

*HOMO LUDENS VERSUS HOMO SAPIENS EN HISTORIAS DE
CRONOPIOS Y DE FAMAS*

BRAYAN STEE NÚÑEZ HERNÁNDEZ
JEHISON ALEXANDER PABÓN FONSECA

UNIVERSIDAD INDUSTRIAL DE SANTANDER
FACULTAD DE CIENCIA HUMANAS
ESCUELA DE FILOSOFÍA
BUCARAMANGA
2013

*HOMO LUDENS VERSUS HOMO SAPIENS EN HISTORIAS DE
CRONOPIOS Y DE FAMAS*

BRAIAN STEE NÚÑEZ HERNÁNDEZ
JEHISON ALEXANDER PABÓN FONSECA

MONOGRAFÍA PARA ASPIRAR AL TÍTULO DE FILÓSOFO

DIRECTOR:
MARIO AGUSTO PALENCIA SILVA

UNIVERSIDAD INDUSTRIAL DE SANTANDER
FACULTAD DE CIENCIA HUMANAS
ESCUELA DE FILOSOFÍA
BUCARAMANGA
2013

AGRADECIMIENTOS

Para los que nunca me dictaron clase porque estaban ocupados destruyendo el mundo.

Agradezco a mis padres y hermanos que siempre han estado a mi lado.

DEDICATORIA

A Néstor y Patricia.

A Luis Enrique, Josefina, John y Luis Eduardo.

¿Cuál es su definición personalísima de lo que es un cronopio?

Al igual que lo fantástico los cronopios no se dejan definir. Están ahí, y hay que tener cuidado con ellos porque en el mismo minuto en que uno se va a sentar ya ellos te han quitado la silla, pero es lo más que se puede acercar a una definición.

JULIO CORTÁZAR.

Nada más humano que describir una batalla.
ANÓNIMO.

TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN.....	13
1.JUEGO Y CULTURA: UNA VISIÓN DESDE HUIZINGA Y CORTÁZAR.....	16
2.ANOTACIONES AL JUEGO Y EL INGRESO AL CAMPO DE BATALLA.....	30
3.LOS GRITOS DEL DESANGRAMIENTO.....	45
CONCLUSIONES.....	50
BIBLIOGRAFÍA.....	53

RESUMEN

TITULO: *HOMO LUDENS VERSUS HOMO SAPIENS EN HISTORIAS DE CRONOPIOS Y DE FAMAS**

AUTORES: BRAIAN STEE NÚÑEZ HERNÁNDEZ
JEHISON ALEXANDER PABÓN FONSECA **

PALABRAS CLAVE: *Homo ludens, Homo sapiens*, juego, pugna, sociedad industrializada, estático, antigüedad, libertad.

En *Historias de cronopios y de famas* asistimos a una lucha entre dos visiones de mundo: la del *homo ludens* y la del *homo sapiens*. *Cronopios* y *famas* encarnan, respectivamente, estas visiones de mundo. Ellos se trenzan en una lucha en el plano ideológico, espacial y temporal, saliendo victoriosos de ella los *famas*. Quienes con su visión de mundo ponen en entredicho la visión de mundo establecida por la Gran costumbre. Con esto, logran rescatar al hombre en su parte lúdica, la cual lo constituye desde sus primeros pasos en la tierra, y lo lleva a que el juego sea un componente esencial de su ser. Pero este juego no es uno que esté controlado por la razón, ya que no puede convertirse en un juego serio, que es lo que desea la civilización moderna, pues de esta manera logra neutralizar al individuo en su faceta creadora; aquella que rompe una visión estática de la vida del hombre. De esta forma, el texto nos da pie para afirmar que hay una visión privilegiada, y es la que pierde, pues ella se muestra como una base creadora que no se estanca en paradigmas que empequeñecen al hombre, que lo convierten en un animal de producción subordinado al bien económico.

* Monografía

** Facultad de Ciencias Humanas, Escuela de Filosofía, Director Mario Augusto Palencia

SUMMARY

TITLE: *HOMO LUDENS VERSUS HOMO SAPIENS IN STORIES OF CRONOPIOS AND FAMAS**

AUTHORS: BRAIAN STEE NÚÑEZ HERNÁNDEZ
JEHISON ALEXANDER PABÓN FONSECA**

KEY WORDS: Homo ludens, Homo sapiens, play, fight, industrialized society, Static, antique freedom.

In *Historias de cronopios y de famas* we are witnessing a fight between two world views: the homo ludens and homo sapiens. Cronopios and famas embody, respectively, these visions of the world. They are twisted around each other in a struggle in the ideological level, spatial and temporal, coming out victorious of the famas. Those with their worldview challenge the worldview established by the Great custom. With this, manage to rescue the man in his playful side, which it is from his first steps on earth, and brings it to make the game an essential part of his being. But this game is not one that is controlled by reason, because it can not become a serious game, which is what you want modern civilization, for thus neutralize the individual succeeds in its creative aspect, one that breaks a vision static life of man. In this form, the text leads us to affirm that there is a privileged view, and it is the one that loses, because it shows how creative a base that does not stagnate in paradigms that make the man smaller, make it a production animal subordinate to the economic good. Before read this text please Burdit

* Monograph

** Faculty of human sciences, school of philosophy, Director Mario Augusto Palencia

INTRODUCCIÓN

La literatura de Julio Cortázar nos ofrece un mundo al cual no es fácil acceder. Relatos como los incluidos en la *Otra orilla*, novelas como *Rayuela* y los libros inclasificables como *Último Round*, hacen que sea imperativo que el lector, tal como el conductor que debe prestar atención a todas las señales de tránsito que aparecen en su camino, no deje escapar ningún elemento de los que aparecen en la narración. Pero no sólo exige esto, también una suspensión del mundo habitual, pues sólo de esta forma encontrarán campo en la imaginación del lector las mancupias, los cronopios, Johnny Carter, Oliveira, La maga, Jorge con sus lípidos y glúcidos, los ruidos indefinibles que se toman una casa, aceptar el hecho de que somos inmortales; en fin, toda una gama de personajes y situaciones que no caben en la cuadrícula del mundo habitual. Quizá falta tener el espíritu lúdico de un niño cuando se leen las inmortales líneas de este cronopio¹. Por lo tanto, situarse frente a un libro de Cortázar, como en toda lectura, supone una responsabilidad en el lector: la de convertirse en cómplice del escritor. Lo anterior llevará al primero a despojarse del espíritu servil y hacer de la lectura una acción crítica, en donde la aceptación de determinadas premisas y conclusiones estén precedidas de un espíritu atento, pero que no por esto, renuncie a la actitud lúdica.

Así, estas actitudes complementarias le permiten al lector una reflexión sobre el mundo desde una posición en la que pocos se sitúan: la lúdica, que mayormente está presente en el niño quien, como el protagonista del cuento *Los venenos*, aún no ha despojado al mundo de su halo mágico: éste es inacabable y multidimensional². Pero conservar esta última actitud en la esfera de los adultos, inevitablemente, entra en conflicto con el mundo habitual. La diferencia sufre la censura, pues en un mundo amalgamado por la economía, la industria y la

¹ Así se autodenomina Cortázar en su ensayo *Situación del intelectual latinoamericano*, que aparece en: CORTAZAR, Julio. *Último round*. Tomo 2. Siglo XXI editores S.A. 1974, p. 265.

² Para la relación niño-adulto, adulto-niño consultar: *Del sentimiento de no estar del todo*, en: CORTAZAR, Julio. *La vuelta al día en ochenta mundos*. Tomo 1. Siglo XXI editores S.A. México. 2007. 182 p.

voluntad de dominio, el hombre aparece como un ser anestesiado y envuelto en un sistema en donde la mirada técnica sobre el mundo es privilegiada. Por lo tanto, la parte lúdica del hombre se encuentra en un pesado sueño, situada en sus profundidades, y aquellos que la han despertado, sólo pueden acercarse al mundo habitual de una forma contestaría. Así, los personajes de la literatura cortazareana en los que se privilegia esta forma lúdica, de ahora en adelante *homo ludens*, chocan contra el mundo ordenado a partir de la industria y su unión con la voluntad de dominio, en donde una visión técnica del mundo enfría su espíritu lúdico y fogoso. Estos serán llamados *homo sapiens*.

De este modo, el carácter pugnaz entre la visión de mundo del *homo ludens* y del *homo sapiens*, es un tópico presente a lo largo de los cuentos, novelas y obra crítica de Julio Cortázar. Pero dicho tópico no es uno que pase desapercibido, más aún, es eje central en algunos de sus libros, como en *Historias de cronopios y de famas*, *Los autonautas de la cosmopista* y en algunos textos de *La vuelta al día en ochenta mundos* y *Último round*. Allí Cortázar, con su concepción del *homo ludens*, pone a tambalear el mundo alienador en donde la ciencia, gracias a su unión con la voluntad de dominio, concibe al hombre como un ser unidimensional y paralizado.

