíd.*, p. 621.

<sup>157</sup> *Ibíd.*, p. 620.

Tablero de direcciones, está guiado al círculo laberíntico. Así, Cortázar crea lo que es la novela infinita. A la vez, el hecho de decir que “*este libro es muchos libros*”<sup>158</sup>, el autor implica que la novela puede tener infinitas lecturas y por eso infinitas estructuras posibles.

En el capítulo 154, Morelli dice al respecto: “*Mi libro se puede leer como a uno le dé la gana. [...] Lo más que hago es ponerlo como a mí me gustaría releerlo. Y, en el peor de los casos, si se equivocan, a lo mejor queda perfecto.*”<sup>159</sup> Cortázar dice a través de su alter-ego Morelli que su versión, es sólo la versión de un lector más, de un lector de la multitud de lectores posibles. Por eso, la novela no tiene, necesariamente, una estructura fija, como es un juego, tiene en sí una infinidad de posibilidades estructurales.

### 3. 3. 2. Del lado de allá/Del lado de acá y De otros lados

En primer lugar, me gustaría analizar el valor que tienen las dos primeras partes de la novela, como si carecieran de la tercera. “*De otros lados*” se añadirá, a continuación, teniendo un papel primordial en la concepción de la novela.

Las dos primeras partes de la novela *constituyen* un sistema binario. Se trata de dos espacios distintos y distinguibles, “*Del lado de allá*” tiene lugar en París, mientras que la otra parte se desarrolla en Buenos Aires. Además, dicha estructura binaria constituye una oposición, según Ezquerro. Pues, acá forma un campo semántico donde se incluye el yo, excluido así del otro campo semántico: el de allá. Por eso, se puede deducir que el autor se sitúa tanto espacialmente como afectivamente del lado de Buenos Aires.

Sin embargo, Ezquerro construye una tesis que rompe dicha oposición. Primero, París a pesar de ser un lugar de exilio, no obstante, Ezquerro comprueba que los espacios de Buenos Aires se limitan a unas áreas cerradas y limitadas: la habitación de Horacio, el manicomio, etc. Al contrario, los personajes recorren los espacios de París que se ven mencionados en la obra con “*amoroso detenimiento*”.<sup>160</sup> Como segundo punto de dicha tesis, Ezquerro se da cuenta de que las dos partes de la novela ocurren en el mismo tiempo, ya que, según los indicios espacio-temporales de la novela, la historia de París se sitúa en el invierno, mientras que la historia de Buenos Aires se desarrolla en la época más caliente del verano bonaerense. Como Francia y Argentina se encuentran en los hemisferios opuestos, el invierno parisiense y el verano argentino son simultáneos. De ese modo, Ezquerro intenta romper la oposición anterior. La novela destruye las categorías espacio-temporales que resultan

<sup>158</sup> Cortázar, Julio, *Rayuela*, op. cit., p.111.

<sup>159</sup> *Ibíd.*, p.737.

<sup>160</sup> *Ibíd.*, p. 618.

contradictorias. Ezquerro, además, añade que dicho procedimiento se relaciona con la concepción de la novela como un laberinto, una rayuela.<sup>161</sup>

Aparte de eso, la dualidad de París y Buenos Aires tiene otro valor dentro de la novela. María Dolores Blanco Arnejo dice que su obra representa a “un escritor dividido entre dos culturas. Por una parte la latinoamericana, ya que se crió y educó en Argentina, y por otra la europea, dado que vivió en París durante la segunda mitad de su vida.”<sup>162</sup> Blanco Arnejo agrega también que “*la experiencia francesa le proporcionó una nueva dimensión como creador literario, a la vez que le hizo ver el mundo latinoamericano con una perspectiva de la que carecía durante su permanencia en Argentina.*”<sup>163</sup> Es decir, *Rayuela*, siendo una oposición aparente, una novela hecha de dualidades, dobles y figuras, intenta unir dos mundos.

Carlos Fuentes habla de un “juego de utopías”.<sup>164</sup> Dicho juego lo relaciona con las dos culturas: la europea y la americana. Mientras que en el siglo XVI América fue la utopía de Europa, en el siglo XIX eso cambia, y América llega a fijarse en los modelos europeos: de la Europa democrática, progresista. Lo que hace Cortázar con su obra es jugar con el concepto de las dos utopías: la europea y la americana.<sup>165</sup> Los inmigrantes argentinos buscan una utopía en París, pero la realidad europea es “un baratillo de ideas usadas”.<sup>166</sup>

Para Carlos Fuentes, la manera de vencer la utopía es conocer al otro, y de esa manera, conocerse a sí mismo. Eso se puede realizar gracias a la invitación al otro a participar en nuestra historia y de entrar en el espacio del otro: allí yace la importancia de la participación de lector en la novela.<sup>167</sup> De esa manera, se subraya una vez más el vínculo entre los dos mundos: el europeo y el argentino. Estando en París, Cortázar llega a experimentar lo que es ser argentino, conociendo al otro, llegamos a conocernos a sí mismos. París y Buenos Aires llegan a ser dos caras de una misma moneda, o, como dice Fernando Alegría: “*Quizás la misma metáfora en ambos casos, pero la segunda es el boomerang de la primera.*”<sup>168</sup> Con esto se relaciona el tema de las metáforas y la noción de las figuras que aparece en la obra. En el capítulo 26, se dice: “*París es una enorme metáfora.*”<sup>169</sup> Esto se une al tema de las figuras (o disfraces), enigmáticas constelaciones de las que formamos parte, que “aún se están

<sup>161</sup> *Ibíd.*, p. 618.

<sup>162</sup> Arnejo, María D. Blanco. *La novela lúdica experimental de Julio Cortázar*. Madrid: Pliegos, 1996, p. 11.

<sup>163</sup> *Ibíd.*, p. 11.

<sup>164</sup> Fuentes, Carlos. *Valiente mundo nuevo*. Madrid: Mondadori, 1990, p. 265.

<sup>165</sup> *Ibíd.*, p. 265.

<sup>166</sup> *Ibíd.*, p. 267.

<sup>167</sup> *Ibíd.*, p. 271.

<sup>168</sup> Alegría, Fernando. “Rayuela: o el orden del caos”. In Cortázar, Julio. *Rayuela*. Madrid: Colección Archivos, 1991, p. 721.

<sup>169</sup> Cortázar, Julio, *Rayuela*, op. cit., p. 278.

haciendo”.<sup>170</sup> Así, acá y allá forman parte de las figuras.<sup>171</sup> De ese modo, se puede decir que París, siendo una metáfora, es la figura de Buenos Aires y viceversa.

Pero ¿dónde se puede incorporar la tercera parte? Pues con la tercera parte de la novela “*De otros lados*” Cortázar entra en un sistema binario y lo destruye.<sup>172</sup> Por eso, la tercera parte resulta ser una superación de las dicotomías occidentales. A la vez, la tercera parte es crucial para la concepción novelística de Morelli/Cortázar, el centro no se sitúa entre dos miembros de un sistema cerrado, sino en el tercer término, denominado por el autor paradójicamente en los “capítulos prescindibles”. En el capítulo 28 al respecto se dice: “*Dicotomías occidentales. Vida y muerte, más acá y más allá. No es eso.*”<sup>173</sup>

### 3. 3. 3. Estructura como un mandala

Jaime Alazraki en su artículo sobre la estructura de *Rayuela*, la relaciona con el mandala. Inclusive, la novela originariamente debía llamarse *Mandala*.<sup>174</sup> Alazraki explica:

*En las religiones del Este, el mandala es un diseño de construcción laberíntica que como una rayuela se puede dibujar en el suelo para iniciar al adepto. [...] Con su ayuda, el iniciado va al encuentro de su propio centro, [...] recorriendo una ruta que es a la vez sensorial y espiritual, de contemplación visual y de meditación reflexiva [...].*<sup>175</sup>

Así, vemos que la novela forma una alusión al mandala, a la concepción filosófica tibetana. Es un mapa que el iniciado, el personaje de la novela y lector, tiene que seguir para encontrar su centro. Como se trata de un mapa para el iniciado, no hay una única ruta, sino muchas.<sup>176</sup> Alazraki dice: “La novela está hecha como un mandala en el sentido de que con su ayuda, siguiendo un itinerario posible, el lector alcanzará su propio imago mundi o, como pensaba Jung de la estructura del mandala, su propia psiquis profunda.”<sup>177</sup> Cada uno de los lectores, están invitados a encontrar “el centro” a partir de su propio mandala, de esa manera se ve que el libro presenta, o puede presentar, muchas estructuras. Así, se defiende también la acepción de la novela como un orden abierto. Es decir, el iniciado está invitado a trazar su propia ruta a la hora de buscar el camino.<sup>178</sup> Gracias a la concepción de la novela como un mandala, podemos de nuevo detenernos en la visión de la obra como una estructura múltiple, puesto es el lector quien participa en la formación de la novela.

<sup>170</sup> Fuentes, Carlos, *Valiente mundo nuevo*, op. cit., p. 269.

<sup>171</sup> *Ibíd.*, p. 269.

<sup>172</sup> Ezquerro, Milagros, op. cit., p. 619.

<sup>173</sup> Cortázar, Julio, *Rayuela*, op. cit., p. 307.

<sup>174</sup> Alazraki, Jaime. “Rayuela: estructura”. In Cortázar, Julio. *Rayuela*. Madrid: Colección Archivos, 1991, p. 631.

<sup>175</sup> *Ibíd.*, p. 631.

<sup>176</sup> *Ibíd.*, p. 632.

<sup>177</sup> *Ibíd.*, p. 632.

<sup>178</sup> *Ibíd.*, p. 633.

### 3. 3. 4. Las concepciones filosóficas del juego y la estructura de *Rayuela*

La estructura de la novela la podemos considerar como un espacio lúdico. Eso se debe, en primer lugar, a la invitación del lector a participar en la novela. El lector para poder participar en el juego, deberá seguir ciertas reglas: el Tablero de direcciones, aunque, en realidad, la novela presenta una infinidad de estructuras. Por otro lado, el espacio de la novela forma un campo lúdico en el que actúan y se mueven los personajes.

Según Fin y Huzinga, el juego es una paráfrasis de la realidad. Para Fink, el juego es el símbolo de la realidad, la trasciende, devolviéndole la felicidad de las posibilidades no agotadas. En Huizinga, el juego ocurre en un lugar sagrado dentro del mundo cotidiano se forma un campo temporal del juego. Cada juego, a la vez, tiene sus reglas especiales válidas para todos los jugadores. El jugador falso destruye la ilusión del juego.

En este sentido, podríamos analizar la estructura de *Rayuela*, como el espacio de la paráfrasis del mundo cotidiano, es decir, está el mundo cotidiano implicado, formando un campo lúdico temporal, un lugar sagrado. Dicha acepción lúdica del espacio se ve, por ejemplo, en la exclusión de los demás espacios, relacionados con el mundo cotidiano.

En el capítulo 15, dice la Maga: “*Para mí, entonces no es hace mucho. Entonces es lejos, muy lejos, pero no hace mucho.*”<sup>179</sup> Así, la temporalidad de los recuerdos de la Maga llega a tener un valor espacial, los recuerdos de su infancia están en otro espacio, en un espacio lejano. Es decir, es un espacio diferente del espacio lúdico en el que se encuentra la Maga. Asimismo, se trata de otros espacios dentro de la novela que se relacionan con el fenómeno lúdico tales como el circo y el manicomio (“*Del lado de acá*”).

