EL CONCEPTO DE JUEGO EN CORTÁZAR*

Marco Nifantani**

La aplicación del concepto de juego a la obra Cortázar encuentra sin duda un terreno fértil en el libro más conocido del escritor argentino, *Rayuela*. Este texto extraordinario y deslumbrante escrito en París, coincide de hecho con toda una reflexión teórica sobre el arte y la literatura que en aquellos años veía como protagonistas a Roland Barthes, el grupo de *Tel Quel*,¹ el neo-estructuralismo, Umberto Eco y su fundamental *Opera aperta*,² Gadamer y la hermenéutica de su *Verdad y método*.³

De hecho, Cortázar anticipando y asumiendo algunas de las posturas del debate de aquel entonces, invita al lector a acceder a los campos de la literatura a través de una reflexión sobre las que han sido hasta entonces sus formas históricas de recepción.⁴ A Cortázar le interesan en particular los finalistas de todo texto literario, es decir los personajes, y

69

* Título original: "Cortázar y los *open* de Francia". A 30 años de la publicación de *Rayuela*.

** Revista *Linea d'ombra*, Milano.

¹ Barthes, Greimas, Eco y otros, *Análisis estructural del relato*, Premiá Editora, Puebla, 1982. Se refiere al número 8 de 1964 de la revista *Communications*.

² U. Eco, *Opera aperta*, Bompiani, Milano. El concepto de interpretación libre del texto artístico encuentra aquí su máxima extensión. En sus obras sucesivas Eco se encargará de aclarar y definir el concepto de interpretación. Véase en particular *I limiti della interpretazione*, Bompiani, Milano.

³ H.G. Gadamer, *Verità e metodo*, Bompiani, Milano, trad. de Gianni Vattimo. Véase en particular la parte dedicada a la creación artística como juego.

⁴ Para una evaluación de los textos fundamentales de la teoría de la recepción literaria véase D. Rall (comp.), *En busca del texto*, 1987, Méx., UNAM.

Marco Nifantani

el sentido de la realidad que el hábil entrenador, el autor, transmite al pequeño neófito aprendiz, el lector.

La obra de 1963 del autor argentino hace entrar en juego al lector llamándolo, en un primer momento, a reconstruir la fábula narrada y, en un segundo, implicando su participación crítica para cuestionar una serie de principios éticos que están sembrados por todo el texto. Juegan en este sentido la anticonvencionalidad de los personajes, presentados en toda su fragilidad. En particular Oliveira y la Maga, en un cruce de destinos entre nihilismo y sacrificio ritual, empujan fuertemente al lector al juicio moral, a la inmediata simpatía humana o a la aversión, escondiendo hasta los “capítulos prescindibles” la solución del drama que se ha consumado. Además, Babs que quiere irse de las reuniones del Club de la Serpiente después de haberse emborrachado, denuncia los límites del lector-hembra del cual muchas veces nos habla Cortázar; lector-hembra que se deja llenar por la postura vital de la obra de arte, lo cual implica un primer estadio del acto de leer, para salirse en seguida en función de la asignación de las partes de héroe y víctima y después de haber expresado su juicio moral. Un juicio moral lleno de vapores alcohólicos, que implica su identificación con el espíritu que está combatiendo su batalla dentro del texto para confirmar su transparencia y su unidireccionalidad. Al revés, el texto de Cortázar acepta ampliamente la poética del “desorden”, referida a la vida misma y al texto; desde este punto de vista, la obra tiene que reproducirlo, empujando al lector a entrar en el mismo desorden, a vivirlo, y sólo en última instancia, a construir un concepto propio del orden y del desorden. En el texto esta función “apelativa” es dada por los capítulos prescindibles, compuestos por los diálogos de los miembros del Club de la Serpiente y, todavía más, por las reflexiones de Morelli.

Por lo que me toca me pregunto si alguna vez conseguiré hacer sentir que el verdadero y único personaje que me interesa es el lector en la medida de que algo de lo que escribo debería contribuir a mutarlo, a desplazarlo, a extrañarlo, a enajenarlo.⁵

⁵ Julio Cortázar, *Rayuela*, Madrid, Alfaguara. Todas las citas se refieren a esta edición.

EL JUEGO EN CORTÁZAR

¿A qué tipo de experiencias nos empuja entonces el autor? Indudablemente el hilo conductor de la novela es la reflexión sobre el lenguaje, y el autor nos conduce de la mano en este recorrido. Nos desafía al hacernos un mapa del territorio y al reconstruir el complejo entrecruzamiento de hilos que se van anudando y desanudando a lo largo de la novela.