Ahora bien, si nos situamos en la extensa cuentística cortazareana, hallamos que, a nuestro juicio, ningún libro de cuentos presenta al *homo ludens* y su pugna con el *homo sapiens* como lo hace *Historias de cronopios y de famas*. Aunque las relaciones que se dan en ese libro no son exclusivamente pugnales, estas son las que aparecen con mayor evidencia. De este modo, en lo que sigue nos dedicaremos a identificar en la estructura del libro citado, la abierta lucha que existe entre las dos visiones de mundo referidas. Lo anterior nos permitirá ver cómo los personajes de Cortázar que, en este libro, encarnan al *homo ludens*, rompen con los esquemas ideológicos, espaciales y temporales de la cosmovisión del *homo sapiens*. Pero para desarrollar lo anterior, se hace necesario investigar qué abarcan los términos *homo ludens* y *homo sapiens* y cómo se relacionan con la cultura, cómo ha sido tratada esta pugna por los críticos de la obra cortazareana

y, por último, especificar cómo en la estructura de *Historias de cronopios y de famas*, dicha pugna está presente, y así mismo, identificar cuál es la visión de mundo que privilegia el texto.

1. JUEGO Y CULTURA: UNA VISIÓN DESDE HUIZINGA Y CORTÁZAR

Para situarnos en lo que abarcan los términos *homo ludens* y *homo sapiens*, es necesario salir un momento de Cortázar (pues él no es el primero que habla de los términos en cuestión) para tener una visión más amplia. Así, tomaremos como referente teórico a Johan Huizinga, quien en su libro titulado *Homo ludens*, presenta una tesis poco explorada: los desarrollos culturales se producen en la medida en que el hombre juega, pues “El juego es más viejo que la cultura”³. El hombre no necesitó de la cultura para jugar, esto es para él algo natural. Entre tanto, este análisis inicia en las culturas de la época arcaica en donde el espectáculo sagrado y la fiesta agonal, que son espíritu lúdico, aparecen como indispensables para el desarrollo de la cultura; para llegar a las sociedades en donde el modelo de producción industrial ha eliminado casi en su totalidad esta esfera ritual-agonal-lúdica en favor del avance económico.

El autor de *Homo ludens* presenta una definición de juego en el primer capítulo, tomando en cuenta la apreciación platónica expresada en *Leyes* VII 803cd. En ella se concibe al hombre como un ser que ha sido creado por y para el juego. Sobre esta base, afirma Huizinga:

(...)el juego, en su aspecto formal, es una acción libre ejecutada “como si” y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella misma un interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y en un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de

³ HUIZINGA, Johan. *Homo ludens*. Traducción de Eugenio Imaz. Tercera reimpresión. Madrid: Alianza Editorial. 2002, p. 11.

misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual(...)⁴

Bajo el prisma que le brinda esta definición, el autor afirma que los mitos y rituales sacros, que están en la base de las culturas arcaicas, se encuentran incluidos en la esfera del juego. Pues estos, en tanto representaciones que hace el hombre del orden de la naturaleza, fundan un nuevo mundo apartado del habitual para revivir aquellos eventos naturales que tienen gran significación para la tribu. Por ello, la celebración de estas ceremonias influye en la vida de la comunidad; bienestar o desgracia dependen de ellos. Pero, según el autor, este favor cósmico que encarnan dichas representaciones, en modo alguno hacen de estas algo interesado, pues el hecho de que se sitúen en la esfera de lo supra lógico, que la ceremonia sea un mundo en sí mismo, hace que éste no se subordine a una simple utilidad material o individual.⁵

Por lo tanto, estas representaciones de la naturaleza muestran la fogosidad de un espíritu poético, son íntegramente creación: “Todo lo más que se puede decir del proceso operante en la figuración, es que se trata de una función poética, y como mejor se la caracteriza es designándola función lúdica.”⁶. Esto se hace patente en la invención del lenguaje. Allí, el hombre hizo figuraciones de la naturaleza en donde su fantasía creadora jugó un papel fundamental. De este modo, el lenguaje como instrumento de comunicación es un mundo que: “levanta las cosas a los dominios del espíritu.”⁷. Pero, volviendo a los rituales sacros, ahora veremos cómo logran reflejar las características del juego. Estos fundan un orden que rompe con la vida ordinaria, están atravesados por el misterio y hay unas reglas que deben ser seguidas para que éste no se desvanezca. Así, en las fiestas arcaicas cuando los espíritus ancestrales, que son hombres que alienan su identidad durante el tiempo del ritual, salen a escena representando seres míticos, la

⁴ *Ibíd.* , p. 27.

⁵ *Ibíd.* , p. 27.

⁶ *Ibíd.* , p. 41.

⁷ *Ibíd.* , p. 16.

realidad prosaica se rompe y el espíritu lúdico invade, no sólo a los enmascarados, sino a todos los asistentes, pues el público también cumple un papel lúdico en la representación: seguirla crédulamente y participar con expresiones de temor y sorpresa. Es de anotar que ellos, aunque en el momento de la representación sigan el juego, son conscientes de que asisten a un ritual que tiene repercusiones en su sociedad.

La concepción de juego de Huizinga también abarca expresiones religiosas más complejas como el *agón* griego. Aunque los mismos griegos, etimológicamente hayan separado el *agón* del juego, Huizinga no hace caso de esa distinción, pues para él la lucha y la competencia pertenecen a los dominios de lo lúdico: “(...) el *agón*, en el mundo griego, o en cualquier otra parte donde se haya presentado, muestra todas las características formales del juego y pertenece, en virtud de su función, más que nada al dominio de la fiesta, es decir, a la esfera del juego.”⁸. Así, la pugna por ser el mejor, *aristeia*, razón de ser del *agón*, aparte de que era una fiesta consagrada a los dioses que revestía gran seriedad para los griegos, determinaba la jerarquía en esa sociedad: fungía como tamiz que separa a los mejores del vulgo, siendo los primeros, los más indicados para prestar un buen servicio al estado. De este modo, la cultura sólo avanza en la medida en que exprese competencia y lucha, estos son su alimento⁹. Por ello, las culturas arcaicas que mostraron avances culturales significativos fueron aquellas que mantuvieron un carácter dual. El autor nos presenta varios ejemplos de esas dualidades, uno de ellos; es tomado de la tradición china. En dicha cultura hay relatos sobre porfías de canto entre muchachos y muchachas. Esta competencia era encarada con gran responsabilidad, pues tenía sus repercusiones en la cultura: llevar a buen término este rito asegura el favor de los dioses; ganarlo, situarse en un lugar privilegiado de la jerarquía social.

⁸ *Ibíd.* , p. 49.

⁹ Huizinga afirma que no todos los juegos son fecundos para la cultura. Por ello, los juegos que permiten el crecimiento de esta última son aquellos que son antitéticos y desembocan en una lucha por mostrarse mejor que otro.

Con esto vemos que la esfera lúdico-ritual, es un orden supra lógico que está allende el mundo prosaico, pues no sólo cuando se juega este último se anula, también los resultados del juego determinan ese mundo. Por consiguiente, hasta aquí hemos visto que para Huizinga el juego es cultura, pues en la medida en que el hombre arcaico se dejó llevar por su espíritu lúdico, su insípida organización se fue refinando hacia instituciones que organizaron de una mejor forma a su comunidad. Así mismo, el juego tiene una estrecha relación con la esfera divina, toma la forma de rito sagrado, pues gracias a él, las comunidades pueden escuchar la voluntad de los dioses. Esta incidencia de lo divino en el juego es la amalgama que une a los integrantes de las sociedades arcaicas.