El circo está unido con el espacio de la diversión, la ligereza del espectáculo y el manicomio con el concepto de la locura que, según Huzinga, se relaciona con el tema del juego, aunque este yace fuera de la dicotomía sabiduría/locura.<sup>180</sup> Sin embargo, la locura y el juego tienen en común la libertad y la felicidad de poder elegir cualquier cosa que deseen. Harold Bloom en su obra *El Canon occidental* habla de Don Quijote como de un jugador que decide libremente seguir las reglas del juego. No es un loco.<sup>181</sup> De esa manera, podemos ver la relación entre la locura y el juego. Están tan cerca que es posible confundirlos. Se trata de dos posturas ante la libertad lúdica, y la plenitud de posibilidades. Para Bloom, Don Quijote asume el juego rápida y deliberadamente, mientras que Sancho Panza no está tan dispuesto a

<sup>179</sup> Cortázar, Julio, *Rayuela*, op. cit., p. 192.

<sup>180</sup> Huzinga, Johan, op. cit., p. 15.

<sup>181</sup> Bloom, Harold. *Kánon západní literatury*. Praha: Prostor, 2000, p. 145.

seguir las reglas del juego. Son dos personajes complementarios, como en el caso del lector-cómplice y el lector-hembra, u Horacio y la Maga en la obra de Cortázar.

El juego reúne en sí todas las posibilidades que se han agotado por las elecciones hechas. De esa manera, podemos ver el final de la obra (el supuesto suicidio de Horacio) como las posibilidades que siguen vigentes (no sabemos si Horacio se suicida o no).

Aparte de eso, los jugadores tienen que seguir unas reglas especiales. Así, se entiende la diferenciación entre el lector-cómplice que participa en el juego, siguiendo sus reglas, y el lector-hembra que es un jugador falso. El lector tradicional que lee linealmente el libro, evita la tercera parte de la novela, y por eso, se le escapa la concepción experimental, planteada por Morelli. Debido a eso, el jugador no sólo omite la participación, sino que destruye también la ilusión del juego. Además, los personajes de la novela intervienen en el juego a través de la búsqueda del centro (del cielo de la rayuela) que, a la vez, se transforma en un mandala para el lector iniciado. Así, tanto el lector como los personajes siguen las reglas dentro del proceso lúdico.

Pero ¿para qué sirven las reglas de un juego, si en última instancia, el juego es el ejercicio pleno de nuestra libertad perdida? Los jugadores de rayuela (y también los de la novela) siguen las reglas porque éstas son las que les prometen llegar al destino de su juego. El cumplimiento de las reglas por un buen jugador implica cumplir la victoria prometida por el juego. No obstante, tenemos que tener presente la problematización del juego en su noción ambigua que hace Cortázar. El autor propone una cierta guía de lectura, sin embargo, la obra, dado su carácter de apertura, presenta muchas lecturas. En este sentido, el lector no tiene que seguir necesariamente el Tablero de direcciones.

¿Cuál es el destino de la rayuela? Los jugadores de la rayuela esperan llegar al Cielo, y, de esa manera, ganar. Los jugadores de *Rayuela* (los personajes) desean encontrar el Cielo, el kibutz del deseo y el Centro. Es el camino metafísico que el iniciado tiene que llevar a cabo, pero aquello no sería posible sin el cumplimiento de las reglas. El lector, que no juega a la *Rayuela* no sólo omite su participación en el juego, sino también se priva de la victoria y del encuentro con el Cielo (y el consumimiento de la ruta metafísica). Pero, como hemos visto al analizar la obra crítica acerca de la novela, dicha búsqueda o juego se ve complicado por el final abierto; es un juego perpetuo que en cierto sentido carece de ganadores, o bien, que esconde el premio dentro del juego mismo.

*Rayuela* responde a una multiplicidad estructural que se sitúa dentro de la concepción de la novela como un juego. Puede ser dos libros, pero es, ante todo, muchos libros, lo cual se desprende de la multitud de lecturas, y de allí, la multitud de estructuras posibles. Depende

del lector si decide seguir las reglas de la novela o si optará por una lectura tradicional. Pero solamente uno de ellos será el jugador de *Rayuela*.

### **3. 4. Proyecto de escritura –proyecto de lectura**

Una vez vista la problemática del género y la génesis de la novela, junto con sus influencias, me gustaría abordar el tema del personaje en la novela. Como ha sido expuesto en muchas ocasiones por diferentes críticos de la obra lúdica, el problema del personaje yace en su “desdoblamiento”, dado que éste no se queda en las páginas de la novela, sino que entra en diálogo con el lector (a veces se encarna en él, otras veces se asimila a su figura). Dialoga también con el escritor, convirtiéndose en su doble (Morelli). No podemos omitir la dicotomía del lector-cómplice y lector-hembra (o “aguafiestas”). Toda esa red lúdica es tejida por Cortázar desde y gracias a su proyecto de escritura que trae consigo sus antecedentes en forma de influencias. Me gustaría, por lo tanto, deshilar dicha red para ver en ella un juego de dobles, figuras, personajes y lectores que funcionan más allá de la novela. Sin embargo, tengo la intención de ver siempre el núcleo en la ambigüedad, pluralidad del juego mismo que, además, como el *gesto semántico* integra la escritura.

#### **3. 4. 1. Dobles y figuras**

He dicho que la novela está marcada por el desdoblamiento, por la ambigüedad en cuanto al personaje, lector y escritor. Para poder entender en qué consiste dicho desdoblamiento y cómo es llevado a cabo, tenemos que indagar la noción de dobles y figuras.

Carlos Fuentes parte en su postulación sobre dobles y figuras de Novalis, para quien las figuras llegan a ser “maravillosas imágenes” que pertenecen al “gran manuscrito del diseño”.<sup>182</sup> Según Fuentes, el personaje como el carácter psicológico y descriptivo se ha agotado, por eso deseamos encontrar nuevos arquetipos; la figura nace, entonces, de la ruptura con el personaje tradicional.<sup>183</sup>

Luis Harss retoma lo que afirma Cortázar con respecto a las figuras:

---

<sup>182</sup> Fuentes, Carlos, *Valiente mundo nuevo*, op. cit., p. 267.

<sup>183</sup> *Ibíd.*, p. 267.

*La noción de figura va a servirme instrumentalmente, porque representa un enfoque muy diferente del habitual en cualquier novela o narración donde se tiende a individualizar a los personajes y a darles una psicología y características propias.*<sup>184</sup>

Cortázar continúa diciendo que su propósito final es mostrar “*cómo esas figuras constituyen una ruptura y un desmentido de la realidad individual, muchas veces sin que los personajes tengan la menor conciencia de ello.*”<sup>185</sup> Vemos, pues, que el propósito de Cortázar, dicho tanto por él mismo como por Fuentes, es el de superar la noción tradicional del personaje. La constelación de los personajes que forman figuras tiene que ver con una realidad más profunda que va más allá del personaje como tal. Graciela Montaldo traza el mundo de las figuras “*que deben ser descifradas como mensajes ocultos de una doble realidad que sólo envía mensajes equívocos.*”<sup>186</sup> En el capítulo 26 de la novela se dice que “*París es una enorme metáfora*”<sup>187</sup>. Y prosigue, refiriéndose a la búsqueda de Horacio: “*Es decir que en realidad no tiene conciencia de que busca la llave, ni de que la llave existe. Sospecha sus figuras, sus disfraces; por eso hablo de metáfora.*”<sup>188</sup>. La realidad se desdobra como “la gran rosa policroma” y nosotros podemos ver nada más un fragmento, un reflejo. La realidad nos envía signos equívocos, vivimos dentro de las constelaciones, dentro de las figuras.

En el ensayo de Harss, la voz de Cortázar concluye que “*las figuras serían en cierto sentido la culminación del tema del doble.*”<sup>189</sup> Además, el proyecto de las figuras es un intento de demostrar una serie de relaciones que, vistas bajo la luz de la lógica, serían inconcebibles.<sup>190</sup>

Vimos, pues, que la noción de figura es una culminación del problema de los dobles. Más allá de ser una constelación de los personajes, llega a relacionarse con el carácter de la realidad misma.

<sup>184</sup> Cortázar, Julio, en: Harss, Luis, op. cit., p. 697.

<sup>185</sup> *Ibíd.*, p. 697.

<sup>186</sup> Montaldo, Graciela, “Contextos de producción”, op. cit., p. 594.

<sup>187</sup> Cortázar, Julio, *Rayuela*, op. cit., p. 279.

<sup>188</sup> *Ibíd.*, p. 279.

<sup>189</sup> Harss, Luis, op. cit., p. 699.

<sup>190</sup> *Ibíd.*, p. 699.

### 3. 4. 2. Voces de Rayuela

Julio Ortega en su ensayo sobre las voces en la novela menciona el perspectivismo que es de distancia y, a la vez, de intimidad.<sup>191</sup> Dicha perspectiva (o desdoblamiento de las voces) es distante, por ejemplo, refiriéndonos al “narrador omnisciente” que abarca otras voces como, por ejemplo, la de Morelli. Es íntimo en tanto que narrador en primera persona y narrador en segunda persona (cuando se dirige, sobre todo, a la Maga).<sup>192</sup>

Las voces, igual que todo elemento en la obra de Cortázar, tiene un carácter plural, ambiguo. Ortega habla del “juego de desdoblamiento”.<sup>193</sup>

Sin embargo, más que analizar las diferentes voces, me gustaría abordar el término de desdoblamiento, junto con la idea de figuras para examinar la relación entre el autor, personaje y lector. Mi propósito es ver cómo funciona la idea del doble y de la figura al margen de la novela misma. Intento ver que tanto los personajes como el lector y el autor tienen su doble y forman esas constelaciones-figuras dentro y fuera de la novela.

### 3. 4. 3. Autor y sus dobles

Ahora bien, creo necesario plantear la cuestión del escritor (creador) porque abarca la problemática del texto y metatexto, además de que no podemos omitir el papel del lector como co-autor de la novela.

En primer lugar, tenemos al autor de la novela (Cortázar) y su proyecto de escritura. No obstante, encontramos en la obra a su doble Morelli que en el capítulo 62 traza su proyecto novelístico. Es más, Cortázar realiza el proyecto novelístico de Morelli, escribiendo la novela. Gonoboff dice que *“la figura puede ser la escritura misma que se dibuja.”*<sup>194</sup> En este sentido, podríamos decir que es una escritura infinita, o sea, Morelli escribe y se ve escrito por Cortázar. Además, el metatexto aparece no sólo cómo las reflexiones de Morelli, sino también los miembros del Club de la Serpiente discuten su proyecto. Alazraki dice al respecto: “[...] como Morelli es también personaje, sus comentarios son a la vez texto y

<sup>191</sup> Ortega, Julio. “Voces de Rayuela”. In Centre de recherches Latino-Americaines Université de Poitiers. *Coloquio internacional Lo lúdico y lo fantástico en la obra de Cortázar*. Madrid: Fundamentos, 1986, p. 239.

<sup>192</sup> *Ibíd.*, p. 238.

<sup>193</sup> *Ibíd.*, p. 235.

<sup>194</sup> Gonoboff, Gerardo Mario. “El hablar con figuras de Cortázar”. In Centre de recherches Latino-Americaines Université de Poitiers. *Coloquio internacional Lo lúdico y lo fantástico en la obra de Cortázar*. Madrid: Fundamentos, 1986, p. 253.

*metatexto, parte integral de la novela y una reflexión sobre su propio texto.*”<sup>195</sup> Cortázar se ve desdoblado en su alter ego: Morelli.

Sin embargo, a la vez se desdobla, cediendo el paso al lector. Lezama Lima habla del lector como del “centauro”, o sea, semi-autor.<sup>196</sup>

Además, podríamos ver cierta similitud entre el autor Cortázar y el personaje principal de la novela, Horacio Oliveira. Cortázar dice en una respuesta a Ernesto González Bermejo que así como Horacio cuestiona su realidad, él también cuestiona a sí mismo y, a la vez, toda la herencia cultural que trae de su pasado.<sup>197</sup> Cortázar y Horacio se asemejan en la búsqueda de una realidad más profunda y al mismo tiempo en el afán destructor a través del cual cuestionan la realidad.

