

EL PAPEL DEL JUEGO EN LA OBRA DE JULIO CORTÁZAR: “GRAFFITI”

Gloria Ito Sugiyama*

El juego es parte importante en la existencia del ser humano.

Deriva del latín *ludere*, que no constituye sólo una actividad, sino una actitud ante la vida. Propone movimiento, inquietud, jugueteo, creando una dinámica particular.

Las acciones lúdicas están ligadas a la recreación, a la imaginación, a la exploración, a la deconstrucción, a la trasgresión y van siempre acompañadas de la búsqueda del placer, del disfrute, del goce y se evidencian cuando se emprenden actitudes, proyectos que implican riesgo, azar, vértigo y sorpresa.

Se han desarrollado distintas teorías que partieron del juego. Entre ellas tenemos, en primer lugar la de la distracción, que nos dice que esta actividad es considerada como un entretenimiento que libera del estrés y de la fatiga al individuo; en segundo lugar, la teoría del ocio o del exceso de energía, propuesta por Schiller y Spencer, quienes mencionan que el juego es un medio de expresión y de liberación de las fuerzas inutilizadas en la vida. Esta teoría explica todas las actividades de ocio y las vacaciones. Además, Carr asegura que el juego estimula la acción del sistema nervioso. Groos¹ propuso, a finales

del siglo antepasado, ejercicios preventivos contra este tipo de enfermedades. La idea fundamental es permitir el desarrollo biológico del ser humano.

Iniciaremos dando un somero esbozo de lo que es el juego y de su papel en la historia de la humanidad, para después adentrarnos a hablar del papel central que tiene éste dentro de la producción cortazariana, y avocarnos más tarde, en concreto, al aspecto lúdico en el cuento de “Graffiti”.

Toda civilización ha conocido alguna forma de juego, desde las más antiguas hasta las más modernas. El juego ha conservado su espacio propio, junto a las actividades de carácter económico, que se acentúan en nuestros días.

A pesar de que el individuo moderno es un ser alienado en las distintas formas de producción y consumo de la sociedad industrial —y hoy día, en un mundo de donde predomina el neoliberalismo y la globalización—, es todavía un sujeto que juega. Parece como si no pudiera renunciar a esa extraña actividad que desde el punto de vista de la producción no le reporta ningún beneficio. Así, el juego es una actividad inútil, sin dividendos, desde esta perspectiva, pues en realidad es una actividad necesaria y siempre le reporta placer, solaz y esparcimiento.²

* Departamento de Humanidades, UAM-A.

¹ Groos realizó experimentos relativos al juego con animales: *Die Spiele der Tiere*, trad. al francés: *Les jeux des animaux*, París, 1902, pp. 150-151.

² Alazraki, J. E Ivar Ivask, *The Final Island. The Fiction of Julio Cortázar*, p. 12.

No se trata aquí, pues, de mantener la escisión entre lo útil y lo inútil. No podemos caer en la trampa de creer que el juego no interviene en el proceso intelectual y en el desempeño laboral. Lo que sucede es que la lúdica sigue otra lógica epistemológica que el trabajo, por contraposición. No existe razón para que la actividad lúdica no sea tomada en serio o menospreciada. Además, estas actividades “inútiles” y gratuitas son imprescindibles para conservar el equilibrio psíquico y mental del sujeto. En ellas el individuo despliega su capacidad creativa.

Por otra parte, el juego para Georges Bataille es una protesta frente al principio de realidad, ya que seguir al placer es liberarse de todas las coacciones, olvidarse de todas las fronteras oscuras, mediante la luz de la acción, de la creatividad y de la imaginación. El juego resulta tan “central” que el historiador y filósofo holandés Johan Huizinga le concede un nuevo atributo al hombre, acuñando un nuevo término junto a las categorías que éste tiene de *homo faber* (hombre que hace, elabora y produce) y *homo sapiens* (ser pensante) le da la de *homo ludens* (hombre que juega y se recrea).³ Además hablando del juego, nos dice que es una acción libre que se ejecuta “como si” y se siente como situada fuera de la vida cotidiana, pero que a pesar de ello puede absorber tanto al jugador que puede llegar a dominar todas sus actividades.⁴

Esta actividad del juego, según Huizinga no se delimita a la época de la infancia del ser humano, sino que recorre las diferentes etapas de la vida del individuo, adoptando diversas formas en cada una de ellas: fiestas, mitos, rituales, intercambio, arte; en una palabra, todo aquel escenario que sirve al despliegue de lo imaginario y de la fantasía. La versatilidad que posee el juego no lo libra de una serie de reglas a las que se sujeta; pero éstas nacen más bien del movimiento propio del mismo y desaparecen con él.