En este sentido se opera una discriminación entre el lector-hembra, que se queda con la lectura convencional, y el lector "implícito",⁶ que tiene que ir más adelante en la lectura, sumergiéndose en esa fase de orientación-desorientación representada por los capítulos prescindibles. Sólo en esta segunda lectura se dan las bases para entender las reglas del juego que el autor quiere que juguemos con él: si seguimos las instrucciones internas al texto podemos entender el significado de las trayectorias de los personajes principales, la Maga y Oliveira, y de sus dobles, Talita y Traveler. Para hacerlo es inevitable que el lector, además de seguir el tablero indicado por el autor, construya a su vez otro tablero personal. Éste es igual para todos los lectores, en la medida en que el autor se está dirigiendo a un lector implícito que se hace cargo del deslindamiento de las temáticas fundamentales. Y es diferente según las conclusiones a las que llega cada lector.

He empleado hasta ahora la palabra juego: pero ¿en qué sentido se trata de un juego? En primer lugar, en el de un entendimiento lúdico, en el empleo de una energía psíquica aplicada a un deleite hermenéutico. Si el autor se esconde y nos esconde el hilo conductor que nos lleva a disfrutar del nudo profundo de la creación estética, tenemos que aceptar el juego e ir descubriendo el entrecruzamiento de las líneas hasta "descender" al nudo que las origina. En segundo lugar, el jugador mismo está en juego, es decir participa en la espera creada por el autor y se pone en juego él mismo como sujeto sensible y ético, teniendo una experiencia que lo puede transformar. Es evidente que este segundo nivel corresponde más propiamente al ideal de la creación estética según Cortázar.⁷

⁶ Con respecto al concepto de "lector implícito" véase S. Chatman, *Storia e discorso*, Pratiche Editrici, Parma, 1989.

⁷ El concepto de creación artística como experiencia transformadora aparece a lo largo de toda la obra de Gadamer y presenta cierto parecido con lo sugerido por Cortázar (sin embargo habrá diferencias respecto al concepto de tradición).

Marco Nifantani

Sigamos ahora el trasfondo de la reflexión sobre el lenguaje adelantada por Morelli-Cortázar a lo largo de los capítulos prescindibles:

En lo que acabas de leernos está bien claro que Morelli condena en el lenguaje el reflejo de una óptica y de un *Organum* falsos o incompletos, que nos enmascaran la realidad, la humanidad. A él en el fondo no le importa demasiado el lenguaje salvo en el plano estético. Pero esa referencia al *ethos* es inequívoca. Morelli entiende que el mero escribir estético es un escamoteo y una mentira, que acaba por suscitar el lector-hembra, al tipo que no quiere problemas sino soluciones, o falsos problemas ajenos que le permiten sufrir cómodamente en su sillón, sin comprometerse en el drama que también debería ser el suyo... (p. 470)

Lenguaje quiere decir residencia en una realidad, vivencia en una realidad. Aunque sea cierto que el lenguaje que usamos nos traiciona no basta con querer liberarlo de sus tabúes. Hay que revivirlo, no re-animarlo. (Etienne, 471)

72

Lo único claro en todo lo que ha escrito el viejo es que si seguimos utilizando el lenguaje en su clave corriente, con sus finalidades corrientes, nos moriremos sin haber sabido el verdadero nombre del día... Para qué sirve un escritor si no para destruir la literatura? Y nosotros que no queremos ser lectores-hembra ¿para qué servimos si no para ayudar en lo posible a esa destrucción? (Oliveira, 473)

Perfecto. Sólo que esta realidad no es ninguna garantía para vos o para nadie, salvo que la transformes en concepto, y de ahí en convención, en esquema útil... (183)

(Flujo de conciencia de Oliveira, 36-7:) Había vivido lo suficiente para sospechar esto que, pegado a las narices de cualquiera, se le escapa con mayor frecuencia: el peso del sujeto en la noción del objeto. (...) Más tarde le hizo gracia comprobar como en las formas superiores de la cultura el peso de las autoridades y de las influencias, la confianza que dan las buenas lecturas y la inteligencia producen también su "se lo digo yo" finamente disimulado... Lo

EL JUEGO EN CORTÁZAR

malo de todo esto —pensó— es que desemboca inevitablemente en el *animula vagula blandula*.