Ahora veremos más detalladamente cómo se determinaba esa *aristeia* de la que se hablaba líneas atrás. Muchas culturas lo hacían mediante las denominadas ceremonias *potlach*, en ellas la superioridad frente al otro se podía mostrar de distintas formas; una de ellas era la celebración de una pomposa fiesta que tenía como objetivo retar a otro. Así, este último debía celebrar una fiesta que superara a la de su rival, sino lo hacía, perdía su honor y prestigio. Otra forma era la destrucción de la mayor cantidad de bienes propios. La lucha terminaba cuando uno de los pendencieros se detenía o no tenía nada más que sacrificar. Entre tanto, la pugna por la superioridad y el honor también se presentó en luchas verbales, en donde el objetivo era denigrar discursivamente al rival. Para ello, los griegos organizaban espectáculos públicos, consagrados a Dionisos y Démeter, en donde la mejor arma era el verso yámbico, especial por expresar la burla. De la misma forma, en las sociedades pre islámicas estas luchas eran llamadas *mufachara*. En dicho evento, dos bandos pugnaban ante un juez o árbitro. En ocasiones, se formaban clubes organizados especialmente para estas disputas, en donde muchas de ellas terminaban en encarnizadas luchas. Con esto, el autor sólo afirma que el motor de las sociedades arcaicas era la *aristeia*. En consecuencia, en esas sociedades la virtud no dependía de una

perfección moral que se lograra por el seguimiento de unos criterios divinamente impuestos, sino que era producto de las luchas por el honor en las que los hombres porfiaban por exceder a los demás: “La virtud que hace digno de ser honrado no es, en la época arcaica, la idea abstracta de una perfección moral medida por los mandamientos de un poder divino supremo. El concepto de virtud corresponde todavía a su significación verbal de capacidad o fuerza (...)”¹⁰. En lo que sigue, veremos más de cerca la relación del juego con las distintas formas culturales.

El derecho arcaico y el juego se conectan porque ambos tienen un carácter agonal. Tres son los elementos lúdicos inmersos en la acción judicial: juego de azar, competición y contienda de palabras. El primer elemento aparece cuando existe una sentencia, pues esta depende en gran medida de la fortuna. Tal es el significado de la figura del oráculo, tan cara a las antiguas culturas. Sumado a lo anterior, Huizinga se inclina por un argumento de tipo etimológico, ya que es probable que la palabra griega para justicia *díke*, derive de *dikein*, que significa arrojar. En conexión con lo anterior, los otros dos elementos están enlazados entre sí, pues la contienda de palabras es ya una competencia. Por lo tanto, para los griegos el derecho entraba en los dominios del *agón*; en la contienda judicial hay una rivalidad en donde por medio de la sabiduría y la habilidad discursiva, dos hombres porfían para ser favorecidos a la hora de la sentencia. Con ello, vemos que en la conciencia primitiva, muchas veces ganar o perder, oscurece el concepto de justicia.

Por su parte, todas las formas de guerra no incluyen el espíritu lúdico. Para Huizinga, aquellas que han de ser incluidas en tal esfera, deben guardar principios en los que ninguno de los contendientes tenga una manifiesta ventaja sobre el otro. Solo así, la guerra podrá medir el orgullo, la gloria y el prestigio. En este tipo de guerra, al igual que en el derecho, también se puede escuchar a los dioses, tal como nos lo muestra la balanza que Zeus consulta en *La Ilíada* para decretar favor a los aqueos por encima de los

¹⁰ *Ibíd.*, p. 88.

teucros; así, el vencedor que obtiene la sangre de su enemigo es el bendecido por los dioses. Mucho de esto se ve en las distintas formas de duelos, que van desde los de caballeros medievales hasta los de caballeros modernos. Estas porfías, para la nobleza, sólo tienen un valor educador y ennoblecedor para la cultura: “la vida noble adoptó la forma de un juego ennoblecedor por el honor y la valentía.”¹¹. De la misma forma, en algunas ocasiones estos duelos suplantaron a la justicia, pues el derramamiento de sangre producido en ellos remplazaba la sentencia del juez.

Ahora pasemos a la relación juego-saber. La competencia inherente a todo juego se expresa en la resolución de enigmas, tanto así, que las antiguas comunidades organizaban fiestas en torno a ellos. Lo anterior aparece en el *Atharvaveda*. Allí estos concursos que tenían como fin la revelación de enigmas, permitían el conocimiento de las fuerzas cosmogónicas. Pero el carácter sagrado del enigma se presenta cuando de su resolución depende la vida, tal fue la situación de Edipo con la esfinge. Así mismo, Huizinga explora cómo el carácter agonal en la resolución de tales enigmas influyó y originó las primeras doctrinas filosóficas. Muchos de los primeros filósofos, como Heráclito, se inclinaron por una respuesta que incluye términos antitéticos para solucionar la pregunta por el origen del universo. Esto sólo nos muestra que en la base de la filosofía está la tensión y la pugna, integrantes de la esfera del juego.

Si vamos al campo de la poesía, veremos cómo ésta se encuentra muy cercana al espíritu del niño. Es por esto que, según Huizinga, es hija predilecta de las formas lúdicas, no pertenece al mundo cotidiano: “Se halla más allá de lo serio, en aquel recinto, más antiguo, en donde habita el niño, el animal, el salvaje y el vidente, en el campo del sueño, del encanto, de la embriaguez y de la risa.”¹². El poeta ve más allá de lo evidente, se presenta como una especie de caudillo que hace secretos con las palabras. Esa

¹¹ *Ibíd.* , p.132.

¹² *Ibíd.* , p. 153-154.

alquimia hace que estos, antes de los sofistas, tuvieran la función, en la cultura griega, de ser los educadores del pueblo. Al lado de lo anterior, vemos que en este ámbito también está la porfía: los poetas participan en competencias de rimas. Así, una de las cosas más significativas de la poesía es cómo logra expresar lo solemne e importante, y con ello, consigue arrobar al lector: “finalidad consciente o inconsciente es siempre la de provocar, mediante palabras, una tensión que hace presa en el oyente o en el lector.”¹³. De este modo, la poesía no es otra cosa que un juego, pues tiene la capacidad de romper con la vida prosaica y todos los preceptos de la lógica. Tal es lo que expresa mediante metáforas, personificaciones y alegorías. De este modo, en la base de las formas poéticas está el espíritu lúdico: soporte de relatos míticos, trágicos y todos aquellos que expresan una desmesura que raya en lo ilógico.

Por su parte, la filosofía también tiene relación con el juego, pues en la antigua Grecia el sofista representa el papel del jugador; ama la contienda y el lucimiento frente al rival: “El oficio de la sofistería se desliza totalmente en la esfera del deporte”¹⁴. Por lo tanto, para los helenos esta actividad se asemeja a la del combatiente, siendo las palabras el elemento con el que se entablan pugnas, situándonos muy cerca del enigma. Pero la actividad del sofista no podría ser sin el ocio, pues éste lo tiene por su naturaleza de vagabundo. Entre tanto, la actividad del sofista no va, necesariamente, de la mano con la verdad, a él le interesa, en mayor medida, mostrarse mejor que su contrincante. Lo anterior lo logra valiéndose de sofismas y juegos de palabras cercanos a la broma. Tal es lo que denuncia Platón en el *Eutidemo*: para él los sofistas no llegan a la verdad porque están jugando. De lo anterior, el autor extrae esta afirmación: la filosofía nace del juego. Por lo tanto, es un noble juego que se practica en los momentos de ocio.

¹³ *Ibíd.*, p. 169.

¹⁴ *Ibíd.*, p. 188.

La música también tiene grandes conexiones con el juego. No en vano, en algunos idiomas como el inglés, tocar un instrumento se designa con la palabra *play*. De este modo, para los griegos la música hace parte del ocio, brinda placer despertando sentimientos, ya que cada tono musical corresponde a uno de ellos. Pero no solamente la música está concatenada con el juego; esto también ocurre con la pintura, la danza y las artes plásticas. Todas ellas se desarrollan gracias a la competencia, y con ello, participan de lo sagrado. Unido a lo anterior, observamos que la habilidad es el puntal sobre el cual podemos identificar la *aristeia* en estas artes.

Luego de este análisis sobre la relación entre juego y las culturas arcaicas, Huizinga concluye: “La competición lúdica, como impulso social, más vieja que la cultura misma, llenaba toda la vida y actuó de levadura de las formas de la cultura arcaica.”¹⁵. De este modo, vemos que no se trata de que la cultura sea fruto del juego, sino que la cultura se juega, está totalmente permeada por el juego. Por consiguiente, en ese nivel cultural hablar de juego¹⁶ es lo mismo que hablar de cultura. Pero, en la medida en que el análisis se aproxima a la cultura de fin del siglo XVIII, y de los siglos XIX y XX, vemos cómo el juego deja de ser el rayo iluminador del mundo, pues ahora se encuentra mediado por unas intensas tinieblas que sólo dejan pasar unos pocos rayos de este último: la cultura se deja de jugar. Por lo tanto, el hombre entra en un quirófano en donde se le anestesia, con una hercúlea intensidad, su parte lúdica.

Lo anterior significa que la industrialización desplaza a lo lúdico como amalgama de la sociedad, y pone a la economía como nuevo centro de relaciones entre los hombres. Esto implica la igualación de todos estos, pues lo extravagante se pierde en el prosaísmo de la sociedad instrumentalizada. Aquí se eleva al *homo sapiens*, escindido de su parte lúdica, como aquel que sólo se dirige al mundo de una forma técnica y utilitarista. Por lo tanto, lo

¹⁵ *Ibíd.*, p. 220.