Para el filósofo Roger Caillois la noción de juego se sitúa en una esfera más amplia. La extiende a la

naturaleza y al cosmos. La reglamentación es producto de una organización cósmica y universal, de la que participa todo cuanto existe.⁵

Lo cierto es que el juego, retomando la concepción de Johan Huizinga, constituye una actividad gratuita y azarosa, desligada de todo valor utilitario y de toda finalidad, esto sólo aparentemente, ya que sí posee un objetivo y que se contrapone a la lógica de una razón, la que constituye su coherencia, sobre la base de la necesidad y de una cierta determinación causal. Caillois refuta a J. Huizinga diciendo que el juego puede ser lucrativo, y en ocasiones obligatorio.⁶ Para el primero existen cuatro modalidades del juego: a) los juegos de competencia (*agon*), que necesitan de un contrincante. Aquí son indispensables el entrenamiento y la constancia. Intervienen el trabajo, la habilidad y la paciencia, tenemos como ejemplo, los juegos intelectuales o los atléticos. Además, en este tipo de juego los antagonistas se encuentran en condiciones de relativa igualdad y cada cual busca demostrar su superioridad; b) los de azar (*alea*), donde la suerte depende del destino y no del jugador e involucra el riesgo. Son los juegos considerados humanos por excelencia; c) los de simulacro (*mimicry*), es decir, los que se evaden de la realidad y suponen la aceptación temporal, si no de una ilusión cuando menos de un universo cerrado, convencional y, en ciertos aspectos, ficticio; y d) los de vértigo (*ilinx*). Aquellos que producen espasmo, aturdimiento. También provocan miedo y vértigo moral.⁷ En cualquier caso, a decir de Roger Caillois, se trata de alcanzar una especie de espasmo, de trance o de aturdimiento que provoca la aniquilación de la realidad con una brusquedad soberana. El movimiento rápido de rotación o caída provoca un estado orgánico de confusión y de desacierto.⁸

⁵ Caillois, Roger, *Les jeux et les hommes*, p. 47.

⁶ Aquí R. Caillois se refiere a las apuestas y los juegos de azar (casinos, loterías) en que si se recibe un premio al ganar, ya sea éste dinero o bien un obsequio.

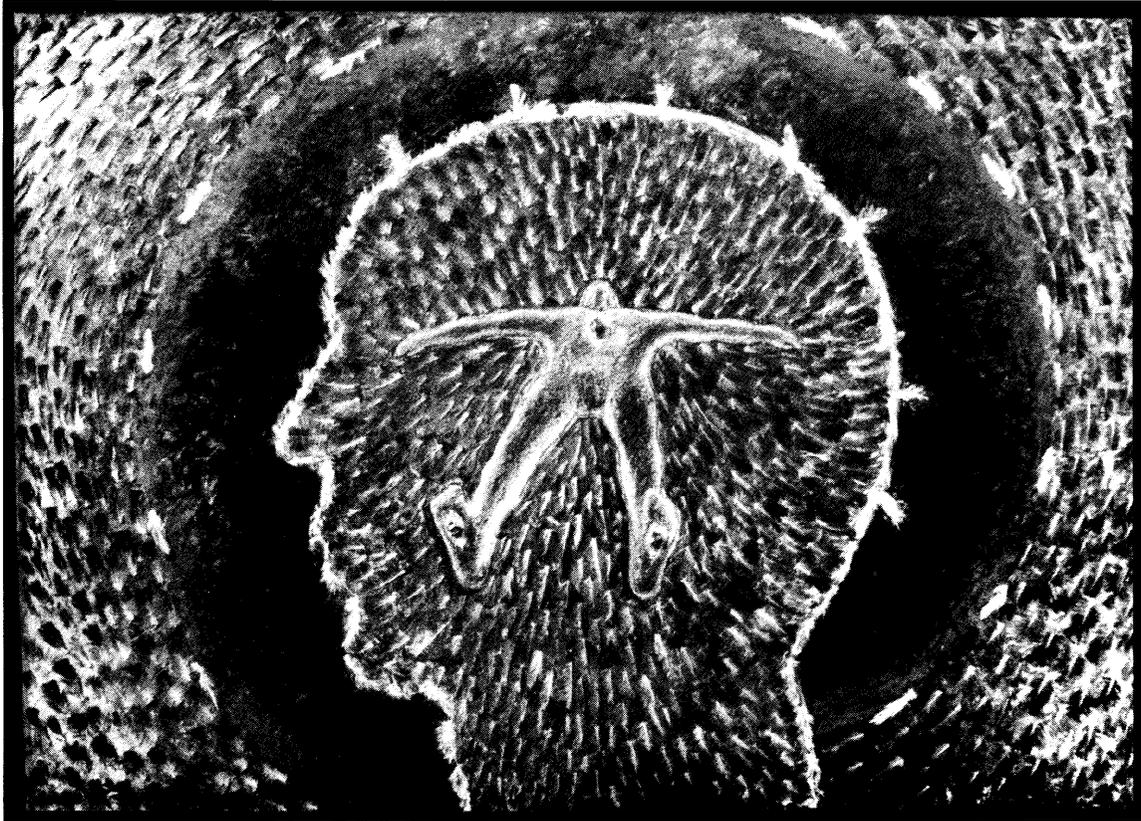
⁷ Jacques Derrida, *De la gramatología*, p. 71.

⁸ Véase Roger Caillois, *op. cit.*, p. 48.

³ Bataille, Georges, *La parte maldita*, p. 32.

⁴ Johan Huizinga, *Homo ludens*, p. 26.

Laura Quintanilla.



Viaje interior. Encausto, chapopote y plumas s/tela, 140 x 200 cm. 1996.

Para Caillois, no existe la gratuidad en el juego. Si bien no siempre se obtiene una recompensa económica, sí están la satisfacción, el avance del conocimiento, la práctica de habilidades, entre otros.