Vemos que el doble del autor es Morelli, pero también en cierto sentido es el lector. Pero ¿cuáles son las características del lector que se desprenden del proyecto de la escritura de Cortázar.

#### **3. 4. 4. Lector y sus dobles**

En la novela, Morelli en muchas ocasiones pone de relieve la figura del lector. El lector se convierte en personaje y, a la vez, en uno de los muchos (infinitos) autores dentro de la infinidad de lecturas. Además, el lector tiene su doble en los personajes de la novela. Resalta la dicotomía: lector-hembra y lector-cómplice, los cuales se ven reflejados en la Maga, por un lado, y en Horacio, por el otro.

Todo el juego con el lector nace, evidentemente, del proyecto de la escritura que propone Cortázar. En un primer instante, cada lector tiene que elegir entre dos lecturas principales: la lineal y la de “saltar casillas”. Desechar la lectura lineal significa tres cosas. En primer lugar, el lector-cómplice se convierte en “compañero de camino”. Ana María Berrenechea dice que *Rayuela* se presenta como búsqueda del otro, del compañero de camino.<sup>198</sup> ¿Qué quiere decir? El lector (llamémoslo jugador) acepta la propuesta lúdica de Cortázar, entra en el juego y lo acepta como suyo, es el compañero de camino del autor porque sigue sus huellas, trazando su propio camino dentro de una lectura creativa del semi-autor. Aparte de eso, asume el camino, entiende su ambigüedad y dificultades en una lectura fatigosa, sabiendo que su lectura es nada más, una entre muchas. Acepta el drama como suyo, el drama estético y el moral, ya que cuestiona y deja ser cuestionado. Es el lector que entiende

<sup>195</sup> Alazraki, Jaime, *Hacia Cortázar: aproximaciones a su obra*, op. cit., p. 203.

<sup>196</sup> Lezama Lima, José. “Cortázar y el comienzo de la otra novela”. In Cortázar. Julio. *Rayuela*. Madrid: Colección Archivos, 1991, p. 719.

<sup>197</sup> González Bermejo, Ernesto, op. cit., p. 772.

<sup>198</sup> Berrenechea, Ana María, op. cit., p. 566.

el propósito del autor y la búsqueda planteada, se deja eventualmente involucrar en el juego: es el verdadero jugador de *Rayuela*. Morelli dice que “debía poner al lector en condiciones de aventurarse, de participar casi en el destino de sus personajes.”<sup>199</sup>

En este sentido podríamos decir que el lector, aparte de participar en el proceso de la escritura del texto, llega a ser un personaje (acepta el drama del doble juego estético-moral). El autor lo involucra en el juego, en la historia para convertirlo en el jugador que se arriesga. ¿Cuál es su consuelo? Cortázar habló en la entrevista a Evelyn Picon Garfield de una mujer que estuvo a punto de suicidarse, sin embargo, tras leer su obra, cambió de opinión: “Leí el libro, lo seguí leyendo, lo leí toda la noche y cuando lo terminé, tiré las pastillas porque me di cuenta de que mis problemas no eran solamente los míos sino los de mucha gente.”<sup>200</sup> No es un juicio moral frente al suicidio, sino intento ver el programa de Cortázar en su dimensión más amplia. Como dice Morelli, el lector se vuelve personaje, asume el cargo de la búsqueda tanto moral como estética, sabiendo que no está solo. ¿No es acaso esa muchacha una verdadera lectora cómplice? Puesto que, quizás al encontrar su *imago mundi* en la novela de Cortázar, cambió de opinión en una situación crucial.

¿Quién es el lector-hembra? Llamémoslo “aguafiestas” como Huizinga. El jugador que destruye el juego, el lector que no va más allá; es quien no salta al otro lado.

El lector de la novela tiene su desdoblamiento en el autor y, a la vez en el personaje (en cierto sentido), además, podemos ver su doble en el personaje “literario”: la Maga y Horacio.

La Maga representa al lector-hembra (además con la connotación femenina correspondiente) frente al personaje intelectual por antonomasia: Horacio que es el lector-cómplice. La Maga, personaje no “tocado” por las preocupaciones filosóficas de Spinoza, lectora de novelas de Galdós (lectura lineal).<sup>201</sup> Sin embargo, como veremos más adelante, un personaje sumamente intuitivo que no necesita “puentes” para ver el Centro.

He planteado todo el juego que gira en torno al diálogo que establece el autor con el lector. No obstante, por ejemplo, Milagros Ezquerro habla de un diálogo problemático. El trabajo del autor es el ejercicio de ascético, renunciando al cómodo diálogo con un lector al que le da, lo que espera, frente al diálogo dificultoso con un lector lejano.<sup>202</sup> En contraste con lo que dice Ezquerro, el lector de *Rayuela*, es el compañero cercano, el jugador que escucha y responde, en el sentido en el que se involucra en la formación de la novela y en su historia.

<sup>199</sup> Cortázar, Julio, *Rayuela*, op. cit., p. 646.

<sup>200</sup> Garfield Picon, Evelyn. “Cortázar por Cortázar”. In Cortázar, Julio. *Rayuela*. Madrid: Colección Archivos, 1991, p. 781.

<sup>201</sup> Cortázar, Julio, *Rayuela*, op. cit., p. 234.

<sup>202</sup> Ezquerro, Milagros. op. cit., p. 616.

### 3. 4. 5. Personajes y sus dobles

Invirtiendo el orden, podríamos decir que los personajes literarios de la novela tienen sus dobles en el autor (Morelli) y en el lector (la Maga y Horacio). Además de eso, tienen otros dobles literarios.

#### La Maga

Es uno de los personajes centrales de la novela, es el motor que mueve a Horacio, en una relación de atracción y rechazo simultáneos. La Maga enciende en Horacio la pregunta que se plantea al inicio de la novela, la búsqueda de su amada se vuelve, finalmente, obsesión.

Además de ser un doble del lector-hembra, la Maga es un personaje que se desdobra en varios rostros en los que Horacio busca el suyo. Se trata de Pola, Talita, Gekrepten. Así, en todas las mujeres, Horacio busca una mujer: la Mujer. Veamos el desdoblamiento de la Maga en Pola: *“Había pasado de la Maga a Pola en un solo acto, sin ofender a la Maga ni ofenderse, sin molestar de acariciar la rosada oreja de Pola con el nombre excitante de la Maga.”*<sup>203</sup>. Podemos ver en este fragmento cómo funcionan las figuras: constelaciones de relaciones secretas. Horacio se va de la Maga para encontrarla de nuevo en la imagen de Pola.

#### Horacio

El intelectual, buscador del Centro, integrante del Club de la Serpiente, encuentra su doble al otro lado del océano en el personaje del Traveler, y, al mismo tiempo, es el doble de Cortázar y del lector-cómplice.

Quisiera en este punto ver la dicotomía la Maga-Horacio. Alazraki dice que la Maga ya vive en “el territorio privilegiado del maestro Zen”.<sup>204</sup> Es un personaje intuitivo que no necesita de la filosofía para entrever lo que se encuentra en el otro lado. Sin embargo, Alazraki añade que solamente gracias a la percepción de Horacio entendemos lo que la Maga entiende sin entender.<sup>205</sup> La Maga es el lector-hembra y a la vez el ser intuitivo que, no obstante, no entiende lo que ve. Horacio es el lector compañero, intelectual, buscador de lo que ha pensado.

Para concluir, el proyecto de escritura, de Cortázar traza una serie de juegos. En primer lugar se trata del diálogo con el lector, quien se convierte en el compañero creador del autor. Además, gracias a su incorporación al juego de la novela, participa en el destino de los

<sup>203</sup> Cortázar, Julio, *Rayuela*, op. cit., p. 588.

<sup>204</sup> Alazraki, Jaime, “Rayuela: estructura”, op. cit., p. 638.

<sup>205</sup> *Ibíd.*, p. 638.

personajes. Por otro lado, tenemos el autor y su alter ego, su doble literario: Morelli. Los personajes literarios llegan a ser también dobles del autor y de los lectores, aparte de tener sus dobles literarios. De esta manera, el juego sale fuera de los límites de la obra literaria para involucrar al lector en el drama estético y moral que hace suyo. Dicho proyecto de escritura funciona desde el desdoblamiento, o sea, Cortázar, un jugador ambiguo, invierte los papeles. Así, los personajes se vuelven lectores, el autor y los lectores se vuelven personajes.<sup>206</sup>

### **3. 5. El lenguaje lúdico**

*Rayuela* como toda obra literaria está hecha a base del lenguaje, un lenguaje explotado al máximo por el autor, que lo invierte, modifica, revive y envuelve bajo el manto de las preocupaciones por la búsqueda de una realidad más profunda. En la novela destaca el glígligo, el lenguaje secreto, y otros juegos lingüísticos que llaman la atención del lector crítico.

En este capítulo me gustaría hacer un esbozo de la crítica literaria acerca del lenguaje como herramienta del autor, aparte de postular dos vías de acceso a la comprensión del lenguaje experimental. En primer lugar, me gustaría estudiar tales juegos lingüísticos a través de los cuales el autor tiende a revisar el lenguaje a partir de rechazarlo, desconfiando de él.

Sin embargo, el segundo paso de la revisión es el revivir el lenguaje, es reemplazar el antiguo, cargado de la herencia cultural (bagaje, lleno de fórmulas) y proponer otro camino (el glígligo). Tras rechazar lo antiguo, hay que crear algo nuevo, un nuevo lenguaje que haga presente de una manera más precisa los elementos de la realidad (el glígligo).

En segundo lugar, Cortázar cree que el lenguaje podría ser considerado una vía de acceso a la realidad más profunda. Es otro camino de la búsqueda metafísica que se vuelve obsesión; de allí las frases inacabadas, interrogaciones, enumeraciones. Además, cuestionaré la posibilidad de ver en algunos de los juegos lingüísticos no sólo “la depuración” del lenguaje, sino la búsqueda de una realidad más profunda (apoyándome tanto en la novela como en la opinión de algunos de los críticos). Es decir, no se trata de expresar solamente el significado de una manera más precisa, sino también es buscar la realidad dentro de la palabra.

#### **3. 5. 1. El juego estético con el lenguaje**

Primero que nada, sería importante entender el motivo por el cual Cortázar lleva a cabo dicha revisión del lenguaje. Veamos lo que dice Cortázar al respecto:

---

<sup>206</sup> Véase el capítulo 115 de *Rayuela*.

*Yo ya no podía aceptar el diccionario, ni aceptar la gramática. Empecé a descubrir que la palabra corresponde por definición al pasado, es una cosa ya hecha que nosotros tenemos que utilizar para contar cosas y vivir cosas que todavía no están hechas, que se están haciendo. Entonces, el lenguaje no siempre es adecuado. Desde luego, eso es un poco la definición del escritor, en todo caso, del buen escritor. El buen escritor es ese hombre que modifica parcialmente un lenguaje.*<sup>207</sup>

Observamos, pues, que Cortázar en su proyecto de escritura desea encontrar nuevos caminos para abordar el lenguaje; dicho de otra manera, para expresar nuevas realidades, es preciso encontrar nuevos enfoques lingüísticos. Sin embargo, esa búsqueda implacable del lenguaje viene mano a mano con su revisión, o sea, es preciso desechar el viejo lenguaje, para poder entrever nuevos horizontes lingüísticos.

Cortázar dice en cuanto a la “lucha” contra el lenguaje:

*Toda Rayuela fue hecha a través del lenguaje. Es decir, hay un ataque directo al lenguaje en la medida en que, como se dice explícitamente en muchas partes del libro, nos engaña prácticamente a cada palabra que decimos. Los personajes del libro se obstinan en creer que el lenguaje es un obstáculo entre el hombre y su ser más profundo. La razón es sabida: empleamos un lenguaje completamente marginal con relación a cierto tipo de realidad más honda, a la que quizá podríamos acceder si no nos dejáramos engañar por la facilidad con que el lenguaje todo lo explica o pretende explicarlo.*<sup>208</sup>

No se opone a todo lenguaje, más bien niega un cierto tipo que no alcanza explicar bien la nueva realidad o una realidad más profunda; de allí surge la idea del lenguaje como un obstáculo entre hombres o entre el hombre y la realidad.