¹⁶ Ver nota número 9.

sacro es reemplazado por el trabajo y la producción, los cuales: “se convirtieron en ideales y pronto en ídolos (...) El sentido social, el afán de instrucción, y la estimación económica fueron las dominantes del proceso cultural.”¹⁷. Ese vértigo impuesto por el dominio de la industria en el mundo, desembocó en un hombre que se alejó de la magia de éste; la revolución industrial fue cerrando cada vez con mayor vehemencia aquellos caminos que no condujeran a una utilidad en los procesos de producción industrial, el hombre se olvidó de *abrir la puerta para ir a jugar*: “La sobrestimación del factor económico en la sociedad y en el espíritu humano fue, en cierto sentido, el fruto natural del racionalismo y del utilitarismo que mataron al misterio y liberaron a los hombres de la culpa y el pecado.”¹⁸

Entre tanto, de la tesis de Huizinga podemos extraer lo siguiente: en primer lugar, que el juego es aquel que permite al hombre actuar en el mundo como un ser creativo que no se queda estancado en una fijeza mental, corporal y utilitaria; tal como le ocurre al *homo sapiens* en nuestro actual mundo industrializado. En segundo lugar, que el *homo ludens* se ha quedado dormido en el fondo del hombre. Y por último, que sólo el juego puede renovar al hombre, por lo tanto, el progreso aparece como un sofisma, un hipócrita mito que sostiene una visión masificadora de los hombres, pues a ellos les ha sido anestesiada su parte lúdica. Ahora podemos entrar en lo que piensa del juego Julio Cortázar.

Del escritor argentino encontramos referencias, como habíamos dicho líneas atrás, en cuentos, novelas y ensayos. Un análisis somero nos sitúa en una posición no lejana a la de Huizinga, a saber, que el juego está en contravía de la sociedad industrializada. Que ésta ha conformado todo un sistema en donde la gran mayoría de las puertas están bloqueadas, y el hombre, anestesiado en su espíritu lúdico, no puede cruzar la puerta para andar cualquier camino, pues está obligado a pasar aquellas que no perturben el

¹⁷ *Ibíd.* , p.243.

¹⁸ *Ibíd.* , p.243.

orden económico de esa sociedad. Por lo tanto, Cortázar pugna -con sus escritos- por mostrar que al hombre le han anestesiado una parte de su ser, y así mismo, que puede despertar de esa inmovilidad y abrir la puerta que considere necesaria, no sólo aquellas que el sistema ha dejado entrecerradas.

Así, el juego es para Cortázar una descolocación que se presenta como una persecución lúdica, que necesariamente rompe con los espacios y tiempos que maneja *la Gran Costumbre*¹⁹: “Porque un juego, bien mirado, ¿no es un proceso que parte de una descolocación para llegar a una colocación, a un emplazamiento –gol, jaque mate, piedra libre? ¿No es el cumplimiento de una ceremonia que marcha hacia la fijación final de la corona?”²⁰. Por lo tanto, el juego es aquí una actividad que no es patente solamente en la niñez, sino que se presenta como una actividad fundamental para el adulto, solo así éste podrá hacer una deseducación²¹, logrando alcanzar una visión de mundo no mediada y que contraría a “esa señora demasiado escuchada”²², que es *la Gran Costumbre*. De este modo, el *Homo Ludens*, cuando despierta de su anestesiamiento, sólo puede ser rival de esta última, levantar su voz y actuar para crear su propia realidad, pues la línea divisoria entre sueño y vigilia ha quedado rota, y por lo tanto, es posible una apertura del mundo por medio de una transformación de sus más íntimas estructuras.

Por lo tanto, Cortázar, al mostrar una abierta pugna entre *homo ludens* y *homo sapiens*, en su extensa creación literaria y obra crítica, ha ido más lejos que Huizinga, pues este último hace una labor hermenéutica y analítico-

¹⁹ Esta expresión es reiterativa en el primer tomo de *La vuelta al día en ochenta mundos*. Y se refiere al mundo habitual.

²⁰ CORTÁZAR, Julio. *La vuelta al día en ochenta mundos*. Tomo 1. México: Siglo XXI Editores S.A. 2007, p. 33.

²¹ Ya en *El examen* podemos ver un poco de la posición de Cortázar con respecto a la educación, allí las aulas son lugares muertos, que sólo nublan el espíritu de los educandos: “habría que ser idiota para creer que se aprende algo en las santas aulas argentinas.” CORTÁZAR, Julio. *El examen*. Colombia: Alfaguara, S.A. 2004, p. 31.

²² *Ibíd.*, p. 7.

histórica en donde solamente nos muestra pequeños visos de una contradicción entre el decadente *homo ludens* y el ahora todo poderoso *homo sapiens*. Con esto, sólo queremos decir que el *homo ludens* está casi extinguido, y ahora parecen proféticas las palabras que pronunciaba aquel hombre ebrio en *Una flor amarilla*; todos los hombres son inmortales porque uno tras otro se encamina: “hacia otra vida fracasada hacia otra vida fracasada hacia otra vida fracasada...”²³. Lo anterior nos muestra que la industria immortaliza al hombre eliminando su espíritu lúdico e individualidad; el fuego que habita en su corazón se enfría. De este modo, los personajes de Cortázar que se atreven a jugar, son vistos como insurgentes por el mundo prosaico, y por lo tanto, se presentan como un bloque de lucha contra la visión técnica y utilitarista del mundo.

Pero esta antítesis no aparece por primera vez en los textos de Cortázar, pues tiene sus raíces en la cultura griega. Lo anterior nos remite a la cruzada de Platón contra los poetas. Estos, como hemos visto, hijos predilectos de las formas lúdicas, se presentan como peligrosos para la república. Su espíritu fogoso y a la vez mimético, se mueve por áreas que rompen con la rectitud del buen ciudadano. Así, el proyecto de dominación de Platón es unilateralizador, los hombres se deben a la república, y por lo tanto, no deben hablar en formas que atenten contra su unidad. Ahora bien, los poetas son peligrosos porque atentan contra esa unidad, ya que, para Platón, son aquellos que no aman la verdad. De este modo, rompen con las pautas impuestas por el guardián del estado cuando presentan a los dioses como no son, providentes tanto de bienes como de males: “(...) no debemos admitir, ni por parte de Homero ni por parte de ningún otro poeta, errores tales acerca de los dioses como los que cometen tontamente, al decir que dos toneles yacen en el suelo frente a Zeus, llenos de suertes: propicias en el primero, desdichadas en el otro, y que aquel a quien Zeus ha otorgado una mezcla de

²³ CORTÁZAR, Julio. Cuentos Completos. Tomo 1. Colombia: Punto de lectura. 2012, p. 462.

ambas “encuentra a veces el bien, a veces el mal”²⁴. Así mismo, los poetas violan todo principio de identidad, pues cuando hacen *mimesis*, representan imágenes que son copia de la idea, por lo tanto, están triplemente alejados de la verdad, se quedan en el mundo de la *doxa* y sobre ésta cimentan su arte. Por ello, la verdad no habita en la poesía: “el imitador no conoce nada digno de mención en lo tocante a aquello que imita, sino que la imitación es como un juego que no debe ser tomado en serio”²⁵. Así, este rechazo desemboca en censura y expulsión de los que no la aceptan. Por ende, los poetas han de seguir al filósofo, gobernante idóneo de la república. Con ello, Platón propone una poesía con *poiesis* limitada, pues ésta debe seguir, como el niño a las imposiciones de su padre, las exigencias del gobernante de la república. Para Cortázar, esto equivale en *Lucas sus discusiones partidarias*, a que al poeta se le de muerte, pues su espíritu lúdico necesita explorar aquellos mundos inexplorados, si esto se limita, el poeta terminará haciendo una exploración servil de lo explorado por el filósofo.

Con lo anterior, ya podemos ver con mayor claridad aquellos puntos de encuentro y desencuentro entre las visiones de Huizinga y de Cortázar. Así, en los dos el juego aparece como algo esencial en el hombre, que está siempre presente, y además, permite de una u otra forma el desarrollo de la cultura. De la misma forma, el hombre que juega es alguien que se eleva sobre el mundo habitual y que a la vez lo reconfigura. Y por último, que ese *homo ludens*, en la sociedad industrializada, ha sido desplazado a lo más hondo del hombre por el desprecio que ésta muestra hacia la parte fogosa e imaginativa de éste.

Los puntos de desencuentro son dos, el primero de ellos es la mayor atención que Huizinga le presta al juego grupal, pues éste es el que verdaderamente es fecundo para la cultura. Aunque no pierde de vista el juego individual, el grupal es quien le permite al individuo expresar en toda su

²⁴ PLATÓN. Diálogos IV República. Introducción, traducción y notas de: Conrado Eggers Lan. España: Editorial Gredos, S.A. 379c10-d12.

