



EL JUEGO EN RAYUELA: LA AFIRMACIÓN Y LA ESPERANZA DE UNA REALIDAD HUMANA FRACASADA

Bente Shoen

Teoría Literaria, Profesor Eduardo Camacho

Primavera, 2007

En *Rayuela*, sobre todo, hay ese sentimiento continuo de estar en un mundo que no es lo que debería ser.... Oliveira... 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.ⁱ

–Julio Cortázar

Las primeras dos palabras de *Rayuela* son: “Sí, pero...”.ⁱⁱ Esta afirmación cualificada es el centro de la novela, cuyo tema general, como afirma Cortázar, es “la comprobación de un fracaso y la esperanza de un triunfo”.ⁱⁱⁱ *Rayuela* es un libro optimista; *sí* hemos fracasado, *pero* no todos estamos resignados a este destino. Este trabajo pretende examinar cómo Cortázar saca partido del concepto del juego para expresar esta visión la realidad: *es verdad que todos somos prisioneros de la inteligencia razonante, un viejo juego cristalizado, encarnado en el habla y, sin embargo, todavía hay quien sufre la necesidad de buscar alternativas a la lógica occidental; y aunque no se puede escapar de ella completamente, los juegos que se usan para buscar esas alternativas son una luz de esperanza. Esta última se ve a través de la manera en que Cortázar juega constantemente, tanto en la forma como en el contenido de la novela, para romper la costumbre y escapar de los fines lógicos.*

Primero, voy a tratar la afirmación del fracaso del hombre y cómo se revela a través de los juegos en *Rayuela*. La idea misma de un juego implica que los jugadores están sometidos a ciertas reglas, o a otra perspectiva. Es decir, los personajes u objetos dentro del juego siguen las mismas reglas y, además, se tienen que seguir los caprichos de los jugadores. Una voz narradora en el capítulo 17 de *Rayuela* dice que el jazz, juego en sí, señala que “un hombre es siempre... más que un hombre porque encierra eso que el jazz

alude y soslaya y hasta anticipa, y menos que un hombre porque de esa libertad ha hecho un juego estético o moral, un tablero de ajedrez donde se reserva ser el alfil o el caballo”.^{iv} Aquí el juego de ajedrez es una metáfora para la vida del hombre. De la libertad que tiene el hombre, él escoge hacer un juego, en el cual renuncia a su papel de jugador para ser “el alfil o el caballo”. Las palabras “es siempre” implican que desde un origen que no se puede concebir —¿de dónde viene “siempre”?— el hombre ha cedido el papel de jugador a un ser misterioso.

Prolifera la idea de falta de control y de un destino inevitable a lo largo del libro. Oliveira dice a Talita: “Hay todo un orden de cosas que uno no decide”.^v Cuando Oliveira ve a Gregorovius flirteando con la Maga, tiene la idea de que todos están desempeñando papeles ya decididos que ya han sido desempeñados muchas veces antes, como en un juego:

...seguir los juegos de Dizzy Gillespie sin red en el trapecio más alto, «ya está, tenía que ser... Cómo se repiten los juegos. Calzamos en moldes más que usados, aprendemos como idiotas cada papel más que sabido... Te voy a tener que romper la cara, Ossip Gregorovius, pobre amigo mío. Sin ganas, sin lástima, como eso que está soplando Dizzy». ^{vi}

Oliveira aquí tiene consciencia de ser el “caballo” y tomar los pasos ya sabidos, sin ganas. Después de la acción de Gregorovius, Oliveira tendrá que responder rompiéndole la cara. Así funciona en estos juegos repetidos. La realidad no es más que, como se describe luego, “un mero juego de ilusiones, de reglas aceptadas y consentidas, de pura baraja en las manos de un tallador inconcebible”.^{vii}

En *Rayuela*, el problema y la desgracia es que este juego-vida es un orden artificial; la realidad total no cabe en el juego. Mario Vargas Llosa nos dice que “el juego es una forma de ficción, un orden artificial impuesto sobre el mundo”.^{viii} La gente sensible, como Oliveira y como Cortázar, siente la falta de una realidad más profunda, y se siente en “un mundo que no es lo que debería ser”. Aunque no se establece una conexión explícita, todos los juegos de palabras, y las discusiones sobre la insuficiencia de éstas, crean un paralelismo entre el habla y el juego, cada uno un orden artificial.