### **El lenguaje que juega**

He considerado la importancia de la revisión de la lucha de cierto tipo de lenguaje, en este punto, será imprescindible ver cuáles son las “armas” que Cortázar emplea en dicho combate y quién es, concretamente, su enemigo.

Primero, habría que subrayar, según dice Yurkievich, que el sustrato lingüístico de la obra es el español rioplatense con el registro coloquial.<sup>209</sup> Cortázar, pues, utiliza dicho tipo de sustrato lingüístico y “juega” con él, añadiendo frases, palabras en francés e inglés. Es decir, Cortázar utiliza cierto tipo de lenguaje que saca del sustrato rioplatense para revisarlo; se trata, como veremos más adelante, por ejemplo, de los juegos con el diccionario (juegos en el cementerio) que atañen al lenguaje académico.

Andrés Amorós señala que el autor siente la desconfianza ante el lenguaje como una herramienta imperfecta y engañosa en las manos del escritor, no obstante es el único instrumento que tiene, pues no le queda otra posibilidad que luchar en contra del lenguaje,

<sup>207</sup> Amorós, Andrés, op. cit., pp. 37-38.

<sup>208</sup> Harss, Luis, op. cit., p. 696.

<sup>209</sup> Yurkievich, Saúl, *Julio Cortázar: mundos y modos*, op. cit., p. 247.

empleando lenguaje.<sup>210</sup> El concepto engañoso del lenguaje podría vincularse con el tema de la figura, según la cual está constelado el mundo, en el que nosotros vemos tan sólo figuras, fragmentos de la realidad que, además, nos envía signos equívocos.

Sin embargo, Cortázar se opone a tal lenguaje que está petrificado, o más bien, marginal en comparación a la realidad a expresar. En este sentido, dicha revisión de un cierto tipo de elementos lingüísticos se realiza como búsqueda de una expresión a través de un lenguaje más preciso.

¿Cuál es el método que utiliza Cortázar? Ezquerro destaca que el lenguaje es un sistema arbitrario con reglas que hay que conocer para que sirva como medio de comunicación y como tal se presta a una función lúdica, ya que basta con fijar otro tipo de reglamento y dejar que funcione según él.<sup>211</sup> También dice que Cortázar pone de relieve la facultad creadora que sirve para evocar otro tipo de realidad, regida por otras leyes.<sup>212</sup> Así que, según Ezquerro, Cortázar combate, entre otros, el uso académico, y subraya sus posibilidades lúdicas y creativas. Lo dicho podría ser unido con la concepción de Fink y Huzinga; éste último pone de relieve el potencial lúdico. Fink habla del juego como de la recuperación de todas las posibilidades creadoras.

Podríamos concluir, pues, que Cortázar explota las posibilidades creadoras del lenguaje, siendo éste un sistema con reglas arbitrarias, sin embargo válidas para la comunicación, y lo transforma en la dimensión lúdica.

El lenguaje, por un lado, es un sistema engañoso del cual el escritor no debe fiarse, sin embargo, sería preciso destacar que dicha desconfianza se realiza dentro del proyecto de escritura como la revisión de un tipo de instrumento lingüístico. Además, de ser realizada a través del juego.

### **Juegos estéticos**

Una vez vista la importancia de la revisión del lenguaje y el método a través del cual se realiza, podemos indagar los modos concretos por los que el escritor lleva a cabo dicha revisión. A este juego lo llamo estético, porque el escritor se opone, en primer lugar, al lenguaje y en segundo, busca otro tipo de lenguaje en una dimensión lúdica. Dicha indagación

---

<sup>210</sup> Amorós, Andrés, op. cit., p. 37.

<sup>211</sup> Ezquerro, Milagros, op. cit., p. 624.

<sup>212</sup> *Ibíd.*, p. 625.

tiene que ver con el afán de expresar una realidad más profunda; o sea, es la búsqueda de un lenguaje más adecuado.

### A. Suicidio de la palabra

En el capítulo 62 se dice: “*Porque sapiens es otra vieja, vieja palabra, de esas que hay que lavar a fondo antes de pretender usarla con algún sentido.*”<sup>213</sup>.

En esta cita Cortázar (a través de Morelli) remite a la importancia de revisar el lenguaje (lavarlo) antes de que exprese cierta realidad, dicho de otra manera, para que el lenguaje pueda expresar una realidad más profunda, es necesario “lavarlo a fondo”.

Sin embargo, “el lavado” no se puede realizar desde fuera del lenguaje sino en él mismo. “*Apenas te metés un poco en serio en sus textos empezás a sentir lo de siempre, la inexplicable tentación de suicidio de la inteligencia por vía de la inteligencia misma.*”<sup>214</sup>

El suicidio de la inteligencia vía la inteligencia se realiza dentro del plano textual como el suicidio del lenguaje por el lenguaje mismo. Es necesario destruir el lenguaje, para encontrar otro camino, pero para esta destrucción es necesario el lenguaje.

### B. Darle voz a la palabra muda

Cortázar lucha en contra de la palabra, utilizando palabras. Sobresale, pues, en la obra el hecho de añadir el fonema mudo *h*.

Anotemos este fragmento:

*Hespectador activo. Había que hanalizar despacio el hasunto. [...] En esos casos Oliveira agarraba una hoja de papel y escribía las grandes palabras por las que iba resbalando su rumia. Escribía, por ejemplo: El gran hasunto, o la hencrucijada. Era suficiente para ponerse a reír y cebar otro mate con más ganas. La hunidad, hescribía Oliveira. El hego y el hotro. Usaba las haches como otros la penicilina.*<sup>215</sup>

Amorós señala al respecto que Cortázar utiliza la *h* junto con las grandes palabras para limpiarlas un poco “*de la costra retórica que las ha ido cubriendo durante años.*”<sup>216</sup> Es necesario limpiar la palabra para que pueda expresar la realidad de una manera más exacta. Además, dicha limpieza se realiza a través del juego con el lenguaje. Cortázar eligió la *h*, un fonema mudo, para “darles voz” a las grandes palabras, en un juego lingüístico. La *h*, el fonema que no se pronuncia en el español, es empleado para jugar con el lenguaje.

<sup>213</sup> Cortázar, Julio, *Rayuela*, op. cit., p. 524

<sup>214</sup> *Ibíd.*, p. 308.

<sup>215</sup> *Ibíd.*, pp. 581-583.

<sup>216</sup> Amorós, Andrés, op. cit., p. 61.

### C. Juegos en el cementerio

Otra batalla en contra de la palabra tiene lugar en el campo del uso académico. Es combatir la palabra del diccionario o la ortografía.

La batalla en contra de la ortografía se realiza en el capítulo 69. Cortázar borra las reglas ortográficas siguiendo la regla: escribo según escucho. El título del capítulo es también significativo: “*Otro suicida.*”<sup>217</sup>. Otra manera de “matar” el lenguaje vía él mismo. Es la noticia del fallecimiento del teniente coronel Adolfo Ávila Sánchez (Adolfo Abila Sanhes). Dicha noticia (importante y escrita en honor de un personaje), sin embargo, escrita borrando las reglas ortográficas, resulta ser ridícula, o más bien, podemos decir, se asoma al espacio lúdico. Cortázar transforma el lenguaje, jugando con él. De esa manera explora sus límites comunicativos.

Otro juego con el uso académico del lenguaje, es el juego en el cementerio que se realiza en los capítulos 40 y 41 de la novela. ¿En qué consiste dicho juego? Cabe decir que existen dos tipos.

En primer lugar, se trata del juego con las palabras sacadas del diccionario. Luis Iñigo-Madrigal señala que se trata del “*Diccionario ideológico de la lengua española*” de Julio Casares (1942) y del “*Diccionario manual e ilustrado de la lengua española*”.<sup>218</sup>

Aparte de eso, se trata, como dice Iñigo-Madrigal, de los juegos *preguntas-balanza* en los que “*consiste en combinar ¿antojadizmente? una serie de definiciones de palabras propuestas por un diccionario, sosteniendo que una (o la suma de varias) equivale a otra.*”<sup>219</sup>

Los juegos en el cementerio (como otra alusión al suicidio del lenguaje o el lenguaje que se vuelve cementerio) son, por lo tanto, una muestra de la potencia lúdica del lenguaje. Se sitúan en la misma dimensión que el juego con la ortografía, o sea, es el intento de combatir el uso académico de la lengua.

Existe un tercer tipo del juego en contra del uso académico del lenguaje, es la lucha contra del formalismo lingüístico (capítulo 75), en el que irrumpe una repetición de fórmulas: Amorós lo asimila con “disco rayado”.<sup>220</sup> La descripción culta se separa de una repetición que carece de sentido. Eso se vuelve a ridiculizar, cuando Horacio, que se está cepillando los dientes, se empieza a reír a carcajadas. Mediante esta escena se ridiculiza un tipo de lenguaje culto, estancado.

<sup>217</sup> Cortázar Julio, *Rayuela*, op. cit., p. 534.

<sup>218</sup> Iñigo-Madrigal, Luis. “Rayuela: los juegos en el cementerio”. In Lastra, Pedro (ed.). *Julio Cortázar*. Madrid: Taurus, 1981, p. 281.

<sup>219</sup> *Ibíd.*, p. 280.

<sup>220</sup> Amorós, Andrés, op. cit., p. 40.

### 3. 5. 2. En busca de un lenguaje - el juego metafísico con el lenguaje

He dicho que Cortázar revisa el lenguaje, explorando sus límites, en un juego estético para desechar, en primer lugar, un tipo de lenguaje petrificado y, en segundo lugar, para obtener un nuevo lenguaje que exprese de una manera más precisa la realidad.

Se trata, por lo tanto, de la búsqueda de la palabra para expresar la realidad y, además, es una búsqueda de dicha realidad a través de la palabra.

Amorós comenta que *“las palabras no esconden, sino que protegen y revelan el auténtico sabor de las cosas.”*<sup>221</sup>

En este sentido, las palabras, por un lado, sirven para expresar la realidad más profunda, pero por otro lado, son vía de acceso a la realidad porque devuelven el sentido.

En muchas ocasiones aparecen frases inacabadas dentro de la novela. Podemos mencionar, por ejemplo, el capítulo 98 que finaliza apuntando “al vacío”: *“¿Comunicación con qué, para qué? En fin, sigamos leyendo, a lo mejor Heisenberg...”*<sup>222</sup>. Uno de los temas claves de la novela es la búsqueda de una realidad, del Centro. Sin embargo, dicha búsqueda se vuelve ambigua, se complica. El lenguaje como instrumento del autor, a través del cual está hecha la novela, refleja la imposibilidad de encontrar y la necesidad de seguir buscando. Por eso, también llega a ser ambiguo, inacabado, presentando huecos en la escritura mediante los puntos suspensivos e interrogantes. En este sentido, el lenguaje se convierte en el reflejo de la búsqueda.

Sin embargo, es un instrumento a través del cual el personaje busca acceder a la realidad. En el capítulo 18, Oliveira se obsesiona con la noción de pureza. Repite la palabra hasta destrozarla: *“Pureza. Horrible palabra. Puré, y después za.”*<sup>223</sup>. El lenguaje refleja la búsqueda obsesiva del personaje, y es más, Oliveira “destroza” la palabra en busca de la realidad: de la pureza, como si la palabra envolviera el objeto deseado. Luego prosigue: *“Entender el puré como epifanía. Damn the language. Entender. No entender: entender. Una sospecha del paraíso recobable: No puede ser que estemos aquí para no poder ser.”*<sup>224</sup> El juego lingüístico está junto a la búsqueda metafísica del Centro, del paraíso perdido, es más, el paraíso perdido es buscado a través de la palabra. Como si el lenguaje fuera un cofre con juguetes, a los que se puede acceder solamente, destruyéndolo.