²⁵ *Ibíd.*, 602b8-11.

dimensión su espíritu lúdico. Para Cortázar, ocurre al contrario, es el juego individual el que se presenta como fecundo, pues a partir de él, todos los hombres pueden reaccionar contestatariamente al orden de *la Gran Costumbre*: “La verdadera poesía tendrá que ser hecha por todos y no por uno solo”²⁶. Esto lo vemos en la literatura, en donde el escritor presenta una creación como un juego imaginativo que hace partícipe, por medio de la imaginación, al lector²⁷. De este modo, las puertas de la literatura se abren para aquellos que logran imaginar la imaginación, y no sólo se abren las anteriores puertas, pues el mundo aparece como algo no determinado. El segundo punto de desencuentro, está en que Cortázar presenta más abiertamente el carácter pugnaz entre *homo sapiens* y *homo ludens*. Pero esto lo veremos profundamente en la segunda y tercera parte de este texto, y con referencia a *Historias de cronopios y de famas*. Por su parte, Huizinga sólo las presenta como contradictorias pero no ahonda en la lucha que estas pueden expresar.

Finalmente, en estas líneas hemos visto dos concepciones del juego. En primer lugar vimos la de Johan Huizinga, en su libro *Homo ludens*. Para él, el juego y la cultura en la época arcaica presentaron una relación íntima, pues hablar de juego es hablar de cultura²⁸. Por lo tanto, las instituciones que mejoraron el insípido orden de dichas culturas se conformaron por el espíritu lúdico del hombre. De este modo, el derecho, la guerra, el saber, la poesía y el arte tienen un carácter lúdico, que poco a poco ha quedado en el fondo de la cultura, pues ésta se invistió de una excesiva seriedad, determinada por el nuevo centro de relaciones de los hombres: la economía, la cual, privilegia una visión técnica del mundo. Por su parte Cortázar, aparte de ver tal oposición, va más a fondo y revitaliza el debate que Platón había abierto en la antigüedad: racionalidad versus espíritu lúdico. Platón privilegia la

²⁶ CORTÁZAR. La vuelta al día en día en ochenta mundos. Tomo 1. Óp. cit., p. 103.

²⁷ Para Cortázar la poesía puede partir de uno para todos en la construcción de ella. Ver *Poesía permutante* en el primer tomo de *Último round*.

²⁸ Ver nota 9.

racionalidad y con ello a la seriedad; Cortázar privilegia su contraparte, y con ello define al juego como una descolocación en un mundo en donde todo debe tener un lugar. Así, el juego para él es una persecución que va tras una ideología, espacio y tiempo distintos a los de la sociedad de *la Gran Costumbre*, en donde el hombre está como Prometeo, encadenado.

2. ANOTACIONES AL JUEGO Y EL INGRESO AL CAMPO DE BATALLA.

La concepción de juego en Cortázar, anteriormente apuntada, es parte esencial de su literatura, y va más allá, pues el juego aparece como la forma más alta de vivir²⁹. De ahí que él nunca se considerara como escritor profesional³⁰, sino que ese ejercicio formaba parte de su vida cotidiana; para Cortázar escribir era como prender un cigarrillo. Esta forma de vivir la escritura reabrió el debate entre la *poiesis* libre y desalmidonada contra la razón seria y dominadora, que ya hemos visto en Platón. Pero la investigación de estas expresiones pugnales en la obra de Cortázar no se funda en estas líneas, pues estudios que ponen en juego a dicha literatura, han tomado pequeñas muestras de esa contradicción entre *homo ludens* y *homo sapiens*. Entre ellos aparecen dos que tomaremos a modo de soporte conceptual: el primero de ellos es el de Jaime Alazraki, titulado *Homo sapiens versus homo ludens en tres cuentos*; el segundo será el de Aida Gambeta que lleva por título *Julio Cortázar, homo ludens*. Visto lo anterior, en este apartado investigaremos los dos textos anteriormente nombrados para luego adentrarnos en el mundo de los cronopios, las esperanzas y los famas, centrándonos en el aspecto pugnal de su relación.

Para Jaime Alazraki, el espíritu de juego es innegable en la literatura de Cortázar, pues basta fijar nuestra atención en los títulos de novelas, cuentos y ensayos que fungen como abre bocas del talante lúdico de sus composiciones. Por ello Cortázar es un perseguidor insaciable, que pone en suspensión el establecimiento literario regulado para abrir nuevas puertas hacia una literatura realmente viva: la vivificación de ésta, sólo se dará en cuanto sea jugada. Seguidamente, el autor centra su atención en los teóricos

²⁹ *Los autonautas de la cosmopista* o jugar como la forma más alta de vivir. En: ALAZRAKI, Jaime. *Hacia Cortázar: aproximaciones a su obra*. Barcelona: Anthropos, 1994. 382 p.

³⁰ Cortázar, entrevistado en: *A fondo* por Joaquin Soler Serrano en: <http://www.youtube.com/watch?v=gmj2KvRVW1E>, visitado en Julio 12 del 2.012.

del juego que tienen posturas que hacen hincapié en éste como actividad humana, separándose de otras en las que el juego se ve instrumentalizado, es decir, en donde es visto solamente con ojos de científico. Por ello privilegia las posturas de Huizinga, Caillois, Ehrmann, Fink y Berne. Pues estas toman al juego en dos planos: el de la seriedad y el juego jugado. Para los dos primeros se trata de cómo el juego es parte esencial del hombre, pues muestra a éste tal como es, de ahí que Huizinga afirme en el prólogo de su libro que la denominación *homo sapiens* no logra definir al hombre puesto que olvida algo: el hombre está hecho para jugar. Por lo tanto, para Huizinga y Caillois (este último llega a conclusiones similares a las de Huizinga) rescatar el elemento lúdico en el hombre es un autorescate, que saca a este último de la realidad, el mundo serio y prosaico. Así, el juego aparece como una oposición a lo serio que nos sitúa en un mundo que anula a la lógica. Por su parte Ehrmann y Fink presentan posiciones cercanas entre sí, de las cuales surge una objeción a las posturas de Huizinga y Caillois; ellas fallan porque toman a lo real como un elemento dado *a priori*, que no se investiga hondamente. Por lo tanto, esta aseveración complementa lo dicho por Huizinga y Caillois: “Definir el juego representa *al mismo tiempo y en el mismo movimiento* definir la realidad”³¹. De este modo, Ehrmann y Fink tienen puntos de encuentro porque conciben a la realidad como mero juego, por lo tanto, la diferencia no sería de realidades, sino, más bien, de formas de juego: una en la que éste se encuentra despojado de toda diversión, y otra en donde el hombre juega a jugar.

Seguidamente, Alazraki cita la posición de Cortázar en su texto de *La vuelta al día en ochenta mundos* titulado *Del sentimiento de no estar del todo*, en donde hay una confrontación entre la visión de mundo del niño y la del adulto; el eje de la lucha es el juego de la vida, porque lo que se busca es una descolocación que no parte hacia un fin sino que, si se supone un fin, este se convertiría, a través de la nueva colocación, en un nuevo comienzo.

³¹ Ehrmann citado por ALAZRAKI, Jaime. Hacia Cortázar: Aproximaciones a su obra. Barcelona: Anthropos, 1994, p. 95.

Esta posición de Cortázar es emparentada con la de Ehrmann, Fink y Berne. Para este último los juegos se encuentran regulados por la cultura, han dejado a un lado la diversión y se encuentran anclados en la excesiva seriedad, que lleva al hombre a jugar juegos solemnes y trágicos como el de la guerra. Hasta aquí hemos recorrido la teoría sobre la que Alazraki cimienta su interpretación de *Lejana*, *Cartas de mamá* y *Final del juego*. Él saca en limpio esto: hay dos visiones de mundo, la del niño (*homo ludens*) y la del adulto (*homo sapiens*). Que la segunda no logra asir al hombre, esto sólo ocurre si lo concebimos como un ser esencialmente lúdico. Así mismo, que la realidad del hombre es el juego, considerado en dos esferas: el juego serio y el juego jugado, el verdadero juego.