Dentro del campo de la literatura, en la narrativa moderna el juego, como recurso expresivo viene cobrando cada vez más importancia, lo que se explica por la intención de los autores de obrar sin restricción alguna, de inventar sus propias reglas y quizá también de burlarse de los antiguos regímenes y sistemas, destruyéndolos.

En la narrativa “moderna” el juego es un recurso expresivo que busca crear sin restricciones, inventando sus propias reglas y parodiando a los sistemas anteriores. Tenemos el caso de Jorge Luis Borges con sus juegos metafísicos, a Manuel Puig con sus invenciones lingüísticas revolucionarias y a Lezama Lima con sus juegos “orientalistas” como representantes de la literatura latinoamericana que hacen uso de este recurso. Para Julio Cortázar el juego es una de

las características del hombre moderno, debido a su doble carácter de colectivo y de antirracional. Y paradójicamente éste, como medio de conocimiento, puede llegar a la profundidad, a la esencia del ser humano. Este último autor toma al juego como una forma de liberación, pero a la vez, nos dice que esto no le resta seriedad y por tanto respeta sus leyes rigurosas. La escritura de Julio Cortázar, al jugar con sus signos, es una escritura que vuelve entonces voluntariamente al espacio mágico y desde allí construye su sentido. Mediante el juego de las palabras Cortázar elabora su experiencia del mundo y la elabora precisamente así, como un juego, como esa libre actividad de la fantasía o de la imaginación, con todo su trabajo creador. El juego para J. Cortázar es poesía. Y por otra parte, como mencionó él mismo, su visión del juego es “muy seria y muy profunda”.⁹

⁹ González Bermejo, *Conversaciones con Cortázar*, pp. 125-126.

El espacio de la literatura será aquél en el que la gratuidad, la espontaneidad y la libertad del juego constituyan algunos parámetros posibles. La literatura de Cortázar es triangular no sólo en cuanto a la temática, sino también en cuanto al hecho literario. En ella se da la búsqueda de sí mismo, del otro y de la realidad total. Como autor se propone Julio Cortázar crear sin restricción alguna, inventar sus propias reglas, burlándose de los sistemas anteriores y destruyéndolos. De este modo, la obra cortazariana se mueve en el espacio del juego que es esencial a toda escritura artística. Ella misma es un juego. González Bermejo menciona en su obra que Cortázar insiste en que: “la literatura sirve como una de las muchas posibilidades del hombre para realizarse como *homo ludens*... en último término como hombre feliz”.¹⁰

Cada uno de los textos que nacen de la escritura es un nuevo continente descubierto para la imaginación, a través del juego y especialmente para Cortázar el juego constituye una obsesión, es a la vez rito y creación.

Cuando en una entrevista el profesor titular de ciencias de la información José Julio Perlado le preguntó a J. Cortázar acerca del papel que desempeñaba el juego en su quehacer literario; habló del juego que se efectuaba entre él y su obra y el juego entre él como escritor y el lector. Aseguró que el juego interviene de manera constante en su obra. Cree en la magia del juego y comentó que cree en *a poetomanía*, juego que practica con constancia y cuyos resultados le asombran una y otra vez. Esta actividad lúdica, explica, consiste en tomar un libro de poemas, cualquiera sea éste, cerrar los ojos y colocar su dedo en una de las hojas. Al abrirlos lee el verso señalado y no deja de admirarse de lo atinado que resulta la mayoría de las veces. Textualmente menciona:

[...] es impresionante la cantidad de veces que en mi caso el verso en el que caigo me ilumina un futuro inmediato o me aclara un pasado o me muestra cuál es mi presente entonces é cómo

no creer en el poder del lenguaje, cuando ese simple juego se vuelve una cosa seria?¹¹

Después, puntualiza en *La vuelta al día en ochenta mundos*: “Esta especie de constante lúdica explica, si no justifica, mucho de lo que he escrito o he vivido”.¹² En *Rayuela*, por otra parte, gozamos de una escritura que juega con la escena que constituye. Jugar con el lenguaje es producir una textualidad distinta. En ella no se apunta al conocimiento, sino al placer. A partir de ella se estructura un espacio de gozo y no un conjunto de normas. Grafía que se abandona decididamente a un juego sin fin ni finalidad aparentemente.

En *Historias de cronopios y de famas*, por ejemplo, no interesa la solemnidad, sino la frescura y la espontaneidad del juego. El camino de la ficción es un camino de libertad e ingenio. La experiencia lúdica recorre todos los textos de Cortázar. La suya es una escritura que juega, siendo a su vez el juego del lenguaje. Y es que los dos —juego y escritura— se estructuran sobre la base de la fantasía, y en el centro de ésta, es el deseo el que se juega.

Jugar es construir mundos posibles. Es hacer depender la posibilidad de un mundo diferente no de la necesidad de una misma o de una ley que homogeneizarían los comportamientos y las actitudes, sino del acaecer azaroso del deseo, cuyo signo es la heterogeneidad, la diferencia.

Un juego no se propone transformar nada, no hay en él ninguna actitud propositiva. Un juego es gratuito, sólo un juego. Si algo llega a brotar de él, es únicamente a contrapelo de sí mismo. La responsabilidad por consecuencia, no recae sobre nadie en particular. De esta manera, a través de un gesto gratuito que sólo busca el entretenimiento se crea el dispositivo del juego. La máquina se pone en marcha sin saber en qué acabará. Existen resultados, mas éstos son del todo imprevisibles. Jugar es abandonarse gustosamente al placer, envueltos por el azar.