Otro ejemplo, de dicho juego, lo podemos ver en el uso del glíglico: un lenguaje inventado. Más allá de ser un juego con el lenguaje, trazando un camino creativo, el glíglico significa una búsqueda de algo nuevo.

<sup>221</sup> *Ibíd.*, p. 39.

<sup>222</sup> Cortázar Julio, *Rayuela*, op. cit., p. 610.

<sup>223</sup> *Ibíd.*, p. 208.

<sup>224</sup> *Ibíd.*, p. 208.

El glíglico aparece mencionado por primera vez en el capítulo 20 en la discusión entre Horacio y la Maga. El capítulo 68 está en glíglico, mediante el cual se describe el acto sexual de la pareja.

Amorós señala que el glíglico es un lenguaje exclusivo de los enamorados que no comparten todos.<sup>225</sup> Ezquerro agrega que significa la búsqueda de un lenguaje virgen, relacionado con la nostalgia del paraíso perdido.<sup>226</sup>

A mí me gustaría añadir que el uso del glíglico para expresar la vivencia sexual como la vía mística en la que, para expresar una realidad tan profunda, faltan palabras. Es enmudecer frente a la realidad, es arrodillarse ante ella. La forma “glíglico” puede remitir al uso onomatopéistico del lenguaje: balbuceo, falta de palabras. Sin embargo, dicho “balbuceo” expresa más que cualquier lenguaje académico. Solamente en este lenguaje que carece de palabras se puede expresar la realidad. Relacionándolo con la terminología mística, la presencia de la realidad sagrada, profunda, enmudece el lenguaje.

El lenguaje recobra una dimensión distinta dentro de la novela, según se trata de la lucha estética en contra de cierto tipo de palabra para encontrar la palabra, o si se trata del reflejo de la búsqueda metafísica de una realidad más profunda, del paraíso perdido, o de la búsqueda de la realidad deseada dentro de la palabra. Y, finalmente, el lenguaje tiende a enmudecer ante la realidad que envuelve (el glíglico). Todo eso se realiza a través del juego en el que Cortázar traza su novela, explotando y cambiando las reglas lingüísticas. El lenguaje lúdico, por lo tanto es empleado tanto dentro del proyecto estético, como del proyecto metafísico de la novela, siendo un elemento dinámico (destructor y revisor) y, a la vez, es un elemento unificador que se hace presente en todos los aspectos relacionados con el lenguaje dentro de la novela.

---

<sup>225</sup> Amorós, Andrés, op. cit., p. 58.

<sup>226</sup> Ezquerro, Milagros, op. cit., p. 623.

#### 4. El juego moral

Me gustaría trazar en este capítulo los aspectos que están relacionados con el juego moral. El autor propone, por un lado, en su novela un nuevo plan de escritura y de lectura. Por otro lado, presenta una serie de problemas morales como la búsqueda del Cielo. Asimismo, gracias a su proyecto de escritura y su enfoque en el lector cómplice, nos permite que nos sumemos a la búsqueda metafísica que es, como todos los elementos lúdicos, problematizada. Para abarcar lo que atañe a la novela en tanto que juego moral, será imprescindible analizar los diferentes temas que aparecen en la obra.

En primer lugar, analizaré el tema de la búsqueda que es un elemento importante, ya que la novela está hecha como la búsqueda de nuevas posibilidades de escritura y también como la búsqueda del paraíso perdido. Dicha búsqueda tiene forma de un juego, aparentemente infantil, la rayuela. Pues, sería importante observar qué función tiene dentro de la novela (sin dejar de lado las menciones textuales del juego). Otros temas, relacionados con la esfera de lo lúdico, son: el humor, el amor y el jazz. He dicho que *Rayuela* es un juego polifacético y ambiguo, por lo tanto los temas citados se llegan a problematizar dentro de la novela.

##### 4. 1. En busca del ser

La novela se realiza como una búsqueda del Centro, del paraíso perdido. Antes de indagar la posibilidad o imposibilidad del encuentro, veamos el por qué de “ir en busca de” y qué es lo que implica.

La búsqueda en la novela brota de la ausencia de una realidad más profunda. Se trata, pues, de la ausencia del Centro, de la pureza perdida frente al caos en el que nos vemos arrojados. Amorós dice que el protagonista se ve constantemente fuera del centro<sup>227</sup> (hablando en el sentido del centro el orden). Frente al caos cotidiano, a lo absurdo, los personajes deciden portarse de una manera absurda.<sup>228</sup> Se dice en el capítulo 23 de la novela: “*Sólo viviendo absurdamente se podría romper alguna vez este absurdo infinito.*”<sup>229</sup> (). Por ejemplo, lo contemplamos en las escenas donde Oliveira levanta sin ninguna cabalidad el terrón de azúcar debajo de la mesa<sup>230</sup>.

---

<sup>227</sup> Amorós, Andrés, op. cit., p. 32.

<sup>228</sup> *Ibíd.*, p. 31.

<sup>229</sup> Cortázar, Julio, *Rayuela*, op. cit., p. 242

<sup>230</sup> *Ibíd.*, pp. 128-129.

El concepto de lo absurdo tiene que ver con la oposición a la cultura occidental. Amorós señala que uno de los temas de la novela son las contradicciones de la realidad, las opuestas perspectivas.<sup>231</sup> Amorós agrega que la novela propone aceptar dicha permanente dualidad.<sup>232</sup> Eso lo podemos ver, como ya he mencionado, en la estructura de la novela.

La novela se convierte, pues, en la búsqueda del Cielo (del Centro), que está relacionada con la oposición a la cultura occidental.

No obstante, ¿es posible finalizar dicha búsqueda si ella misma se ve problematizada? ¿Qué es lo que busca el personaje? Oliveira inicia la novela con una pregunta de encontrar a la Maga. También se menciona la búsqueda del Centro, del Cielo de la rayuela. Sin embargo, en el primer capítulo Oliveira dice también que “*buscar era mi signo, emblema de los que salen de noche sin propósito fijo, razón de los matadores de brújulas.*”<sup>233</sup> Horacio, el buscador por excelencia, en realidad ni siquiera sabe bien qué es lo que está buscando, mucho menos, dónde podría encontrarlo.

¿Finaliza la búsqueda? Según Amorós, Oliveira finalmente llega a la reconciliación consigo mismo y con el mundo.<sup>234</sup> Remite al capítulo 56 en el que se produce el supuesto suicidio de Horacio. Amorós opina que Oliveira encuentra la reconciliación tras saberse amado por sus amigos: Traveler y Talita. Entonces el camino desemboca en un encuentro con otra persona.<sup>235</sup> El Cielo de *Rayuela* estaría, pues, en el abrazo amistoso dentro de un ambiente de familia. La búsqueda ha tenido sentido, a pesar de que el encuentro es nada más instantáneo.<sup>236</sup>

No obstante, aceptar la reconciliación sería omitir ciertos aspectos de la novela. En primer lugar, en el plano estético, *Rayuela* es una obra abierta (infinita) y como tal, aceptar la conclusión de la búsqueda (el hilo central), sería cerrarla a otras posibilidades. Segundo, Cortázar en la novela juega constantemente con la posibilidad e imposibilidad de acceder al Centro (capítulo 154), suponiendo que el Centro podría estar fuera del tablero<sup>237</sup>. En este sentido, se mantiene constantemente la dimensión ambigua del juego. Así, aunque en el capítulo 56 se hable del encuentro, el mismo es tachado enseguida por la afirmación siguiente junto con el supuesto salto de Oliveira: “[...] diciéndose que al fin y al cabo algún encuentro había, aunque no pudiera durar más que ese instante terriblemente dulce en el que lo mejor

<sup>231</sup> Amorós, Andrés, op. cit., p. 30.

<sup>232</sup> *Ibíd.*, p. 31.

<sup>233</sup> Cortázar, Julio, *Rayuela*, op. cit., p. 227.

<sup>234</sup> Amorós, Andrés, op. cit., p. 85.

<sup>235</sup> *Ibíd.*, pp. 84-85.

<sup>236</sup> *Ibíd.*, p. 85.

<sup>237</sup> Cortázar, Julio, *Rayuela*, op. cit., p. 736.

*sin lugar a dudas hubiera sido inclinarse apenas hacia fuera y dejarse ir, paf se acabó.*”<sup>238</sup> El personaje, justo al expresar que ya encontró algo (aunque ni se sabe qué es lo que encontró finalmente), niega el encuentro mismo, diciendo que lo mejor sería inclinarse hacia fuera y dejarse ir. El final de la novela resulta ser contradictorio y en esa contradicción podemos ver el núcleo del problema de la búsqueda misma. No está claro si el personaje se suicida o si simplemente en ese momento y de esa manera acaba la novela, pero lo uno y lo otro resulta ser problemático. Como hemos visto en el primer capítulo, Cortázar rechaza el suicidio del protagonista y lo resalta como un personaje que no pierde la esperanza y no deja de desear el encuentro. De esa apertura de la novela y el final contradictorio, podríamos extraer la apertura hacia una búsqueda inacabada en el capítulo 56, una búsqueda constante.

En el primer capítulo he indagado la naturaleza de la búsqueda en la novela. Se trata de un buscar constante, fatigoso que no termina. Según Cortázar, el personaje no pierde la esperanza de poder encontrar el Centro o una realidad más auténtica. Podríamos decir que el sentido de la búsqueda está en la esperanza de un encuentro que se realiza ya estando en el camino. La clave podría estar en el deseo, en la esperanza de un Cielo (de su kibbutz). En el capítulo 36 de dice: “[...] *y un día quizá se entraría en el mundo donde decir Cielo no sería un repasador manchado de grasa, y un día alguien vería la verdadera figura del mundo, patterns pretty as can be, y tal vez, empujando la piedra, acabaría por entrar en el kibbutz.*”<sup>239</sup>

## 4. 2. Rayuela

Uno de los temas centrales es el juego y entre ellos: la rayuela. No vamos a volver a la problemática de la rayuela como juego infantil y, a la vez, como mandala, no obstante, me gustaría retomar algunas de las menciones al juego y a la rayuela que aparecen en la novela.

Amorós habla del juego como del “*salir de la cárcel y ejercitar la libertad*”.<sup>240</sup> Eso corresponde a la visión del juego propuesta por Fink como el ejercicio de la libertad perdida por las elecciones. No obstante, el juego en la novela tiene una faceta ambigua, tiene forma del laberinto que envuelve tanto al género, estructura, personajes y el lenguaje de la novela. *Rayuela* es un juego contradictorio en el que el personaje experimenta el absurdo de la vida, se rebela y va en busca de lo absoluto, lo cual se puede esconder en cualquier lugar, hasta fuera del tablero. Es un juego que involucra al personaje y al lector.

<sup>238</sup> Cortázar, Julio, *Rayuela*, op. cit., p. 509.

<sup>239</sup> *Ibíd.*, p. 369.

<sup>240</sup> Amorós, Andrés, op. cit., p. 79.

Por un lado, podríamos ver cierta “ligereza” en la forma en la que viven los personajes. Horacio y la Maga se encuentran “al azar”, el Club de la Serpiente se junta para discutir cuestiones del arte o de la literatura. Visto desde fuera, podría parecer que su vida carece de preocupaciones mayores, sin embargo, si entramos más profundamente dentro del laberinto que es *Rayuela*, nos damos cuenta que sus preocupaciones, llamémoslas metafísicas, son más profundas porque abarcan al ser, abarca la cuestión de lo absoluto y lo inalcanzable (o difícil de alcanzar) que puede ser.