En el análisis de estos cuentos, Alazraki nos muestra cómo Cortázar pone en pugna los dos planos del juego; de un lado, está el juego serio, que está plagado de convenciones sociales: un mundo en donde se representa un papel social, el hombre entra a una coraza que nubla su propia perspectiva y lo encierra en las costumbres, olvidando que el juego es a él como el agua al pez. Esta última es la segunda perspectiva del juego, en donde el hombre se libera de todas los condicionamientos que opacan su ser. Tal es lo que le ocurre a Alina Reyes, pues ella está sumida en su papel social, y sólo jugando, a través de anagramas y palíndromas, descubre la otra realidad, una que rompe con lo habitual, y constituye la parte más originaria de ella. En *Cartas de mamá*, las dos realidades del juego se oponen en la vida de Laura y Luis, pues su vida de apariencias se ve trastocada por el aparente error de la mamá de éste, cuando, en una carta, revive a su hermano muerto, Nico. La presencia de Nico introduce a la pareja de esposos en un territorio perdido donde las pesadillas convulsivas de Laura y la realidad quemante que representa Nico los lleva a aceptar el error de la carta, a quitarse la máscara, y reconocer que su vida en París no es más que un simulacro. Por último, en *Final del juego* las dos esferas del juego se ven, en primer lugar, en el mundo de lavar platos y la enfermedad innominada de Leticia, y en

segundo lugar, en los juegos que cancelan el anterior orden, los que practican Leticia y sus hermanas. El segundo mundo es aquel en donde todos los pesares de la realidad prosaica no tienen lugar, la libertad toma a las niñas y las eleva hacia su verdadera condición humana. Pero ese orden pronto se desmorona cuando Ariel, representante del juego serio, rompe el tiempo y espacio ideal que es el juego de las niñas.

Visto lo anterior, podemos afirmar que Alazraki ve la pugna entre *homo ludens* y *homo sapiens*, en los tres cuentos referidos de Cortázar, como la convivencia entre dos enemigos que se funden en un abrazo en medio de la batalla, en donde el dominio de uno sobre otro es alterno, no hay un vencedor definitivo. Así mismo, que la vida del hombre es un constante juego, en donde se enfrentan dos formas de jugarla, una seria y alienadora contra otra que permite al hombre adoptar una posición supralógica en el mundo.

Por su parte, en el texto de Gambeta nos encontramos con un título muy elocuente, *Julio Cortázar, homo ludens*; pues refleja la orientación del escrito, a saber, que Cortázar en tanto escritor es un jugador que no sucumbe al juego serio, pues su escritura no está determinada por un canon establecido. De este modo, la práctica literaria aparece como una liberación. El hecho de que toda literatura no sea la realidad, la sitúa en el plano de la representación, así, el lenguaje literario nos lleva a un mundo en donde la seriedad de lo real se transforma, en donde sus reglas pierden validez y se cambian por otras que no ocultan al hombre, sino que nos permiten verlo con la máscara de la verdad, que se expresa en un sentido simultáneo, porque cuando se juega todo se representa sobre un espacio determinado, pero a la vez escapa de éste. Esta forma de hacer literatura premia, no tan sólo al escritor sino también al espectador, pues lo que se busca no cabe en un ámbito descriptivo o analítico, sino que prende para sí un componente esencial del juego: el asombro. Esta no determinación del juego lo emparenta, según Gambeta, con la estética, pues cuando se juega

verdaderamente no existe un para qué utilitario, el juego está purificado de seriedad, no busca bienes materiales, sino satisfacciones lúdicas: se juega por el sólo placer de jugar. Con esto, la literatura de Cortázar no cae en maniqueísmos.

Gambeta también acude a los teóricos del juego. Entre ellos Huizinga, Eco y Gadamer. Huizinga muestra la íntima relación entre cultura y juego, pero a ojos de la autora, él se sitúa más en el comportamiento lúdico y menos en el juego. Pues no ahonda en la mecánica de éste, en el cómo se juega, sino en qué significa para el hombre jugar. Seguidamente trata la postura de Gadamer quien considera toda obra de arte como un juego, en donde en tanto representación, para su interpretación se necesita un intérprete alerta, que cada vez que se dirija a la obra sea autor y espectador a la vez. Por su parte Eco, analizando a Huizinga, cree que éste debió haber hecho una elección; elegir entre la total gratuidad del juego, y por ende de la cultura, o aceptar que una de las ulteriores características del juego era la seriedad y la utilidad.

Con estos elementos, Gambeta refuerza la posición de las primeras líneas del texto, que toda literatura es juego. Y, a nuestro juicio, roza los senderos que ha andado Huizinga, pues la literatura es un juego que destruye la realidad seria dominada por la lógica. Sumado a lo anterior, vemos que los personajes cortazareanos que se sitúan allende la realidad seria y dominada por la lógica, tienden a reunirse en grupos, tales como el *club de la Serpiente*, *la Zona* y *la Joda*. Para la autora, estos juegos, siguiendo a James P. Carse, quien clasifica los juegos en finitos e infinitos, pueden entrar en las anteriores categorías. Los juegos finitos son aquellos que no modifican sus reglas porque el fin de estos es la victoria, cuando hay un ganador termina el juego. Por su parte los juegos infinitos son aquellos en los que las reglas, cuando hay un ganador, se modifican, pues en estos el fin es seguir jugando por el mero placer de jugar. Estas reglas, que son producto del convenio

entre los jugadores, nos muestran el carácter social del juego³². Los juegos infinitos pueden incluir a los finitos, pero esto nunca ocurre a la inversa.

Atendiendo a lo anterior, para Gambetta la forma de hacer literatura de Cortázar es un juego infinito, que no está subordinado por ninguna forma de hacer literatura, esta última difícilmente caerá en una categoría, pues la caracteriza el movimiento, la liquidación de los viejos paradigmas literarios que hacen de ésta un juego finito. Para finalizar hay una alusión a Gadamer y su perspectiva sobre el juego, pues la obra de arte, en cuanto transformación que se desprende de una construcción, necesariamente transforma la totalidad de significados de la construcción.

Este artículo llega a conclusiones similares a las de Alazraki, pues en ambos aparece la literatura como un juego de carácter transformador, reestructurador, que escapa a la formalidad literaria³³ que ahoga otras puertas de invención e interpretación. También coinciden en aceptar a Cortázar como *homo ludens*, ya que en él la literatura no era un ejercicio servil, sino un camino que se construye en la medida en que se escribe.

En *Historias de cronopios y de famas* es evidente la pugna entre *homo ludens* y *homo sapiens*. Así, Cronopios, famas y esperanzas atraviesan todo el libro, pues aunque estos no aparezcan explícitamente desde su inicio, la visión de mundo de muchos personajes nos hace pensar que pueden ser incluidos, sin mayor reticencia, como cronopios, famas o esperanzas. Por ello es necesario exponer las visiones de mundo de cada uno de estos personajes.

Los cronopios representan la visión de mundo del *homo ludens*. Ellos, en mayor forma, juegan a jugar. Esto significa que en su actuar no hay un *debes* que condicione su mundo; las costumbres, el lenguaje establecido, los usos de los objetos, el tiempo, el espacio y la comunicación escapan a la lógica

³² Ver nota N° 27.

³³ CORTÁZAR. La vuelta al día en día en ochenta mundos. Tomo 1. Óp. cit., p. 55-59.

formal y a la cotidianidad. Lo serio decae en el mundo de los cronopios, para ellos lo lúdico debe amalgamar a los hombres aún a costa de su vida, como ocurre en *Inconvenientes en los servicios públicos*, en donde las acciones contestarías de un cronopio resultan en una lucha abierta contra la sociedad solemne, dominada por los famas, que terminan combatiendo contra un puñado de cronopios y fusilando al más notable de estos últimos. Como vimos, los famas aparecen como aquellos que quieren preservar un orden subyugador hacia los cronopios y las esperanzas. Algunos de ellos poseen poder económico y político, privilegian una sociedad seria y cuidan para que la amenaza lúdica no impregne sus instituciones. Pero no todos los famas son poderosos y alienadores, pues algunos, en el inconveniente con la radio nacional, en el relato aludido anteriormente, no están para luchar contra los cronopios, sino para aprender rumano. Por su parte, las esperanzas son una veleidad, carecen de voluntad y se ponen en el lugar donde más brilla el sol: “Las esperanzas, sedentarias, se dejan viajar por las cosas y los hombres, y son como las estatuas que hay que ir a ver porque ellas no se molestan.”³⁴

Visto esto, podemos empezar a establecer las relaciones entre cronopios, famas y esperanzas. Pero es de anotar que, aunque nosotros hagamos hincapié en las relaciones pugnales, estas no son las únicas que aparecen en el libro, pues hay momentos en donde los famas protegen a los cronopios, como en *Alegría del cronopio*, o viceversa, como ocurre en *Costumbres de los famas*. Por lo tanto, desde el texto sin título que abre la parte de *Manual de instrucciones*, nos encontramos con la susodicha pugna. Aquí, ésta se presenta desde un ámbito discursivo, en donde la costumbre busca eternizarse a través del orden. Por ello, cuando éste se niega, con un pensamiento de cronopio, se puede hacer temblar el ladrillo de cristal para llegar a resonar dentro de la transparencia de lo que se considera ordenado, establecido y estructurado; ¿acaso el cronopio no puede ser una polilla?