El habla nos lleva de la metáfora del ajedrez a la vida actual del hombre. Otra cosa situada en “siempre” para el hombre es el habla. En una conferencia, Cortázar lo

expresa de forma explícita: “Sin la palabra no habría historia y tampoco habría amor; seríamos, como el resto de los animales, mera sexualidad. El habla nos une como parejas, como sociedades, como pueblos. Hablamos porque somos, pero somos porque hablamos”.^{ix} Con este vínculo inextricable al habla, el hombre está condenado a la inteligencia, y en eso queda su limitación. Como en la comunicación entre la Maga y Oliveira: “las palabras que sólo han servido para no entender[se]”.^x Por haberse envuelto en el acto del habla, el hombre pierde acceso a alguna parte de la realidad, una parte que no puede explicarse con lógica, que no puede explicarse con la inteligencia razonante.^{xi} De sus palabras, Oliveira, sensible a una realidad más allá de la lógica, dice: “Las sigo usando, como vos y como todos, pero las cepillo muchísimo antes de ponérmelas”.^{xii}

El fracaso consiste en que el hombre confía hasta tal punto en la razón que pierde tanto la realidad que ha dejado fuera como la habilidad de salir del juego, porque ya todo el mundo juega. Oliveira lo resume sucintamente: “El hombre después de haberlo esperado todo de la inteligencia y el espíritu, se encuentra como traicionado”.^{xiii} El hombre ha escogido aceptar unas reglas más simples que la realidad verdadera para participar en un juego que, al final, comprende que él mismo está jugado.

Pero, simultáneamente a la afirmación del fracaso humano, se encuentra una serie de juegos inverosímiles, que parecen *no* seguir las reglas de la razón occidental y el sentido de las palabras. Dentro de este mundo, Cortázar y Oliveira se preguntan a sí mismos, aunque sean meros alfiles sometidos al juego del habla: “¿Por qué entregarse a la Gran Costumbre?”^{xiv}

La respuesta viene con la rebeldía del jazz. Hablando de su propio método de escribir, Cortázar dice: “No por nada la temprana lección de jazz: lo improvisado es lo que queda, aunque nadie llega nomás a la improvisación”.^{xv} Por ser parte del sistema de la lógica, ya no es posible la improvisación pura, *pero* se puede improvisar con la materia del juego. El jazz es el juego en “el que el artista tiene siempre en mente la estructura que va a modificar o romper... no se trata de la libertad absoluta”.^{xvi} No obstante, esta improvisación que va en contra de la razón establecida, que hace tonterías de palabras útiles, señala, como el jazz: “que quizá había otros caminos y que el que tomaron no era el único y no era el mejor, o que quizás había otros caminos, y que el que tomaron era el

mejor, pero que quizá había otros caminos dulces de caminar y que no los tomaron, o los tomaron a medias”.^{xvii} Este es el gran “pero” que define, cualifica el fracaso humano.

Se ve en la estructura y el contenido de *Rayuela* una plétora de estos juegos que parecen fuera de la ‘racionalidad.’ Vargas Llosa lo describe bien al decir que “Julio no jugaba *para* hacer literatura. Para él escribir era jugar, divertirse, organizar la vida —las palabras, las ideas— con la arbitrariedad, la libertad, la fantasía y la irresponsabilidad con que lo hacen los niños o los locos”.^{xviii} De hecho, las imágenes de los juegos de niños (la rayuela, por ejemplo) y de los locos (muchos de los juegos entre Traveler y Oliveira parecen locos, en particular el último) son parte del contenido de *Rayuela*. Pero sobre todo, como con los locos y los niños, los juegos en *Rayuela* se mantienen fuera de la seriedad. El crítico Julián Ríos da en la clave al decir que “por el humor se sabe dónde está el juego”.^{xix}

El juego más obvio de *Rayuela*, y bastante gracioso, es el usado para borrar del lector la idea habitual de lo que es una novela. Primero, Cortázar nos presenta un tablero de dirección travieso en el cual introduce las reglas para leer la novela. Tenemos dos opciones y podemos “elegir” —una elección que pone de relieve la poca libertad que nos ofrece—. Las opciones consisten en leer la mitad del libro en orden consecutivo o leer el libro entero (menos un capítulo) saltando de capítulo en capítulo según la lista. El lenguaje formal y práctico del tablero —“el lector queda invitado” y “con objeto de facilitar la rápida ubicación de los capítulos...”— contrasta ridículamente con la ineficacia de saltar de un lado al otro con cada capítulo. El autor, al parecer, está disfrutando de su manipulación de los lectores-juguetes aquí. Pero lo hace con el propósito de liberar a los lectores de las normas del juego en el que viven, de acuerdo con las cuales se ha de leer una novela de cierta manera.