¹¹ Entrevista realizada por José Julio Perlado el 24 de mayo de 1983 en el hotel madrileño en donde se hospedaba el escritor argentino.

¹² Johan Huizinga, *op. cit.*, p. 24.

¹⁰ *Ibid.*, p. 84.

Ahora comenzaremos con el análisis de la obra en su aspecto lúdico. “Graffiti” inicia con una dedicatoria al pintor catalán Antonio Tapes, quien también juega con el dibujo, permitiéndose una gran libertad. Se le considera un artista surrealista, cósmico. Desde aquí principian los indicios de nuestra temática, presentes durante toda la narración.

En esta obra están presentes los cuatro tipos de juego a los que hace referencia Caillois en su clasificación y que iremos explicando paulatinamente conforme aparezcan en el presente relato.

La primera frase del texto ya se refiere al juego: “Tantas cosas que empiezan y acaso acaban como un juego [...]”¹³(129). Es como si nuestro protagonista se viera seducido por esta actividad, acción tan común, que está al alcance de todo aquél que lo desee. Sobre todo cuando se está solitario, el juego comienza para esquivar o evitar el aburrimiento

Simplemente (le) divertía hacer dibujos con tizas de colores [...] (idem.). Esto constituye un pasatiempo que lo distrae. Nunca había corrido peligro, porque sabía elegir bien y en el tiempo que transcurría [...] se abría para él algo como un espacio más limpio donde casi cabía la esperanza (130).

Juego de aparentes insignificancias, que cobran su dimensión real dentro del contexto total de la obra. Actividad lúdica que se entretiene de misterios aparentes para tratar de descubrir, arriesgándose a fracasar, pero no dándole importancia a ello, en su afán, en su búsqueda por la libertad.

El protagonista solitario se aventura en las calles de una ciudad violenta. Una ciudad bajo régimen militar; donde él responde con actos lúdicos. Este juego que le permite crear una imagen ilusoria, fantasía que lo seduce y lo alimenta. Aquí se presenta lo que Roger Caillois define como *mimicry*, juego de suposiciones, de disfraces y mímica. Además, ese espacio tenía una amplitud que le permite infinitas posibilidades de combinaciones, para recrear su ima-

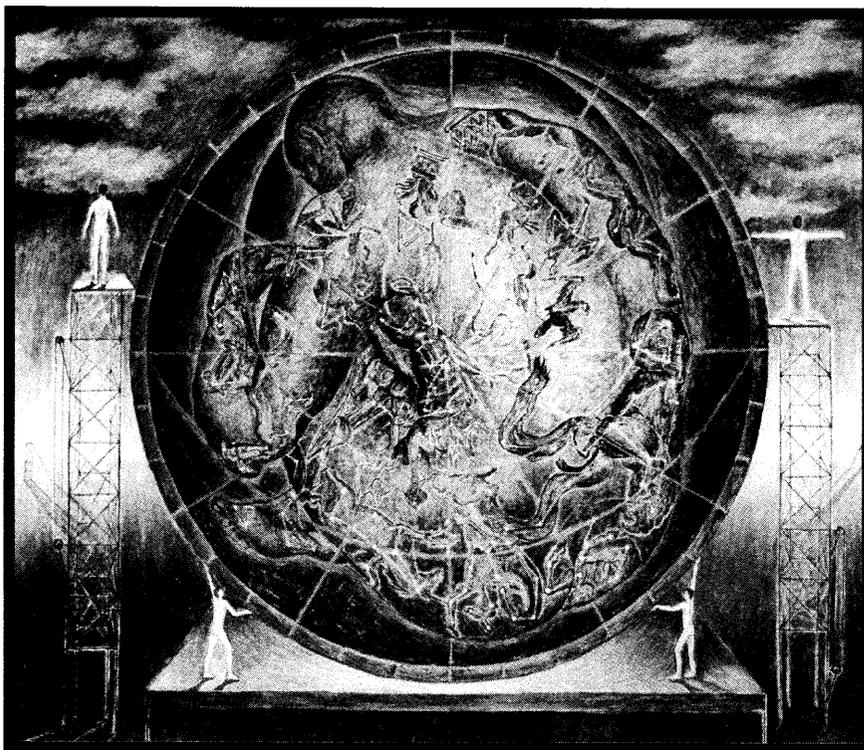
¹³ A partir de aquí, aparecerá entre paréntesis la página del relato “Graffiti” en *Queremos tanto a Glenda*, Ed. Nueva Imagen, México, 1994.

ginación, sin barreras, con dibujos sin consecuencia política en lo inmediato. El juego comienza teniendo como contrincante a la otra. Juego, al que Caillois agrupa dentro del tipo de *agon*, donde los antagonistas compiten. Aparece una ella, otro ser con el mismo espíritu de diversión. Ambos dibujan en público. Con la presencia del personaje femenino se enriquece el texto. Comienza la comunicación. Se establece la relación dual: yo-tú, hombre-mujer, triángulo-círculo, el uno y la otra: “Les jeux ne trouvent généralement leur plénitude qu’au moment ou ils suscitent une résonance complice”.¹⁴ Pero cuando aparece un dibujo al lado del suyo, todo parece ser diferente. Ahora siente miedo por ella, su compañera, el peligro “se volvía doble” (130). Esta es una prueba más, de que las acciones se suman en una actividad y complicidad compartidas. Ambos crean su espacio de acción: los lugares públicos, abiertos, cuyo marco permanece indeterminado.