Lo lúdico de la rayuela lo podemos ver en su estructura abierta, en el final que no tiene una sola acepción. Pero el juego no es sólo un juego despreocupado, es un juego que nos involucra y que nos hace aceptar el drama de la persecución de lo absoluto, o más bien, la búsqueda de algo que ni siquiera se sabe bien lo que es. Oliveira dice: “[...] y aunque no tengamos la menor certidumbre sobre todo lo que nuestros gigantes padres aceptaban como irrefutable, nos queda la amable posibilidad de vivir y de obrar como si [...]”.<sup>241</sup>

Esa actuación *como si* tiene lugar en el espacio lúdico. La novela es un juego, pero un juego contradictorio, un juego que dificulta la felicidad lúdica, un juego contradictorio que no presenta una respuesta, sino muchas preguntas. Es una búsqueda incesante, un continuo preguntar. Pero dentro de toda esa incertidumbre, una posibilidad es actuar como si, o sea, como si pudiéramos encontrar en algún momento lo que estamos persiguiendo, pero antes hay que oponerse a lo que nos oscurece la vista (tradicción literaria, la Gran Costumbre, la racionalidad occidental).

Además, como dice Amorós, Oliveira ha bajado hasta lo más hondo para ver cuál es el camino para encontrar el Cielo.<sup>242</sup> En el capítulo 36 Horacio está debajo de un puente junto con los vagabundos, bebiendo y fumando; y allí estando “*en la mierda hasta el cogote*” que es el camino para llegar al kibbutz, ya que se da cuenta que su kibbutz tiene forma del Cielo infantil<sup>243</sup>. Para darse cuenta del camino hacia el Cielo, tuvo que caer al Infierno. Pero el Cielo no es el Cielo, sino que está en la Tierra “*en la acera roñosa de los juegos*”<sup>244</sup>. *Rayuela* –llena de contradicciones. Para llegar al Cielo hay que caer al Infierno y en el mismo Cielo que está en la Tierra, es la visión de un mundo “*donde decir Cielo no sería un repasador manchado de grasa*”<sup>245</sup>.

En suma: el juego de *Rayuela* no es tanto el ejercicio lúdico de la libertad como un “golpearse” en contra de la pared, esperando encontrar algo de lo que depende lo que somos,

<sup>241</sup> Cortázar, Julio, *Rayuela*, op.cit., p. 622.

<sup>242</sup> Amorós, Andrés, op. cit., p. 76.

<sup>243</sup> Cortázar, Julio, *Rayuela*, op. cit., p. 367.

<sup>244</sup> *Ibíd.*, p. 369.

<sup>245</sup> *Ibíd.*, p. 369.

aunque ni siquiera sabemos bien dónde se esconde. Quizás la respuesta está en ese *como si*, en la esperanza que tenemos mientras estamos en el camino hacia el Cielo de la rayuela.

#### 4. 3. El humor y las lágrimas

Uno de los ingredientes básicos del juego, y por tanto, de *Rayuela* es el humor. En muchos casos se trata del humor que está a un paso de lo absurdo, otras veces es un humor que ironiza para esclarecer el fondo. Lo cómico viene muchas veces vinculado a lo trágico (la muerte de Rocamadour o el episodio con Berthe Trépat), o sea, es un humor que viene acompañado de lágrimas.

En primer lugar, se trata del humor que está ligado al plano lingüístico, el juego con el lenguaje o los chistes que nacen de un juego con los conceptos: *“Lo malo en vos – dijo Traveler – es que cualquier problema lo retrotraés a la infancia. Ya estoy harto de decirte que leas un poco a Jung, che.”*<sup>246</sup>.

Otro tipo de humor es el que está relacionado con lo absurdo. Veamos, por ejemplo, el capítulo 56 donde Oliveira forma una red de piolines para protegerse de Traveler. Horacio se obsesiona con la idea de protegerse, hasta parecer que estalló una guerra para la que tiene que estar bien preparado en contra de su enemigo.

*Pero no lo conseguiría, toda la estrategia estaba en eso; las armas de la defensa no podían ser de la misma naturaleza que las armas de la ofensiva. Los hilos, por ejemplo, a Traveler le iban a producir una impresión terrible cuando avanzara en la oscuridad y sintiera crecer como una sutil resistencia contra su cara, en los brazos y las piernas, y le naciera ese asco insuperable del hombre que se enreda en una tela de araña.*<sup>247</sup>.

*Rayuela*, una novela contradictoria, une en sí el humor con las lágrimas. El destino de los personajes, a pesar de las situaciones cómicas, es presentado como fatigoso. La Maga se preocupa por su hijo, Horacio tiene interrogantes metafísicos, la relación de los dos en sí es plasmada como una lucha amorosa, más que una relación sentimental. Las muestras más conmovedoras de ese humor lacrimoso, las podemos ver en la carta a Rocamadour y en el capítulo donde Horacio se encuentra con Berthe Trépat.

El capítulo 32, la carta a *“bebé Rocamadour, bebé bebé, Rocamadour”* empieza como un grito de una mujer que siente cariño por su hijo ya ausente. Toda la carta esconde en sí esa apelación, ese grito lacrimoso de una madre, lo cual podemos ver mediante la repetición continua del nombre del niño. La Maga le escribe a Rocamadour como sino estuviera muerto sino ausente, o más bien, como si la muerte no fuera más que ausencia; como si estuviera vivo, aunque muy lejos. El rechazo de la muerte adquiere un matiz de juego, en ese cerrar los

<sup>246</sup> Cortázar, Julio, *Rayuela*, op. cit., p. 391.

<sup>247</sup> *Ibíd.*, p. 494.

ojos ante la “realidad”. Sin embargo, es un juego trágico que conmueve al lector. Es un dolor tan extremoso que se vuelve un juego absurdo al tachar la muerte. La carta termina con una enumeración “frenética” que subraya el dolor y el deseo de una madre ante la despedida con el ser más querido: “[...] y te quiero tanto, Rocamadour, bebé Rocamadour, dientecito de ajo, te quiero tanto, nariz de azúcar, arbolito, caballito de juguete...”<sup>248</sup>. Además, el capítulo termina con una alusión al juego que nos lleva al ambiente lúdico, a la tierra de los niños donde, según la perspectiva de la Maga, se encuentra su hijo y donde, quizás, le gustaría estar también.

Otro ejemplo del humor lacrimoso es el capítulo 23 donde tiene lugar el encuentro con Berthe Trépat. Podemos ver la tragedia en la persona de Berthe Trèpat, una música fracasada. Lo que le da un toque ridículo e irónico al capítulo, son los comentarios de Horacio: “*Antes de verle bien la cara lo paralizaron los zapatos, unos zapatos tan de hombre que ninguna falda podía disimularlos.*”<sup>249</sup>. Aparte de eso, llama la atención el modo en él que le habla a la artista: “*Una artista como usted conocerá de sobra la incomprensión y el snobismo del público. En el fondo yo sé que usted toca para usted misma.*”<sup>250</sup>

A la vez, podemos ver la respuesta de Berthe que reconoce su ridiculez, notamos en ella un gran dolor ante su situación, lo cual llega a penetrar como un cuchillo dentro del discurso irónico de Oliveira: “*Las lágrimas le corrían hasta el cuello, se perdían entre las ajadas puntillas y la piel cenicienta. Tomó el brazo a Oliveira, lo sacudió. De un momento a otro iba a tener una crisis histérica.*”<sup>251</sup>.

Es el destino de una mujer fracasada que no reconoce su fracaso, sino que es puesto a la luz del lector mediante los comentarios críticos de la perspectiva de Horacio.

Otro tipo es el humor irónico que lava todo a fondo. Amorós dice al respecto: “*Por definición, no admite una zona sagrada, tabú. Se extiende a todo – o no existe.*”<sup>252</sup> Tanto el juego como el humor tienen esa chispa que deshace los viejos residuos. Cortázar utiliza el elemento irónico para poner a prueba la cultura occidental y hasta a los personajes mismos. Es lo que descubre el fondo de las cosas y lo enseña tal cual es. El juego tiene una función parecida porque en un espacio lúdico es posible revisar hasta la propia escritura. Eso ocurre de tal manera que, aunque todos los elementos pasen por una prueba de fuego, pero gracias al juego, no se destruyen, sino que precisamente el elemento lúdico es lo que unifica todos los elementos y permite que la soporten.

<sup>248</sup> Cortázar, Julio, *Rayuela*, op. cit., p. 338.

<sup>249</sup> *Ibíd.*, p.245.

<sup>250</sup> *Ibíd.*, p.245.

<sup>251</sup> *Ibíd.*, p.252.

<sup>252</sup> Amorós, Andrés, op. cit., p. 35.

#### 4. 4. Jazz

Uno de los temas importantes, relacionados con el juego, es la música (o el jazz). En varias ocasiones se describen minuciosamente (podemos decir hasta amorosamente) las secuencias musicales.

Aparte de la afición hacia la música que es notable en la novela, es importante la relación que tiene la música con el juego. Según Huizinga, la música tiene todas las características formales del juego, es decir, es un sistema limitado, sacado de la vida cotidiana, tiene un orden fijo con reglas específicas, es posible de repetirla y nos proporciona el sentimiento del gozo<sup>253</sup>. A lo mejor, dicho sentimiento del gozo es lo más palpable en cuanto al jazz.

Por otra parte, volviendo sobre el capítulo 23, es lo que ridiculiza aun más el fracaso de Berthe Trépat, comparada con el interés que tienes los personajes por la música.

#### 4. 5. Amor

El amor es uno de los temas centrales de la novela. Pero más que ser una relación de dos personas enamoradas, se nos presenta como un juego amoroso (muchas veces algo “morbo” ya que contiene en sí la imposibilidad del amor, la lucha por acercarse que nada más aleja a los personajes). Es una relación del deseo y ausencia.

Saúl Yurkievich afirma: *“El juego absuelve de las restricciones de lo real empírico y al trasladar a un tiempo y un espacio diferentes, al instaurar una comunidad aparte en un dominio separado, posibilita un contacto extraordinario con la realidad.”*<sup>254</sup> En esta cita podemos ver que el amor se asemeja en muchos aspectos al juego: el tiempo y espacio diferente, una comunidad aparte.

A continuación, se refiere a la novela: *“El amor imán, con su juego de atracciones y rechazos, opera como causa de razón suficiente o sin razón causal, como conductor concertante/desconcertante de encuentros y desencuentros.”*<sup>255</sup> El amor se presenta en la novela como un juego de atracción y de rechazo, de encuentro y desencuentro. Tiene forma de “guerra de amor”.<sup>256</sup>

Lo dicho se puede notar, por ejemplo, en “el juego a no encontrarse”: *“La técnica consistía en citarse vagamente en un barrio a cierta hora. Les gustaba desafiar el peligro de*

<sup>253</sup> Huizinga, Johan, op. cit., p. 238.

<sup>254</sup> Yurkievich, Saúl. “Eros ludens” In Cortázar, Julio. *Rayuela*. Madrid: Colección Archivos, 1991, p. 761.

<sup>255</sup> *Ibíd.*, p. 763.

<sup>256</sup> *Ibíd.*, p. 763.

no encontrarse [...]”<sup>257</sup> El amor se vuelve un juego con reglas específicas que son válidas para los amantes.

A veces, el juego llega a ser una guerra (como dice Yurkievich):

[...] entonces la única posibilidad de encuentro estaba en que Horacio la matara en el amor donde ella podía conseguir encontrarse con él, en el cielo de los cuartos de hotel se enfrentaban iguales y desnudos y allí podía consumarse la resurrección del fénix después que él la hubiera estrangulado deliciosamente, dejándole caer un hilo de baba en la boca abierta, mirándola extático como si empezara a reconocerla, a hacerla de verdad suya, a traerla de su lado.<sup>258</sup>

El amor se presenta aquí como la muerte deliciosa. Es necesario morir y resurgir como el fénix para que Horacio pueda sentir que la Maga es de verdad suya. Se trata de un juego de paradojas, de encuentro y rechazo.