³⁴ CORTÁZAR, Julio. Cuentos Completos. Tomo 2. Colombia: Punto de lectura. 2012, p. 131.

¿Por qué su cara debe tener un molde definido? Quizás lo más importante sea escuchar vibrar su pequeño corazón, y con ello que vibre tú corazón.

En *Instrucciones para llorar, Instrucciones para cantar e Instrucciones ejemplo para tener miedo* vemos, en los dos primeros, lo unilateralizador en la visión de mundo del *homo sapiens*, en donde los sentimientos se presentan como algo calculado, algo predeterminado. Por su parte, en el tercero, vemos la pugna con el *homo ludens*, la cual se ampliará hasta *Instrucciones para entender tres pinturas famosas* y finalizará con una victoria del espíritu lúdico en *Instrucciones para matar hormigas en Roma*. En este último no es baladí que aparezca el término matar en el seno de uno de los símbolos de la sociedad occidental, pues los cronopios atacan el centro que sostiene los pilares de la racionalidad, en cambio, como veremos, el *homo sapiens* presenta su contrataque en la cotidianeidad del hombre. Su contraataque se hace específico en *Instrucciones para subir una escalera, Preámbulo a las instrucciones para dar cuerda al reloj e Instrucciones para dar cuerda al reloj*, en donde triunfan las artimañas de las que se prende el *homo sapiens* para subyugar a lo lúdico.

Las relaciones pugnales también aparecen en varios pasajes de la segunda parte del libro titulada *Ocupaciones raras*. Aquí, una familia, que para nosotros son cronopios, destaca del mundo habitual porque sus acciones no están enmarcadas por la obligación, sino por una chispa que no desemboca en satisfacciones materiales: “Somos una familia rara. En este país en donde todo se hace por obligación o fanfarronería, nos gustan las ocupaciones libres, las tareas porque sí, los simulacros que no sirven para nada.”³⁵. De este modo, dicha familia siempre se mueve en el plano de la inutilidad, situación que no es vista con buenos ojos por el mundo de la seriedad.

En *Simulacros*, esta familia decide construir un patíbulo en su patio, dedican todo su tiempo libre en este proyecto para nada ortodoxo. Estas acciones se

³⁵ *Ibíd.* , p. 35.

oponen al trabajo, que significa la muerte: “El lunes una parte de la familia se fue a sus respectivos empleos, ya que de algo hay que morir”³⁶. El hecho de que una acción, sin aparente sentido, como construir un patíbulo, se oponga al trabajo que es la muerte, nos permite ver que para los cronopios el hombre está a sus anchas cuando aflora su espíritu lúdico. Pero prontamente este proyecto choca con la visión de mundo seria e instrumentalizada de sus vecinos (famas y esperanzas alienadas), quienes impiden la entrada de materiales para la construcción del patíbulo y además llaman a la policía. La querrela se salda con una victoria para la familia, pues estos construyen el patíbulo y la ley no puede hacer nada contra esto, pues sólo se incurriría en delito cuando se utilizara la horca.

Al lado de *Simulacros*, podemos situar *Pérdida y recuperación del pelo*, una acción para: “luchar contra el pragmatismo y la horrible tendencia a la consecución de fines útiles”³⁷. Se trata de echar un pelo, debidamente identificado, por el lavabo y luego hacer todo lo posible para encontrarlo. El narrador se imagina que la tarea puede demorar entre ocho o diez años, o sólo unos días. Pero esto en el fondo no importa, el tiempo se anula, no es algo instrumental, aquí el tiempo no es oro. Si es necesario trabajar para invertir el sueldo en la búsqueda del cabello, esto se hará. Pero una acción como ésta no puede hacerse a la luz del día: el orden, la censura. Por ello, una tarea de esta naturaleza se lleva a cabo con la ayuda del hampa. Esta propuesta lúdica nos muestra a que extremo puede llegar la pugna entre *homo ludens* y *homo sapiens*, pues los primeros quedan en la periferia de la vida seria, rozando la ilegalidad. De este modo, aparece como utópica la educación que propone el narrador al final del relato, una que deje por fuera a la aritmética y enseñe acciones inútiles.

La referida idea de trabajo como suspensión de lo lúdico en el hombre, aparece, con más fuerza, en *Correos y telecomunicaciones*, pues en los

³⁶ *Ibíd.*, p. 37.

³⁷ *Ibíd.*, p. 43.

recintos laborales el *homo ludens* no tiene espacio. Después de trabajar dos días, sin asomo del espíritu lúdico, en la sucursal de correos de la calle Serrano, la familia: “empezó a atender con arreglo a sus principios y predilecciones”³⁸. Todo el sistema burocrático sufrió una transformación, en donde los globos y los vasos de grapa hicieron su entrada. Claro está, que no todos aceptaron esta concepción del trabajo integrada a lo lúdico, y la policía pronto llegó para establecer el orden. La familia se retiró bajo la lluvia de formularios hechos pedazos cantando el himno nacional.

En *Etiqueta y prelações* la familia busca una modificación de las costumbres, de la vida seria, acudiendo a la simplicidad en la manera de poner apodosos y de hablar sobre eventos cotidianos. No porque el lenguaje esté más adornado dice algo. En *Tía en dificultades* y en *Tía explicada o no*, vemos el miedo al fracaso y a la muerte. La tía ha comprendido perfectamente que en un mundo absorbido por la seriedad, cuando estas caído de espaldas, estas solo. Los otros, como las cucarachas, sólo pasaran a tu lado, e indiferentemente, seguirán su camino. Vemos en la tía un cronopio pesimista, que cree que la seriedad, el *homo sapiens*, ha ganado la partida.

De lo anterior podemos afirmar que en *Ocupaciones raras*, la pugna entre *homo ludens* y *homo sapiens* es ganada por el segundo. El orden se impone sobre las acciones lúdicas de la familia, que no se detiene ante los reveses, salvo la tía pesimista. Así mismo, las acciones de la familia permiten ver cuan anestesiado está el *homo sapiens*: éste vive gregariamente, andando sólo el camino del trabajo y la utilidad. Perdiéndose de los caminos fascinantes que recorre el hombre cuando juega a jugar y deja a un lado toda utilidad que menoscabe su espíritu lúdico.

La tercera parte del libro, en cuestión, se titula: *Material plástico*. Este apartado nos muestra numerosos relatos en donde también observamos la

³⁸ Ibíd. , p. 41.

mencionada pugna, como en *Trabajos de oficina*, en donde un hombre libra una diaria batalla con su secretaria. El primero representa el espíritu lúdico, la segunda la seriedad. Ella vigila que todo en esa oficina esté siempre en un perfecto orden, y en esta vigilancia están incluidas las palabras, quienes deben ser utilizadas seriamente: la *poiesis* con ellas molesta al *homo sapiens*: “A mitad de un verso que nacía tan contento, el pobre, la oigo que inicia su horrible chillido de censura, y entonces mi lápiz vuelve al galope hacia las palabras vedadas, las tacha presuroso (...)”³⁹. En *Fin del mundo del fin*, el narrador nos invita a seguir reflexionando acerca de la escritura. Esta necesita una nueva dirección, pues cuando el acto de escribir es una profesión, le niega la entrada a lo lúdico, y se hace aburrida, nadie la lee. Lo que interesa es llenar páginas y páginas con palabras y palabras que cercenan lo lúdico.

Por su parte, en *Maravillosas ocupaciones*, vemos a un hombre que disfruta haciendo algo inútil como enviarle una pata de araña a un ministro, girar en la calle sobre un solo pie o pedir azúcar y escupir sobre ella. Aquí habita el *homo ludens*, y despierta la curiosidad de aquellos que por tener anestesiada su parte lúdica, no logran concebir estas acciones, pues ellas no están para ser entendidas por un porqué o un para qué, que siempre preceden toda acción en el mundo de la seriedad y la utilidad. La anterior idea también está presente en *Pequeña historia tendiente a ilustrar lo precario de la estabilidad dentro de la cual creemos existir, o sea que las leyes podrían ceder terreno a las excepciones, azares o improbabilidades, y ahí te quiero ver*. El título es muy elocuente, pues constituye un cuestionamiento al mundo solemne, aquel en el que una silla es siempre una silla. Mina su seguridad, y con ello muestra cuan indefenso es el *homo sapiens* cuando se lo desnuda. Queda estupefacto si su cotidianeidad se rompe, como cuando todos los integrantes de un comité, como el de la OCLUSIOM tienen el mismo nombre, o cualquier evento que pone a tambalear sus verdades irrefutables. En la misma línea

³⁹ *Ibíd.*, p. 65.

encontramos el relato llamado *Acefalía*, en donde el acceso al mundo no sólo se da por la cabeza, sino que se trata de integrar todos nuestros sentidos para encontrar las diferentes variantes del mundo.