Wong insistió hasta su partida de Francia que no valía la pena seguir molestándose en champollionizar las rosetas del viejo, una vez localizadas las dos citas siguientes, ambas de Pauwels y Bergier: “Quizás haya un lugar en el hombre desde donde pueda percibirse la realidad entera. Esta hipótesis parece delirante.” “El lenguaje, al igual que el pensamiento, procede del funcionamiento aritmético binario de nuestro cerebro. Clasificamos en sí y no, en positivo y negativo. Esta insuficiencia del lenguaje es evidente y se la deplora vivamente. Pero qué decir de la insuficiencia de la inteligencia binaria en sí misma?...no puede incorporar a su propia estructura la realidad de las estructuras profundas que examina. Para conseguirlo debería cambiar de estado, sería necesario que otras máquinas que las usuales se pusieran a funcionar en el cerebro, que el razonamiento binario fuese sustituido por una conciencia analógica que asumiera las formas y los ritmos inconcebibles de esas estructuras profundas.(441)

En algún rincón, un vestigio del reino olvidado. En alguna muerte violenta el castigo por haberse acordado del reino. En alguna risa, en alguna lágrima, la sobrevivencia del reino. Se puede matar todo menos la nostalgia del reino...(411)

73

El punto de relación entre estas reflexiones de Oliveira-Morelli-Club de la Serpiente y su inserción en el desarrollo narrativo es evidentemente la historia de amor entre el mismo Oliveira y la Maga. Oliveira ve en la Maga la encarnación de una adhesión escueta a la realidad, sin filtros conceptuales excesivos, una adhesión inmediata que se sirve más de la percepción sensible que de la interpretación lingüística; representa la cercanía del reino milenario, su beatitud y su fluidez dentro de la realidad cosificada, estandarizada, uniformada. A la vez, la Maga vive inconsciente e ingenuamente dentro de tal realidad cosificada; cuando muere Rocamadour vive el rechazo que esa realidad opera sobre su proyecto existencial de seguir siendo entidad simple dentro de una realidad cosificada. La desaparición de la Maga es el sacrificio ritual que la

Marco Nifantani

realidad inauténtica requiere para seguir siendo, y también uno de los puntos nodales, si no el punto nodal, de la primera parte del texto ("Del lado de allá"). La Maga es tal porque para jugar rayuela son necesarias "una piedrita y la punta de un zapato".

La rayuela se juega con una piedrita que hay que empujar con la punta de un zapato. En lo alto está el Cielo, abajo está la Tierra, es muy difícil llegar con la piedrita al Cielo, casi siempre se calcula mal y la piedra se sale del dibujo. Poco a poco sin embargo se va adquiriendo la habilidad necesaria para salvar las diferentes casillas y un día se aprende a salir de la tierra y remontar la piedrita hasta el Cielo, lo malo es que justamente a esa altura, cuando casi nadie ha aprendido a remontar la piedrita hasta el Cielo, se acaba de golpe la infancia y se cae en las novelas, en la angustia al divino cohete, en la especulación de otro Cielo al que hay también que aprender a llegar. Y porque se ha salido de la infancia se olvida que para llegar al Cielo se necesitan, como ingredientes, una piedrita y la punta de un zapato. Una piedrita y la punta de un zapato, eso que la Maga había sabido tan bien y él mucho menos bien.(239)

74

La búsqueda de Oliveira a lo largo de la novela es descrita emblemáticamente por la metáfora de la rayuela. La rayuela en sí es también el tercer nivel del juego y el más propiamente textual dentro de la obra de Cortázar. Las repetidas afirmaciones de Oliveira sobre la posibilidad de alcanzar el nivel de percepción por el cual el mundo, la realidad, aparezca en sus conexiones extra-conceptuales es metaforizado por el juego mismo de la rayuela. Por ser un juego es necesario entrenarse, pero al mismo tiempo es necesario despojarse de todo lo que impide jugar, es necesario aprender. Toda la tensión del juego consistirá entonces en entrenarse en el constante cuestionamiento del lenguaje convencional, en despojarse del yo para acceder a una dimensión donde cualquier concepto utilitario sea negado por un acceso liminal a la realidad. (Me sirvo aquí del concepto de liminal, del latín *in limine*, o sea al margen, o, siguiendo la referencia del lector implícito, al "umbral" que queda por conocerse, quizá identificable con un concepto de energía no mediatizado por convenciones y teorías). Al mismo tiempo, el aprendizaje de la

EL JUEGO EN CORTÁZAR

habilidad que se requiere para jugar implica un constante esfuerzo para consolidar las posiciones o las rayuelas que se van adquiriendo. Es un juego y como tal requiere un severo aprendizaje para poder ser jugado bien, es decir para desencadenar el aspecto lúdico, que como sabe cualquier persona que se haya dedicado a algún tipo de juego, conlleva un mecanismo de dominación psicológica de las reglas: en función de tal apropiación, la seguridad de poder jugar cada vez mejor, es decir de poderse jugar mejor las propias posibilidades y habilidades dentro de las reglas.