Como dice R. Caillois: “On dirait qu’il manque quelque chose a l’activité du jeu, quand elle est réduite a un simple exercice solitaire”.¹⁵ Así, es el juego en complicidad el que hace que cobre sentido la elaboración de los graffiti. De esta actividad nace una profunda relación entre ambos: una simpatía. Sus trazos establecen un diálogo, y por un momento parece que se entendieran. Surge un discurso espontáneo en el juego. Ese juego que es la posibilidad de un deseo plural, no focalizado en un único significante. Él se entusiasma y —como otros jugadores cortazarianos— altera la rutina en nombre de la compañía que busca y se imagina solidaria: “Empezó un tiempo diferente, más sigiloso, más bello y amenazante a la vez. Descuidando tu empleo salías en cualquier momento con la esperanza de sorprenderla” (131). El juego se inicia inocentemente y va cobrando otras dimensiones hasta convertirse en una obsesión. Corresponde a la tipología de los juegos de *alea*, propuestos por R. Caillois. Ya no hay más voluntad. Se renuncia a ella.

¹⁴ (Las traducciones de las citas en francés fueron realizadas de forma libre por la autora del presente trabajo). Los juegos hallan por lo general su plenitud en el momento en que suscitan una resonancia cómplice.

¹⁵ Roger Caillois, *op. cit.*, p. 39.



La noche. Encausto, chapopote, oro s/tela, 150 x 180 cm. 1999.

La acción tiene lugar en una época de represión en que hay toque de queda, prohibiciones, miedo, dolor, y lo que es aún peor, la incertidumbre. Paradójicamente se da un juego entre nuestros dos protagonistas.

El juego altera la rutina. Él mismo delimita el número de participantes. Son dos lenguajes que se complementan, entregándose a la búsqueda del placer que les proporciona el juego en su invención, pasión y fascinación. Diversión llena de tensiones y sorpresas. Juego de encuentros y desencuentros que provocan un movimiento constante. Todo trazo o figura es algo que incesantemente se trasciende, y cuya significación no radica en sí misma, sino en la relación que establece con el otro. Esta fiesta de polos opuestos que Caillois considera antagónicos del juego. El de la *paidia* por un lado y el del *ludus* por el otro. Es decir, que reina la fantasía incontrolable y la improvisación de la primera, tanto como la anarquía y el capricho de la segunda.¹⁶

¹⁶ *Ibid.*, p. 44.

El protagonista del relato comienza a constituirse en esa zona intermedia construida por el juego, y en la que el sujeto construye la realidad, al mismo tiempo que se constituye a sí mismo. Es un hacer gratuito, que no responde a ninguna necesidad fuera del placer que produce al margen de ellas, ignorándolas o desconociéndolas sencillamente.

El escenario en que se lleva al cabo la acción son las calles de una ciudad latinoamericana, donde reina la represión. Los graffiti tienen como finalidad inscribir un sentido en ese vacío de sentido: crear, proyectar, descubrir.

“Graffiti” es la historia de la convivencia de dos seres que comparten una diversión peligrosa. La participación de la figura femenina, empática y solidaria, la lleva a ser detenida y sancionada.

Es un relato circular, que comienza de manera sutil y espontánea, aparte de terminar con el tedio. Primero tienen lugar la casualidad y el capricho con una actitud de no tomar en serio las acciones, en un juego inventado para no aburrirse, como se mencionó. El juego que inicia reside en la propuesta original lúdica, es decir, de libertad primordial, de

necesidad, de relajamiento, y en general de distracción y fantasía. El término *paidia* se refiere a la acción espontánea, instintiva. La necesidad elemental de revuelta, de una inquietud interior los impulsa a probar un nuevo “juego”. Pronto surge el deseo del desafío, y también, por qué no, del susto, como a los niños que les gusta los amedrenten. Más tarde, se torna en un juego intencionado, donde los actores ven su producción de reojo, nunca de frente, disimulando. Y donde interviene toda la tipología de juegos clasificados por R. Caillois: los de competición, aquí, expresamente, en “Graffiti” se revelan en el caso particular de dos personas de condiciones de relativa igualdad, creada de modo artificial, en el sentido de sus intenciones y expectativas; los de azar, en donde no se trata de imponerse al adversario, sino de imponerse al destino; los de simulación, donde dentro de un universo de opresión y de miedo, los personajes fabrican una segunda realidad, y, finalmente, los de vértigo, donde se intenta destruir por un instante la estabilidad de la percepción y de infligir a la conciencia lúcida una especie de terror.

Esta tipología también se entremezcla con la *paidia* y el *ludus*, estableciendo un juego entre los distintos agrupamientos cailloisianos y se van presentando, casi nunca en estado puro, se presentan dos o tres tipos a la vez, a lo largo de todo el relato.