Además el narrador declara que el rechazo es hasta necesario en el amor: “Así andaban, Punch and Judy, atrayéndose y rechazándose como hace falta si no se quiere que el amor termine en cromo o en romanza sin palabras. Pero el amor, esa palabra...”<sup>259</sup>

El amor paradójicamente necesita del rechazo para poder ser revivido, para poder renacer cada día de nuevo. El amor, esa palabra, el amor –una realidad profunda, pero a la vez es difícil de concebir, de pronunciar. El amor que requiere un misterio, que requiere ser revivido, que necesita resurgir como el ave fénix.

El capítulo 7 es un ejemplo de dicho revivir, renacer: “Toco tu boca, con un dedo toco el borde de tu boca, voy dibujándola como si saliera de mi mano, como si por primera vez tu boca se entreabriera, y me basta cerrar los ojos para deshacerlo todo y recomenzar [...]”<sup>260</sup> El amante con un tocar la boca de su amada, la recrea de nuevo como el pintor que dibuja un cuadro. El encuentro es cada vez un misterio, es siempre nuevo, por eso es posible recrear todo en un beso, luego rechazarlo todo, y poder a empezar desde cero. Un juego de imanes donde todo huele a novedad. Es el amor que no se pierde, sino que muere y vuelve a resurgir. Es un amor que se busca sin buscarlo. Es el juego amoroso que destruye y vuelve a unir.

<sup>257</sup> Cortázar, Julio, *Rayuela*, op. cit., p. 159.

<sup>258</sup> *Ibíd.*, p. 155.

<sup>259</sup> *Ibíd.*, p. 159.

<sup>260</sup> *Ibíd.*, p. 160.

## Conclusiones

El propósito de mi tesis fue doble. En primer lugar, intenté ver que el elemento lúdico en la obra maestra de Cortázar *Rayuela* se manifiesta a modo del *gesto semántico*. Sin embargo, en vez de analizar de esa manera la obra al pie de la letra, intenté asemejar ciertos aspectos del término con el juego que es un elemento dinámico, polifacético, ambiguo. Y permite al autor “jugar” con su obra, con los personajes, con el lector. Además, es el juego que usa Cortázar para revisar ciertos conceptos culturales y también ciertos aspectos relacionados con el género novelístico.

Pero, por otro lado, el elemento lúdico es también el principio unificador que atraviesa toda la novela: desde su nombre hasta el lenguaje y el eje temático. Es, pues, un elemento que problematiza los distintos aspectos y, a la vez, le da unidad.

Veamos ahora, como se “redistribuye” el juego en la novela. Mi segundo propósito fue analizar la obra desde dos perspectivas, contemplando la novela como el juego estético y el juego moral; puesto que *Rayuela* son muchos juegos pero principalmente son dos.

Es muchos juegos, ya que es un gesto polifacético y multiplicativo; en resumen, es la moneda con más de dos caras. Y ese juego multiplicativo es abarcado en dos juegos principales: el que atañe a lo estético y el que apunta a lo moral.

Hablando de lo estético, me refiero a lo que tiene que ver, sobre todo, con el proyecto de escritura y la forma de la novela. Me asomé al nombre que esconde la problemática del juego laberíntico: rayuela. Segundo, estudié el género que problematiza en el plano del juego, el género de la novela, ya que se trata de una obra abierta, infinita; una obra que desafía los límites de la novela, ya que los revisa e intenta recrearlos, usando como herramienta, precisamente, el elemento lúdico. También analicé la problemática de la estructura que sobrepasa las dicotomías formando un espacio lúdico, indagué en la cuestión del autor, del lector y de los personajes.

El proyecto de escritura de Cortázar se manifiesta como el juego con el lector que es involucrado en el drama de la rayuela, de una lectura multiplicativa. ¿Cuál es la solución para ese drama? El lector que asume el papel de compañero de camino está ante muchas opciones de lectura. Lo que le queda es la posibilidad de “disfrutar” del camino, o sea, el sentido de la lectura está en la lectura misma, el gozo del juego está en el juego mismo. También aparece la cuestión de los dobles que, en cierto sentido, traspasan los límites de la novela y se convierten, se desdoblan en lectores (Horacio, lector cómplice; la Maga, lectora hembra) y hasta en el autor (Morelli, Cortázar).

El juego penetra el lenguaje de la novela. El lenguaje lúdico es empleado tanto dentro del proyecto estético, como del proyecto metafísico de la novela, siendo un elemento dinámico (destructor, revisor) y, a la vez, es un elemento unificador que se hace presente en todos los aspectos de la novela.

Por otro lado, intenté ver el problema del juego moral que fue discutido junto con la revisión de la crítica literaria acerca del juego.

El juego moral tiene en la novela la forma de la búsqueda del Cielo o del kibbutz del deseo. Lo lúdico es el elemento que problematiza dicha búsqueda. Sin embargo, no se presenta en la obra como una búsqueda gozosa, ejerciendo la libertad (dicho a la manera de Fink), sino una búsqueda obsesiva, fatigosa. Además, intenté sostener la idea de que dicho buscar no termina en la novela. En primer lugar, el hecho de finalizar con la búsqueda iría en contra de la forma abierta y ambigua de la novela (véase el capítulo 56, el final, que nos lleva a varias interpretaciones).

En segundo lugar, en varias ocasiones en la novela el narrador afirma la incertidumbre ante el objeto buscado o ante el lugar donde podría estar el Cielo deseado. El motor del juego es el deseo del encuentro que brota de la ausencia. Y es precisamente ese deseo que podría llenar de sentido la búsqueda incesante. Horacio Oliveira es un buscador de una realidad más profunda y su pesquisa va hacia el futuro, en la espera del Cielo deseado. *Rayuela* es una novela infinita y la búsqueda metafísica también se vuelve infinita dentro de la novela. Lo que le queda al personaje es la esperanza de encontrar lo que está persiguiendo y es saber que su búsqueda no es sólo suya, pero de mucha gente, incluyendo al lector. En esa situación de incertidumbre tiene la suerte de actuar *como si*, o sea, como si no existiera dicha incertidumbre, como si fuera posible encontrar el paraíso perdido en un espacio lúdico.

El juego moral (no moralista) abarca también otros temas dentro de la novela, por ejemplo, al tema del jazz y el de la música que se relacionan directamente con el elemento lúdico y están, como todo juego, problematizados; a pesar de que el jazz está vinculado más con la percepción gozosa del juego.

El amor se presenta como la guerra de atracción y rechazo, como la muerte deleitosa en una destrucción y resurrección de los amantes. Último tema importante relacionado con el juego es el humor que también tiene rasgos ambiguos. Aparte del humor, envuelto en los juegos con la lengua, está el juego que aparece al borde de las lágrimas. Uno de los pasajes que podrían ser considerados uno de los más trágicos son la carta a Rocamadour y el episodio con Berthe Trépat. En el primero se relaciona un amor materno, danzando cerca del juego infantil a rechaza la muerte, y la frialdad de la ausencia. El capítulo 23, el encuentro con

Berthe Trèpat, muestra la discrepancia entre los comentarios irónicos del narrador y la situación trágica de la artista.

En suma: podemos ver que *Rayuela* es un juego, pero no un juego dichoso. Tiene forma de un laberinto que problematiza los diferentes aspectos de la novela. Es difícil encontrar una única solución para el elemento lúdico. Pero puedo afirmar que dicha complejidad, es lo que hace que *Rayuela* no deje de incitarnos para buscar nuevos caminos.

## Resumé

Zámerom mojej diplomovej práce je skúmať motív hry v diele *Rayuela* argentínskeho spisovateľa Julia Cortáзара. Preto tento účel som si vybrala ako interpretačný nástroj *sémantické gesto* Jana Mukařovského. Avšak nešlo mi využívať tento termín vo všetkých jeho aspektoch a aplikovať ho na dielo rovnako ako český vedec. Mojm cieľom bolo zamerať sa na určitý aspekt definície *sémantického gesta*, ktorý mi umožnil vidieť dôležitú dimenziu motívu hry. V prvom rade sa jednalo o dynamický charakter hry, ktorý dielu dodáva experimentálnu podobu. Druhou stránkou hry je zjednocujúci charakter, prenikajúci celým dielom. Táto stránka je tým, čo dáva románu jednotu.

V diplomovej práci som preto chcela zodpovedať na otázku špecifčnosti a charakteru hry v diele *Rayuela*. Preto som skúmala tento motív jednak na formálnej stránke románu, ale tiež na jeho témach. Zvažovala som zároveň, že *Rayuela* je vo svojej dynamickej koncepcii veľa hier, ale v podstate predstavuje dve hlavné perspektívy: estetickú a morálnu hru.

Estetickou hrou myslím formálne záležitosti románu. Pokúsila som sa preto analyzovať hru, ktorá sa objavuje vo výbere názvu diela, v žánri, štruktúre a vo vzťahu postáv, čitateľa a autora, pričom som pri bádani podstaty hry nesmela opomenúť filozofické tézy, ktoré sa snažia vystihnúť jej základ. Taktiež dôležitou súčasťou mojej diplomovej práce je aj zahrnutie náhľadu na hru, ktorý podávajú významný literárny kritici, ktorí sa venujú Cortázarovej tvorbe. Morálnou hrou bolo myslené nahliadnutie na tematické zložky diela. Snažila som sa hľadať odpoveď na problém „otvorenosti“ diela a otázku hľadania „Neba“.

Prvá kapitola podáva stručný prehľad filozofických koncepcií hry, pričom sa zameriava na pohľad dvoch autorov: Eugena Finka a Johana Huizingu. Jedným z dôležitých prínosov Finka je znázornenie hry ako symbolu, ktorý svet nekopíruje, ale interpretuje a presahuje. Zároveň je dôležité jeho náhľad na daný motív ako na znovuzískanie prvotných nekonečných možností, ktoré sa počas života vyčerpávajú v dôsledku rozhodnutí, ktoré musíme prijímať. Huiziga na druhej strane akcentuje význam hry pre kultúru. Hra je základom hudby, poézie a ďalších kultúrnych aspektov. Zároveň kladie dôraz na vymedzenie hry skrze pravidlá, súťaživosť. Zdôrazňuje otázku, či sa hra podarí. Obaja autori sa zhodujú, že podstatou hry je jej účelnosť, ktorú má sama v sebe.

Mojím zámerom bolo aplikovať tieto filozofické koncepcie na hru v Cortázarovom diele, pričom som sa zamerala najmä na otázku znovuzískania možností, ktoré má odkaz

v otvorenosti diela. Tiež som niektoré ďalšie aspekty ako pravidlá hry zamerala na štruktúra románu, teda na hru so štruktúrou diela, a tak i s čitateľom.

V druhej kapitole som sa venovala otázke literárnej kritiky, ktorá sa rieši motív hry v Cortázarovej *Rayuele* a tiež ostatných dielach. Mojm cieľom nebolo však obsiahnuť všetku literárnu kritiku, ktorá sa venuje téme hry. Skôr som sa chcela zamerať na tých literárnych vedcov, ktorí vyzdvihujú problematiku daného motívu v románe. Napokon som skúmala tiež pohľad samotného Cortázara, ktorý takisto rieši otázku hry. Zároveň som však chcela vyzdvihnúť hru v Cortázarovom diele, ktorá tvorí určitú osu v jeho tvorbe. Nejedná sa ale o motív nemenný, hra sa v autorových dielach mení, vyvíja. Mojm zámerom bolo teda skúmať vývoj a podobu tohto motívu v niektorých Cortázarových dielach, a to na dokreslenie a kontextualizáciu hry v *Rayuele*.