Las reglas del juego no son más que la parte visible de su estructura, ya que el jugador va adquiriendo el conocimiento, o su ilusión, de aquellas dinámicas que permiten una economía del juego, hasta hacerlo descender de una pequeña serie de variables que lo determinan en su estructura más íntima.

De aquí se desprende el sentimiento profundo de incomunicabilidad que caracteriza a Oliveira. El autor nos presenta al personaje en el momento en que va introduciéndose en el aprendizaje. Sus relaciones están afectadas por este punto de partida, por el intento de establecer un territorio que sea fundamento de su lenguaje propio, ajeno a cualquier estímulo instrumental, para contraponerlo al territorio del lenguaje convencional representado por la realidad instrumental y dialéctica, basada en la relación sujeto-objeto.

Este tipo de aprendizaje conlleva por un lado el constante alejamiento de las necesidades biológicas y, por otro, el fenómeno de las "sustituciones" mediante el cual Oliveira opera el desesperado intento de negación total de los demás objetos, reconociendo en ellos una encarnación temporal y develable de aquel umbral energético al cual Oliveira quiere reconducir su propia percepción liminal.

Este proceso de defensa del territorio individual se hace más evidente en el momento en que Oliveira se enfrenta con lo que fue su patria. Entonces descubre su doble, Traveller, el que juega con las reglas de su contexto, mediante un lenguaje fuertemente arraigado en la realidad. Al contrario, Oliveira busca la definición de un territorio simbólico propio sobre el cual fundar su lenguaje.

En la segunda parte de la novela ("El lado de acá"), se experimenta con más fuerza el sentido de juego que empeña a todos los personajes. Hay un jugador que intenta delimitar el propio territorio en el territorio

Marco Nifantani

ajeno, instaurando así una relación estrecha entre el significado de las acciones de los demás y las propias. Cada uno de los jugadores, Oliveira y Traveller, quiere imponer sus propias reglas del juego: Oliveira ha podido avanzar en la rayuela, operando un distanciamiento de la Tierra pero quedando en la imposibilidad de alcanzar el Cielo. En esta operación de distanciamiento de la Tierra, es decir de la realidad convencional, ha llegado a perfeccionar cada vez más su habilidad y posesión de las reglas hasta incluir en su percepción liminal la sustitución de la figura de la Maga por la de Talita, adquisición permanente después del descenso a los Infiernos.

La última escena, el capítulo 56 de la lectura convencional, es al mismo tiempo la resolución del juego y la máxima indefinición que el autor hereda al lector. El de Oliveira ¿es un sacrificio ritual extremo, el intento final de despojarse de aquel yo al cual se ha reducido la percepción, única posibilidad de lograr el cielo, intento de anulación del territorio de los demás a través de la negación del propio territorio? O más bien, ¿se ha agotado el papel de Oliveira como portador de la poética del autor —y con él la posibilidad intrínseca en la novela, y en cualquier novela, de llevar a cabo la insurrección contra el lenguaje convencional— si el autor no renuncia al propio código autorreferencial en función del cual viven los personajes dentro de la historia?

Si se justifica la última hipótesis, entonces aparecerá el último nivel de juego dentro del texto. Al refutar una definición del final, al no dejarnos saber qué ha pasado con Oliveira, Traveller y Talita, al acentuar el significado de las reglas del juego en que están envueltos los personajes más que sus destinos, Cortázar deja finalmente aparecer el rostro del otro jugador: el autor, tan implícito⁸ como el lector.

Autor implícito y lector implícito finalmente se encuentran jugando un partido en las soleadas canchas de Roland Garros.

Las sombras de los dos jugadores, dibujándose sobre la arcilla, interrogan a los espectadores sobre la carga de alteridad que conlleva la relación entre lenguaje y realidad, entre la realidad tal como la conocemos y las posibilidades de la literatura como recreación del lenguaje y de una realidad “otra”.

⁸ Para una ilustración ágil y documentada del concepto de “autor implícito” véase la citada obra de S. Chatman.