Así, tanto para *él* como para *ella*, durante sus acciones intervienen el placer que se siente al resolver una dificultad creada, en el presente caso, dibujar en las puertas, bardas, paredones, sin ser descubiertos por las patrullas, a voluntad, de modo definido arbitrariamente, de tal manera, que a la postre, el hecho de realizar graffiti, a primera vista, no da ninguna otra ventaja que la satisfacción íntima de haberla ejecutado. Aquí el *ludus* aparece como complemento de la *paidia*. El *ludus* da ocasión a un entrenamiento, y normalmente desemboca en la conquista de una habilidad determinada, en la adquisición de una maestría particular, en el manejo de un instrumento o en la aptitud de descubrir una respuesta satisfactoria a problemas de orden estrictamente convencional. *Ludus* representa en el juego el elemento cuyo alcance y fecundidad culturales son los más sorprendentes ya que trabaja indistintamente para brindar

a las categorías fundamentales del juego su pureza y su excelencia.¹⁷ En nuestro caso *él* y *ella* logran comunicarse, sin verse, evadiendo a la autoridad por un tiempo determinado. Además la tensión y el talento de los jugadores (*él* y *ella*) se ejerce fuera de todo sentimiento explícito de emulación o de rivalidad: se lucha contra el obstáculo y no contra el competidor, que aquí es su aliado, su cómplice.

La combinación *ludus* y *alea* no es menos frecuente. La *alea* es espera pasiva de la decisión de la suerte, estremecimiento inamovible y mudo, mientras que el *ludus* alienta siempre hacia otro intento si se fracasa o se descorazona: “Esperaste hasta las tres de la mañana para regresar, la calle estaba vacía y negra” (133). De este modo se manifiesta de nuevo la influencia del *agon*, que da la atmósfera general de placer obtenido al vencer una dificultad arbitraria.

Ambos, *él*, como *ella*, dos polos opuestos, en su juego de *mimicry*, es decir de un espectáculo dentro de un ambiente de suspensión de la realidad; mediante un movimiento rápido de construcción, juegan a provocar en ellos mismos un estado orgánico de confusión y de desconcierto (*ilinx*): “Esa noche escapaste por poco a una pareja de policías [...]” (131).

Lo que resulta imposible es la combinación *ludus* e *ilinx* y entre *paidia* y *agon*. En la primera combinación mientras el *ludus* implica cálculo y combinación, *ilinx* arrebató puro y en la segunda combinación, *paidia* es tumulto y exuberancia, mientras que *agon*, lucha cerebral o muscular.

Para que su objetivo no les parezca difícil y agotador, lo tornan en un juego que los lleva al camino del placer y de la obstinación. Tratan de aturdirse, escapar de la realidad mediante el juego que se inicia inocente, pero que los lleva a fatales consecuencias. Ante la agonía de la incertidumbre y el hastío, ella opta por el fuego; es decir, por la lucha. En sus graffiti finales, *él* (*agon*) llena las maderas con un grito verde. El rojo como la pasión y el combate “una roja llamarada de reconocimiento y de amor, envolviste tu dibujo con un óvalo que era también tu boca y la suya y la esperanza” (132), como el vislumbriamiento del futuro esperado.

¹⁷ Cfr. *ibid.*, p. 74.

La relativa igualdad supuesta en los participantes se altera. La práctica del *agon* supone una atención sostenida, con un entrenamiento apropiado, esfuerzos asiduos y la voluntad de vencer. Implica disciplina y perseverancia. Invita al competidor a sacar el mejor partido posible. Pero circunstancias distractoras obran en su contra.

En un principio, no conciben límites, en la búsqueda de una lucha implacable. El haber secundado el juego del protagonista, la lleva a una golpiza y a la cárcel. Arresto brutal. Choque irracional. Aquí viene la ruptura. La creación de *ella*, el deseo de ser, provoca un acto de oblación, penalizado por la ley. Más adelante de nuevo se presentan juegos tipo *ilinx*, dentro de la clasificación cailloisiana, en donde en un intento por derribar instantáneamente la estabilidad de la percepción se produce un pánico voluptuoso. Logro del aturdimiento. Físicamente es atrapada, pero el secreto de permanecer libre consiste, como lo demuestra ella más tarde en abandonarse continuamente al juego de la fantasía y el deseo (*mimicry* e *ilinx*), los que ninguna autoridad podrá refrenar. Ahora *él* se encuentra solitario: sentirse solo anula todo miedo a la policía. Regresa a la calle. Su rebeldía ahora le parece más solitaria e inútil que nunca.

El juego que emprenden se trata de un juego perverso precisamente por el carácter irreconciliable de las fuerzas que participan en él. Lucha castrante de un juego sin reglas, ni finalidad, en la que sin querer se infringe el orden. Un acto lúdico, que reprime, elocuente, lleno de ambigüedades, de ansiedad y de miedo. Al intervenir la guerra, se crea un tipo de juego que se emparenta claramente con lo mortífero, la destrucción y lo regulado.

A medida que el juego se desarrolla sabemos más de *él* y de *ella*, sin que ellos aparezcan nunca claramente descritos. Paradójicamente mediante indicios llegamos a conocerlos mejor que si viéramos una foto suya o que si se hiciera una descripción minuciosa de ellos. Es un juego de actitudes y gestos, simulado, que va mucho más allá. Un juego de los sentidos, en el que se escucha, se ve sobre todo y se siente. Un juego del que aparentemente nadie es responsable. *Él* debe continuar. Ella se lo pide: "De alguna

manera tenía que decirte adiós y a la vez pedirte que siguieras" (134). El juego termina de la misma forma como comenzó, insensiblemente, dejando apenas sugerida una posibilidad. El juego ha evidenciado una cosa al menos. *Él* se moverá en el interior de esa figura como un objeto de deseo equidistante entre los dos. Un juego de alternancias en un espacio abierto, donde se busca el vértigo y en un intento por destruir en un instante la estabilidad de la percepción y de inflingir a la conciencia lúcida una especie de pánico voluptuoso. Donde el pánico (represión brutal por parte de la autoridad) y la hipnosis de la conciencia (dibujar, seguir, cueste lo que cueste). Todo esto se torna en una rotación frenética, contagiosa y compartida.