El lector que espera ser absorbido en una trama hipnótica está destinado a experimentar la brusca ruptura del relato de los primeros 56 capítulos con los saltos a los demás capítulos. Cortázar explica que con esta técnica quería luchar “contra esta noción de relato hipnótico... quería que el lector estuviera libre, lo más libre posible”. El autor intenta causar esta libertad para “hacer avanzar la acción y detenerla justamente en el momento en que el lector queda prisionero, y sacarlo de una patada fuera”.^{xx} Con los

capítulos prescindibles, Cortázar trata de crear la anti-novela, y de romper los hábitos del lector.

Más adelante *Rayuela* quiebra aún más la estructura típica de una novela en el capítulo 34, cuando Oliveira lee una novela de Galós y sus pensamientos alternan línea por línea con el texto de la novela. El lector no solo tiene que considerar (?), aprender(?) de nuevo el orden en que lee los capítulos, sino hasta las líneas. También hay un capítulo que *no* figura en la lectura del “segundo libro” —el capítulo 55—. Y en vez de tener un fin, la novela continúa en un “loop infinito”, una “espiral infinita” como un programa de ordenador mal escrito, yendo desde el capítulo 131 al 58, al 131, etc.

Tras el juego establecido con la estructura de la novela, los juegos que destacan más ocurren con la subversión de los usos normales de las palabras. El lector se enfrenta, perplejo, a unos juegos de palabras que aparecen sin aviso en *Rayuela*. De repente, los pensamientos de Oliveira se escriben con una “h” que encabeza cada palabra que suele empezar con una vocal. A mi juicio, la “h” aparece cuando Oliveira se está poniendo particularmente pesado, y la añade él irónicamente, burlándose de sí mismo: “Heste Holiveira siempre con sus hejemplos”.^{xxi} Más tarde, en el capítulo 69, las palabras se transforman en la lengua ispamerikana, en un recorte tomado del periódico llamado Renovigo (Periodiko Rebolusionario Bilingue). Este juego muestra que no hace falta una ortografía correcta para comunicarse. Aún más allá va el capítulo 68 y su lengua, el “glíglico”, con el que Cortázar se acerca a su intento de evitar tener que depender del lenguaje, exclusivamente, para transmitir sus sentimientos. “Apenas él le amelaba el noema, a ella se le agolpaba el clémiso y caían en hidromurias, en salvajes ambonios, en sustalos exasperantes”.^{xxii} El lenguaje aquí separa el significado y el significante, y depende exclusivamente de la sintaxis y el sonido para comunicarse. Estos ejemplos constituyen usos lingüísticos inesperados, mostrando la esperanza de encontrar una salida del juego, aunque todavía están dentro de la lógica.

Más fáciles de incorporar a la lectura, pero todavía abriendo nuevas maneras de pensar, son los juegos mentales / rompecabezas de Oliveira, Talita y Traveler. En vez de planificar su día o fantasear sobre su futuro, Oliveira juega a pensar en cosas *inútiles*:

Yo aprovechaba para pensar en cosas inútiles, método que había empezado a practicar años atrás en un hospital y que cada vez me parecía más fecundo y necesario. Con un enorme esfuerzo, reuniendo imágenes auxiliares, pensando en olores y caras, conseguía extraer de la nada un par de zapatos marrones que había usado en Olavarría en 1940.^{xxiii}