Následne som sa zaoberala otázkou formálnej stránky románu, teda estetickou hrou. V prvom rade som riešila problém názvu, ktorý odkazuje jednak na detskú hru (nebo, peklo, raj či v argentínskej španielčine rayuela), jednak na hru ako labyrint či mandalu. Čo sa týka žánru románu, v prvom rade som sa venovala literárnej kritike, ktorá pátra po kontexte, ktorý vplýval na vznik románu *Rayuela*. V tejto perspektíve som zahrnula do literárneho kontextu aj pohľad Cortázara, vychádzajúci z jeho kritických diel.

Ďalej som riešila otázku žánru románu. Je *Rayuela* vôbec román? Akým spôsobom vplýva hra na autorovu prácu s žánrom? V diskusii s literárnou kritikou som dospela k záveru, že Cortázar vytvára práve vďaka motívu hry nový náhľad na žáner. Nechce odmietnuť román, ale pretvoriť ho, využiť všetky jeho možnosti, rovnako ako hráč využíva v „hernej partii“ všetky možnosti, ktoré stratil v živote v dôsledku rozhodovania. Ďalším dôležitým aspektom je štruktúra románu. Akým spôsobom vniká motív hry do jeho štruktúry? V prvom rade sa jedná o rozdelenie románu na lineárne dielo, kde čitateľ odmieta participovanie na hre, zároveň román predstavuje aj hru s čitateľom v druhom možnom čítaní, v druhej možnej štruktúre románu, kedy ako v nebi, pekle, raji čitateľ prechádza z jednej kapitoly (polička) do druhej podľa inštrukcií, ktoré zadáva autor. Avšak román má ešte tretie možné riešenie v jeho otvorenej koncepcii. Román sa štruktúrne čitateľovi otvára v nekonečnom množstve možných spôsobov čítania, vďaka ktorým pretvára štruktúru románu. Zároveň *Rayuela* predstavuje „herný priestor“, ktorý nekopíruje, ale interpretuje svet.

V ďalšej podkapitole som skúmala vzťah postáv, čitateľa a autora. Vďaka hre jednotlivé postavy presahujú rámec románu a tvoria paralelu čitateľa: Bosorka ako pasívny

čitateľ Galdósových románov a Horacio ako aktívny čitateľ. I autor má v románe svojho dvojníka. Je ním Morelli, ktorý tvorí koncepciu svojho románu, ako aj Cortázar črtá svoju *Rayuelu*. Cortázar navrhol svoj román takým spôsobom, vďaka ktorému sa čitateľ môže stať spoluautorom diela a tiež postavou. Podmienkou je však participovať na kreatívnej ceste čítania románu. Ako spoluautor tvorí do určitej miery svoj vlastný román vďaka štruktúrálnej voľnosti, ktorú mu autor ponúka. Problémom je však to, že ako čitateľ stojí pred minimálne dvomi a maximálne nekonečným množstvom možných spôsobov čítania románu (viď štruktúra a žáner diela). V tomto ohľade sa čitateľ stáva postavou, ktorá je vtiahnutá do labyrintu románu. V ňom postava hľadá „Nebo“. I čitateľ musí čeliť problému hľadania, ktoré nemá cieľ (otvorený román). Jedným z riešení je hľadať cieľ v samotnom čítaní, v „ceste románom“.

Ďalšia podkapitola bola venovaná jazyku románu. Mojm cieľom bolo skúmať, akým spôsobom Cortázar využíva motív hry v otázke jazyka diela. Autor pretvára jazyk románu, „hrá“ sa s jazykovou formou, so slovami, takým spôsobom využíva všetky jeho možnosti, stavia sa voči určitému typu „petrifikovaného“ jazyka. V druhom rade sa jazyk stáva miestom hľadania hlbokkej reality, strateného „raje“. V obidvoch prípadoch Cortázar využíva hru ako dynamický, pretvárajúci prvok, ktorý však poskytuje jazyku diela súdržnosť.

V poslednej kapitole som analyzovala podstatu hry v tematickej zložke románu. Podľa Huizingy je hra základom kultúry. Tento základ som sa snažila vidieť i v motíve hry, ktorá vplýva na témy diela. Jedná sa o tému hudby, lásky, humoru. Tiež som sa venovala znázorneniu „detskej“ hry alebo, peklo, raj v románe (*rayuela*). Jednou z dôležitých tém je však hľadanie „Neba“, ktoré tvorí osu diela. Postava Horacia stojí pred problémom hľadanie, ktorý je skomplikovaný dynamickou a ambivalentnou hrou. Mojm zámerom bolo riešiť otázku otvorenosti románu, v dôsledku ktorej hľadanie postavy nikdy nekončí. Rovnako ako čitateľ, stojaci pred množstvom spôsobov čítania, i postava Horacia stojí pred problémom hľadania v hre, podobnej labyrintu. Východiskom v tomto prípade môže byť „cesta“ sama. Hra má teda v románe skôr ako „radostný“ charakter podobu labyrintu.

Hra je teda tým elementom, ktorý problematizuje formálne a tematické aspekty diela. Zároveň však poskytuje autorovi priestor, aby nakladal v tejto „hravej“ dimenzii s žánrom, štruktúrou, postavami. Hra v konečnom dôsledku predstavuje prvok, ktorý dodáva celému románu jednotu, ktorá je „všadeprítomná“ a ako ambivalentný prvok toto dielo nielen problematizuje, ale zároveň ho aj zjednocuje, pričom tvorí priestor pre stále nové cesty v jeho interpretácii v nevyčerpatelných možnostiach, ktoré hru charakterizujú.

## **Bibliografía:**

### **Bibliografía de Cortázar**

- Cortázar, Julio. “Literatura en la revolución y revolución en la literatura” In Col. de autores. *Literatura en la revolución y revolución en la literatura*. México: Siglo XXI, 1976.
- *Obra crítica I*. Madrid: Santillana, 1994.
  - *Obra crítica II*. Madrid: Santillana, 1994.
  - *Rayuela*. Madrid: Cátedra, 2011.
  - *La vuelta al día en ochenta mundos*. Madrid: Siglo XXI, 1980.

### **Fuentes secundarias**

- Aínsa, Fernando. “Las dos orillas de Julio Cortázar” In Lastra, Pedro (ed.). *Julio Cortázar*. Madrid: Taurus, 1981.
- Alazraki, Jaime. *En busca del unicornio*. Madrid: Gredos, 1983.
- *Hacia Cortázar: aproximaciones a su obra*. Barcelona: Anthropos, 1994.
  - “Rayuela: estructura”. In Cortázar, Julio. *Rayuela*. Madrid: Colección Archivos, 1991.
- Alegría, Fernando. “Rayuela: o el orden del caos”. In Cortázar, Julio. *Rayuela*. Madrid: Colección Archivos, 1991.
- Arnejo, María D. Blanco. *La novela lúdica experimental de Julio Cortázar*. Madrid: Pliegos, 1996.
- Amorós, Andrés. “Introducción”. In Cortázar, Julio. *Rayuela*. Madrid: Cátedra, 2011.
- Castro-Klarén, Sara. “Rayuela: los contextos”. In Cortázar, Julio. *Rayuela*. Madrid: Colección Archivos, 1991.
- Barrios González, Alfredo. *Descripción del proceso de la creación literaria en la obra de Julio Cortázar a partir de sus cartas*. México: UNAM, 2011.
- Berg, Walter Bruno. “Juegos, dobles y puentes (anotaciones al capítulo 41 de Rayuela)”. In Centre de recherches Latino-Americaines Université de Poitiers. Coloquio internacional Lo lúdico y lo fantástico en la obra de Cortázar. Madrid: Fundamentos, 1986.
- Bloom, Harold. *Kánon západní literatury*. Praha: Prostor, 2000.
- Borinsky, Alicia. “Rayuela: avenidas de recepción”. In Cortázar, Julio. *Rayuela*. Madrid: Colección Archivos, 1991.
- Ezquerro, Milagros. “Rayuela: estudio temático”. In Cortázar, Julio. *Rayuela*. Madrid: Colección Archivos, 1991.

Fink, Eugen. *Hra jako symbol světa*. Praha: Orientace, 1993.

Fuentes, Carlos. "Rayuela: la novela como caja de pandora". In Cortázar, Julio. *Rayuela*. Madrid: Colección Archivos, 1991.

- *Valiente mundo nuevo*. Madrid: Mondadori, 1990.

Gallo, Marta. "Los nombre de Rayuela". En Centre de recherches Latino-Americaines Université de Poitiers. *Coloquio internacional Lo lúdico y lo fantástico en la obra de Cortázar*. Madrid: Fundamentos, 1986.

García Flores, Margarita. "Siete respuestas de Julio Cortázar". In Cortázar, Julio. *Rayuela*. Madrid: Colección Archivos, 1991.

Garfield Picon, Evelyn. "Cortázar por Cortázar". In Cortázar, Julio. *Rayuela*. Madrid: Colección Archivos, 1991.

Gonoboff, Gerardo Mario. "El hablar con figuras de Cortázar". In Centre de recherches Latino-Americaines Université de Poitiers. *Coloquio internacional Lo lúdico y lo fantástico en la obra de Cortázar*. Madrid: Fundamentos, 1986.

González Bermejo, Ernesto. "Cortázar por Cortázar". In Cortázar, Julio. *Rayuela*. Madrid: Colección Archivos, 1991.

- "La idea central de Rayuela es una especie de petición de autenticidad total del hombre". In Cortázar, Julio. *Rayuela*. Madrid: Colección Archivos, 1991.

Harss, Luis. "Cortázar, o la cachetada metafísica". In Cortázar, Julio. *Rayuela*. Madrid: Colección Archivos, 1991.

Huizinga, Johan. *Homo ludens*. Barcelona: Alianza Editorial, 2000.

Iñigo-Madrugal, Luis. "Rayuela: los juegos en el cementerio". In Lastra, Pedro (ed.). *Julio Cortázar*. Madrid: Taurus, 1981.

Jandová, Jarmila; Volek, Emil. *Signo, función y valor*. Santafé de Bogotá: Editores Colombia S. A., 2000.

Kundera, Milan. "La desprestigiada herencia de Cervantes". In Kundera, Milan. El arte de la novela.

[en línea]: <<http://biblioteca.vitanet.cl/colecciones/800/830/834/artenovela.pdf>> [Consulta: 19 de junio de 2012]

Lezama Lima, José. "Cortázar y el comienzo de la otra novela". In Cortázar, Julio. *Rayuela*. Madrid: Colección Archivos, 1991.

Monsiváis, Carlos. "Bienvenidos al universo Cortázar". In Lastra, Pedro (ed.). *Julio Cortázar*. Madrid: Taurus,

Montaldo, Graciela. "Contextos de producción". In Cortázar, Julio. *Rayuela*. Madrid: Colección Archivos, 1991.

- “Destinos y recepción”. In Cortázar, Julio. *Rayuela*. Madrid: Colección Archivos, 1991.

Ortega, Julio. “Voces de Rayuela”. In Centre de recherches Latino-Americaines Université de Poitiers. *Coloquio internacional Lo lúdico y lo fantástico en la obra de Cortázar*. Madrid: Fundamentos, 1986.

Ramos-izquierdo, Eduardo. “La escritura lúdica en Rayuela”. In Centre de recherches Latino-Americaines Université de Poitiers. *Coloquio internacional Lo lúdico y lo fantástico en la obra de Cortázar*. Madrid: Fundamentos, 1986.

Pereira, Armando. *Deseo y escritura*. México: Premia, 1986.

Yurkievich, Saúl. *Julio Cortázar: mundos y modos*. Barcelona: Edhasa, 2004.

- “Eros ludens” In Cortázar, Julio. *Rayuela*. Madrid: Colección Archivos, 1991.
- “La pujanza insumisa”. In Cortázar, Julio. *Rayuela*. Madrid: Colección Archivos, 1991.
- “Un encuentro del hombre con su reino”. In Cortázar, Julio. *Obra crítica I*. Madrid: Santillana, 1994.