El juego engendra un estilo común y reconocible en que se concilian y se compensan la disparidad de gusto, la prueba de la dificultad técnica y los caprichos del genio. Julio Cortázar, al negar reglas en este juego, esboza al mismo tiempo normas futuras de innovación, cuyo código aún vago será a su vez tiránico y despótico, domará la audacia y prohibirá nuevamente una fantasía profanante. Toda ruptura que quiebre una prohibición acreditada bozquejará ya otro sistema, no menos estricto.

El desenlace confirma que la coerción exterior no modifica el carácter propio del juego, el cual se mantiene libre y espontáneo. Si el juego nació de la inocencia del movimiento inicial, poco a poco fue perdiéndola, a medida que su moción iba trazando, en la perversidad de sus líneas, ese deseo de la inconsciencia que siempre estuvo presente.

"Mirar", aquí no es un verbo externo, sino significa imaginar. *Él* mira desde lejos, semioculto y temeroso del terror político, lo suyo íntimo, es necesario que exista fuera de él la compañía solidaria, amorosa: quiere mirarla. *Él* mira en las calles la categoría imaginaria, sin la cual todo carece de sentido en ese ámbito de caos y paranoia castrenses y castrantes: ese imaginario dador de sentido a esa dualidad hombre-mujer, él-ella, lo uno y la otra.

Ante el desgaste de la palabra, vejada y profanada, Julio Cortázar propone el uso de los graffiti, de que hacen uso tanto él como ella para comunicarse, como rebelión ante el desastre de las palabras y ante la

violencia imperante en América Latina, donde reina el miedo y el dolor que siente nuestro autor frente a esta situación se hace patente.¹⁸ Los *graffiti* como desafío a la autoridad, como crítica irreverente. Por medio de éstos, se establece una continuidad en el diálogo espiritual que no necesita más de la palabra.

Es un relato breve, pero de un contenido extraordinario, pulido, minucioso, con una cadencia y ritmo lúdicos del lenguaje, un vaivén que va y viene, en un ambiente de “miradas furtivas”.¹⁹ La represión, donde está presente el negro, recurrente en la obra cortazariana como símbolo de oscuridad mental y ausencia de los valores en la actualidad. Un lugar donde reina el miedo. Todo esto invita al lector a introducirse en el mundo de Cortázar, haciéndolo partícipe de esta atmósfera y provocándolo a que penetre dentro del caos de nuestras vidas, como una necesidad no sólo de una toma de conciencia, sino de la creación de un nuevo orden. En este tenor, surgen, de manera espontánea, nuestros dos protagonistas alternado el orden convencional que invaden los espacios públicos como señal de protesta, de insurrección. En apariencia una práctica inconsciente, un juego de jóvenes, resulta ser en el fondo una denuncia contra las atrocidades y desmanes cometidos por la autoridad. Historia, mezcla de humor y juego, donde la trasgresión es doble. De nuevo vemos cómo Cortázar juega con ella, por una parte en el lenguaje, donde los *graffiti* entran en juego, porque la palabra está desgastada, maniatada, y por otra, la trasgresión a la autoridad, quien no merece respeto alguno por haber violado la integridad humana de todo ciudadano latinoamericano. Denuncia, donde dos seres se arman de valor, se liberan mediante el dibujo, se atreven a protestar en contra de un orden impuesto, corrupto, opresivo, violento y decadente.

El juego, termina con un grito de horror, una terrible impresión, fuerza es decir goce, aunque vacilamos en llamar distracción a semejante arrebato que se acerca más al espasmo que a la diversión.

¹⁸ No es gratuita la única mención en letra cursiva de Julio Cortázar acerca del dolor en el texto. Textualmente dice: “a mí también me duele” (130) y además la escribe el personaje con una tiza *negra*.

¹⁹ Término que utiliza el propio Cortázar en este relato.

Violencia, escándalo, con la intervención de la policía. El saboteador de juegos, se convierte en aquél que rompe el encantamiento.