Oliveira también compone listas inútiles^{xxiv} y titulares que nunca va a usar: “SE LE ENREDA LA LANA DEL TEJIDO Y PERECE ASFIXIADA EN LANÚS OESTE”.^{xxv} Cuenta los segundos y todo eso dice que ayuda a hacer pasar el tiempo. Los tres juegan los famosos “juegos de cementerio” con el diccionario de la Real Academia Española — otro ejemplo de algo oficial y práctico convertido en el patio de recreo de innovaciones y mezclas que parecen de locos o niños—. ^{xxvi} “Las preguntas-balanza” es todavía otro juego que desafía las normas y provoca la crítica de los vecinos: “Don Crespo los consideraba locos y la señora de Gutusso estúpidos”.^{xxvii} El éxito en este tipo de juego consiste en sacar “el jugo al cementerio” mezclando las palabras y los significado de tal manera que generen un comentario como éste: “Nunca se me había ocurrido pensar en el vino como en un jugo vegetal”.^{xxviii}

Rayuela está hecha de estos juegos contra-lógicos. Aún más profundamente inmersos en el contenido, vemos los juegos de la trama. Oliveira y la Maga juegan a encontrarse por las calles de París. En vez de quedar para verse como una pareja normal, andan sin rumbo para ver si se encuentran por casualidad. En otra ocasión juegan Traveler, Oliveira y Talita, en el episodio del tablón sobre el vacío en el que hace equilibrio esta última. El peligro real de caerse contrasta con la inutilidad de la operación, y aún más graciosamente con la preocupación de Traveler por traer un sombrero a Talita (en vez de estabilizar el tablón, que sería mucho más razonable). Por último, está el juego en el que Oliveira fortifica su habitación en el manicomio, como un niño jugando para hacer una fortaleza con los muebles de la sala, excepto que lo hace con materiales aún menos eficaces. Además, se está defendiendo de su mejor amigo (otra cosa ilógica).

En *Rayuela*, Cortázar reconoce el fracaso del mundo (su incapacidad de ver y vivir la realidad), y por eso escribe una novela inconformista. Una novela que no escapa de esta realidad, pero que improvisa sobre ella, la rompe y la retuerce. *Rayuela* es el libro inconformista correspondiente al hombre inconformista que describe Morelli:

No es misántropo, pero sólo acepta de hombres y mujeres la parte que no ha sido plastificada por la superestructura social; él mismo tiene medio cuerpo metido en el molde y lo sabe, pero ese saber es activo y no la resignación del que marca el paso. Con su mano libre se abofetea la cara la mayor parte del día, y en los momentos libres abofetea la de los demás... y en los pocos ratos que le quedan libres hace de su libertad un uso que asombra a los demás y que acaba siempre en pequeñas catástrofes irrisorias, a la medida de él y de sus ambiciones realizables; otra libertad más secreta y evasiva lo trabaja, pero solamente él (y eso apenas) podría dar cuenta de sus juegos.^{xxix}

Rayuela requiere que sus lectores aporten la parte de ellos “no plastificada”, requiere su lector cómplice, y aunque el libro mismo depende de las formas lógicas de la novela y la palabra, “medio cuerpo metido en el molde”, los múltiples juegos son una forma de abofetear al lector y al mismo Cortázar, siempre trabajando para romper y mantener rotos los hábitos de la inteligencia razonante.

Todos estos juegos son intentos de crear la figura que llegará a la verdadera realidad. Empujan los bordes de la razón occidental, tuercen las ideas de la normalidad y acaban por ser la búsqueda de algo mejor. El hecho de que los juegos sean una búsqueda crea la esperanza de que, como dice Oliveira: “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.”^{xxx} Si la realidad es un fracaso, entonces estos juegos de despertarnos y acercarnos a la verdadera figura del mundo son la esperanza, son “la sombra de una paloma [que] roza un excremento de perro”.^{xxxi}

Bibliografía

- Bary, Lesli. "Jazz en Rayuela II." Enciclopedia.
<http://www.henciclopedia.org.uy/autores/Bary/RayuelaJazz.htm> (20 abril 2007)
- Cortázar, Julio. "El sentimiento de lo fantástico." Conferencia dictada por Julio Cortázar.
Universidad Católica Andrés Bello, 1982.
<http://cortazartextual.com.ar/salida.html> (20 abril 2007)
- Cortázar, Julio. *Rayuela*. (España: Editorial Sudamericana, 1963)
<http://www.katarsis-net.com.ar/downloads/cortazar.rayuela.pdf> (20 abril 2007)
- "Encuesta a la Literatura Argentina Contemporánea: Julio Cortázar." Centro Editor de América Latina, 1982. <http://cortazartextual.com.ar/salida.html> (20 abril 2007)
- "Las Palabras--primera parte." Conferencia (Madrid, 1981) Fuente: Revista Vox.
<http://cortazartextual.com.ar/salida.html> (20 abril 2007)
- Ortega, Julio y Saúl Yurkievich Eds. "Cortázar por Cortázar." *RAYUELA*. Fondo de Cultura Económica. Buenos Aires, 1992. <http://cortazartextual.com.ar/salida.html> (20 abril 2007)
- Ríos, Julián. "Rayuela de Julio Cortázar."
http://www.ctv.es/USERS/borobar/la_maga.htm (20 abril 2007)
- Vargas Llosa, Mario. "La trompeta de Deyá." Prólogo a *Cuentos Completos* (Alfaguara, 1997). Noviembre de 1992.
<http://www.geocities.com/wongcampos/195mvlcortazar.pdf> (20 abril 2007)
-
- ⁱ Ortega, Julio y Saúl Yurkievich Eds. "Cortázar por Cortázar." *RAYUELA*. Fondo de Cultura Económica. Buenos Aires, 1992. <http://cortazartextual.com.ar/salida.html> (20 abril 2007)
- ⁱⁱ Cortázar, Julio. *Rayuela*. (España: Editorial Sudamericana, 1963)
<http://www.katarsis-net.com.ar/downloads/cortazar.rayuela.pdf> , Cap 73: 303
- ⁱⁱⁱ Ortega.
- ^{iv} Cortázar, Cap 17: 59
- ^v Cortázar, Cap 41:202
- ^{vi} Cortázar, Cap 12: 41
- ^{vii} Cortázar, Cap 12: 42
- ^{viii} Vargas Llosa, Mario. "La trompeta de Deyá." Prólogo a *Cuentos Completos* (Alfaguara, 1997). Noviembre de 1992. <http://www.geocities.com/wongcampos/195mvlcortazar.pdf> (20 abril 2007)
- ^{ix} "Las Palabras--primera parte." Conferencia (Madrid, 1981) Fuente: Revista Vox.
<http://cortazartextual.com.ar/salida.html> (20 abril 2007)
- ^x Cortázar, Cap 21: 79
- ^{xi} Cortázar, Julio. "El sentimiento de lo fantástico." Conferencia dictada por Julio Cortázar. Universidad Católica Andrés Bello, 1982. <http://cortazartextual.com.ar/salida.html> (20 abril 2007)

-
- ^{xii} Cortázar, Rayuela, Cap 21: 79
- ^{xiii} Cortázar, Rayuela, Cap 99: 352
- ^{xiv} Cortázar, Rayuela, Cap 73: 304
- ^{xv} "Encuesta a la Literatura Argentina Contemporánea: Julio Cortázar." Centro Editor de América Latina, 1982. <http://cortazartextual.com.ar/salida.html> (20 abril 2007)
- ^{xvi} Bary, Lesli. "Jazz en Rayuela II." Enciclopedia. <http://www.henciclopedia.org.uy/autores/Bary/RayuelaJazz.htm> (20 abril 2007)
- ^{xvii} Cortázar, Rayuela, Cap 17: 59
- ^{xviii} Vargas Llosa.
- ^{xix} Ríos, Julián. "Rayuela de Julio Cortázar." http://www.ctv.es/USERS/borobar/la_maga.htm (20 abril 2007)
- ^{xx} Ortega.
- ^{xxi} Cortázar, Rayuela, Cap 84: 321
- ^{xxii} Cortázar, Rayuela, Cap 68: 294
- ^{xxiii} Cortázar, Rayuela, Cap 1: 9
- ^{xxiv} Cortázar, Rayuela, Cap 41: 190
- ^{xxv} Cortázar, Rayuela, Cap 41: 189
- ^{xxvi} Cortázar, Rayuela, Cap 41: 180-190, Cap 40: 184
- ^{xxvii} Cortázar, Rayuela, Cap 40: 185
- ^{xxviii} Cortázar, Rayuela, Cap 41: 200
- ^{xxix} Cortázar, Rayuela, Cap 74: 306
- ^{xxx} Cortázar, Rayuela, Cap 36: 174
- ^{xxxi} Cortázar, Rayuela, Cap 113: 379