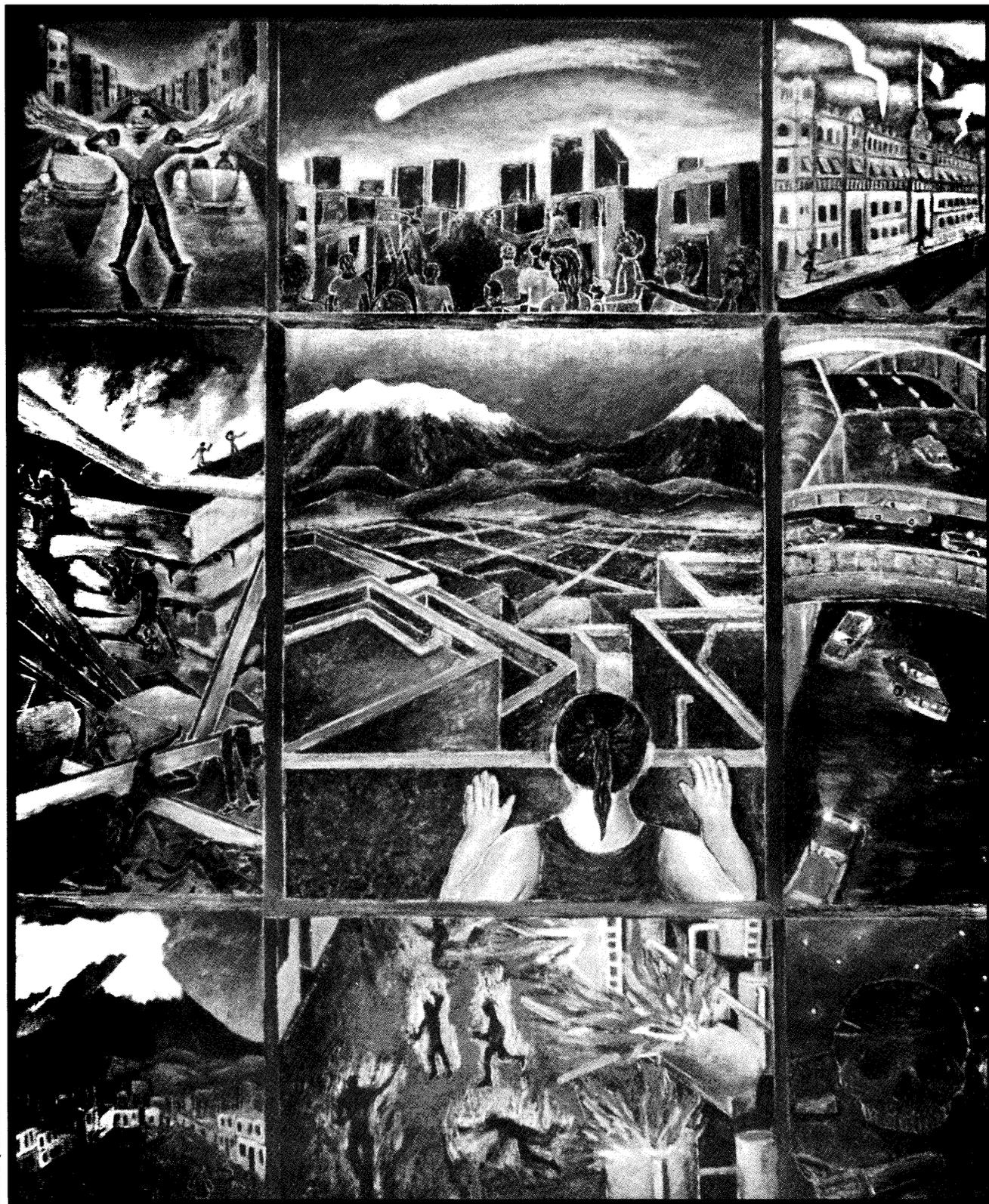
Mas él ya no puede salir del círculo en que quedó inscrito, lo sabía muy bien: “[...] los días pasaban y ya no sabías vivir de otra manera. Volviste a abandonar tu trabajo para dar vueltas por las calles” (132). Aquí se unen el *ilinx* con el *alea*. Por un lado, sabe del peligro, empero se juega la libertad física en pos de la libertad interior: vértigo insaciable e ineludible del desafío (*ilinx*). Y por el otro, falta de voluntad, se abandona a su destino (*alea*).

Como fin del relato, se conjugan *paidia* y *mimicry*: él recordaría: “así como había imaginado tu vida, imaginado que hacías otros dibujos, que salías por la noche para hacer otros dibujos” (134). No todo está perdido. Una vez más cabe la esperanza.

Finalmente, el juego yace en el relato, con sus características innatas de libertad y gratuidad, siendo capaz de impulsarse hasta el infinito.

Bibliografía

- Alazraki, J. E Ivar Ivask, *The Final Island. The Fiction of Julio Cortázar*, University of Oklahoma Press, Publishing Division of University, USA, 1978, 199 pp.
- Bataille, Georges, *La parte maldita*, Taurus eds., Madrid, 1972.
- Caillois, Roger, *Les jeux et les hommes*, Gallimard, París, 1957.
- Cortázar, Julio, *Historias de cronopios y de famas*, Minotauros, Buenos Aires, 1969.
- , “Grafitti” en *Queremos tanto a Glenda*, Nueva Imagen, México, 1994.
- Cortázar, Julio, *Rayuela*, Editorial Sudamericana, Buenos Aires, 1969.
- González Bermejo, E., *Conversaciones con Cortázar*, Hermes, México, 1978.
- Groos, K., *Die Spiele der Tiere*, BerlinVerlag, Berlin, trad. francesa: *Les jeux des animaux*, París, 1902.
- Huizinga, Johan, *Homo Ludens*, Beacon Press, Boston, 1970.
- Derrida, Jacques, *De la gramatología*, Siglo XXI editores, Buenos Aires, 1971.
- Schiller, Fr., *et al.*, *Briefen über ästhetische Erziehung des Menschen*, Bücher Verlag, Frankfurt, trad. francesa en Fr. v. Schiller, Oeuvres, tomo VIII, París, 1862.



Laura Quintanilla.

Presagios funestos. Encusto, chapopote s/madera, 120 x 100 cm. 1997.