En relatos como *Progreso y retroceso*, *Esbozo de un sueño*; *Qué, tal López*, *Geografías*, *Sabio con agujero en la memoria* y *Aplastamiento de las gotas* vemos como la pugna entre *homo ludens* y *homo sapiens* se agudiza. Mientras los primeros buscan un *antropofugismo* de la idea de *homo sapiens*, estos últimos se encargan de robustecerla con mitos como el del progreso, que intentan invalidar el asombro lúdico que aún llena de misterio al mundo, lugar de inacabables enigmas y de caminos intransitados, que hacen del hombre un ser que en la inmovilidad y seguridad de un mundo en donde dominan los dogmas, en donde ya “todo está dicho”, caiga en un anestesiamiento, desde el cual combate todo aquello que significa la destrucción de la cuadrícula que para él define lo real.

En la cuarta parte del libro, en donde hacen su entrada explícita los cronopios, los famas y las esperanzas, el carácter pugnaz entre ellos continúa presente, y se sigue dando en términos de ideología, espacio y tiempo, pues, por ejemplo, el tiempo de los cronopios no es el mismo de los famas y esperanzas. La mirada hacia el espacio de un cronopio ve todas las posibilidades que no sucumben bajo la coagulación de los espacios. El fama sólo ve el aspecto coagulado del espacio, y por ello se mueve sobre zonas seguras, en donde impera la lógica de las actividades y el asimilamiento de todo lo regulado. Lo anterior es explícito en *Viajes y Conservación de los recuerdos*, en donde el tiempo y espacio de los famas está supeditado a una distribución; cada acción como cada cosa tienen un tiempo y lugar específicos. Su tranquilidad estriba en eso, encerrar todas sus posibilidades en una determinación en donde se excluya, lo más que se pueda, al azar. Contrariamente, los cronopios hacen todo a deshoras, sus acciones no tienen horario, las cosas no tienen un lugar fijo. Para ellos, el azar es más sabio que el orden, pues les permite andar en el mundo por caminos

sinuosos y curvados, en donde descubren aquellos territorios que están nublados para los caminantes que buscan la seguridad, encontrando en esto, no una actividad con un *telos* instrumentalizado, sino la forma más alta de vivir.⁴⁰

Estos fines instrumentalizados que persiguen los famas se vuelcan en su contra, pues se convierten en seres desdichados que destruyen, con los fines serios más altos, “los altos baluartes” que componen su mundo. Esto lo vemos en *La cucharada estrecha*, en donde la virtud, que se supone, es el bien máspreciado de la sociedad occidental, se encuentra objetivada en un microbio redondo y con patas que destruye la vida de un fama con su suegra y su esposa, dejándolo totalmente alienado, pues descubre los defectos de la sociedad a la que pertenece, y más aún, de su familia. Este tipo de virtud es higiénica, pues olvida lo que es el hombre, un ser finito e imperfecto; este ideal de perfección deviene en segregación, los no virtuosos son inmundos a ojos de los virtuosos. Pero esto no basta, porque también descubrimos, que detrás de cada cucharada de virtud se está bebiendo lo más sublime y a la vez nauseabundo de sus fines: “No se atreven ni siquiera a hablarse, tanta es su respectiva perfección y el miedo que tienen de contaminarse”.⁴¹

En *El almuerzo*, vemos distintas concepciones de la muerte. Mientras el profesor se abstrae, y la hace concepto, la pierde, pues algo tan elemental no debe ser teorizado⁴². Por su parte, el cronopio no la racionaliza, tan solo trincha al pollo y come, su concepción es mucho más carnal y vivencial, pues la ve como algo natural, que hace parte de lo más elemental de la vida. De otro lado, en este almuerzo la comunicación es nula, pues las distintas visiones de mundo encapsulan a cada comensal: “(...) todos creían estar refiriéndose a las mismas cosas y no era así”⁴³. Sin embargo, creen que se

⁴⁰ Ver nota N° 29.

⁴¹ *Ibíd.*, p. 149.

⁴² Idea sostenida por Cortázar en su conferencia titulada: El sentimiento de lo fantástico, dada en la Universidad Católica Andrés Bello – Caracas.

⁴³ *Ibíd.*, p. 137.

comunican. Pero los cronopios rebasan esa cápsula, ya que se disponen a mostrar con abierta sinceridad lo que quieren: la verdad del mundo de la seriedad se presenta como una mentira, porque aquellos que los rodean se prestan para mentir bajo el manto de la costumbre, tanto así, que en *Haga como si estuviera en su casa* la broma expresada en las cinco baldosas de la casa de un cronopio, nos permite admitir que el juego introduce la verdad de una forma gradual pero que al final, ingresa abruptamente.

Ahora entraremos en el clímax de la pugna entre *homo ludens* y *homo sapiens* que está en estos relatos: *Comercio*, *Inconvenientes en los servicios públicos*, *Lo particular y lo universal* y *Pegue la estampilla en el ángulo superior derecho del sobre*. Pues en estos está el campo central de la batalla, cronopios y famas se debaten en abierto combate en los planos ideológico, espacial y temporal. En los dos primeros relatos, recintos “sacros” en donde se aplica la ideología alienadora e instrumentalizada de los famas, son profanados por los cronopios, quienes los reorientan hacia el verdadero juego. De este modo, las fábricas se convierten en un lugar para el baile, la alegría y la broma⁴⁴, el trabajo puede convivir al lado del espíritu lúdico. Esta última afirmación no es aceptada por los famas, quienes reglamento en mano, sancionan a los cronopios. Pero estos no se retraen, y dan una dura batalla que desemboca en la quiebra de la fábrica, pues furtivamente roban las mangueras que esta produce, y con ello, alimentan lo no serio. De este modo, los encontramos agujereando dichas mangueras y regalándoselas a los niños para que jueguen a saltar laso con ellas. Con esta acción, vemos que los cronopios ven más allá de lo evidente, las mangueras no son solamente objetos que transportan líquido, sino que son elementos para saltar sobre las reglas del mundo. Así, el *modus operandi* de los cronopios se basa en la inutilización de lo útil. Esa variante lúdica de los objetos también ocurre con la radio. Pues por medio de ella, un notable cronopio intenta subvertir las costumbres de una nación. Transmitir toda la programación en

⁴⁴ Ver *Correos y Telecomunicaciones*, pues allí ocurre una situación similar.

rumano, no cae bien en el mundo de los famas, porque esto aparece como una desnaturalización del concepto de patria, falsa amalgama que integra a una nación. Por ello, el cronopio subversivo es ultimado por las fuerzas del gobierno de los famas, no sin que antes un grupo de cronopios conscriptos dieran batalla.

Por su parte, en los dos relatos restantes, vemos a un cronopio que sucumbe al placer estético. Arrojado por él, derrama crema dental sobre impolutos famas, que increpan severamente al cronopio, porque éste no está viendo al mundo bajo la cuadrícula de la utilidad. Pero las increpaciones de los famas no detienen el espíritu lúdico, no tienen importancia para ellos, pues su sentido de la estética es tan puro, que se niegan a burocratizar sus más íntimos sentimientos con una fea estampilla.

Para finalizar este apartado, hasta aquí hemos visto que quienes han fijado su atención en la pugna entre *homo ludens* y *homo sapiens* en Cortázar, coinciden en ver al escritor argentino como un *homo ludens*, que resalta del mundo serio, creando fascinantes historias que contrarían a la solemnidad que ha inundado nuestras sociedades industrializadas. Para uno de ellos la pugna no presenta un evidente ganador, pues la realidad seria y la realidad lúdica, se trenzan en una lucha en donde cada una está alternadamente en la cima. Por otra parte, esta pugna en *Historias de cronopios y de famas* se desarrolla en tres frentes, el ideológico, el espacial y el temporal, en los cuales cronopios y famas nunca coinciden; en esta lucha no hay punto medio, la visión triunfante condena a la derrotada a la periferia del mundo, y esta pasa a constituir un frente subversivo que debe ser docilizado. En el libro nombrado, la victoria la obtienen los famas, salvo pequeñas escaramuzas en donde la victoria es obtenida por los cronopios, quienes son destinados a la periferia del mundo, y las esperanzas, siguen con su espíritu lúdico anestesiado.

3.LOS GRITOS DEL DESANGRAMIENTO.

Hemos visto que cronopios y famas se debaten en una abierta lucha de la que salen victoriosos los segundos. Pero esto no significa que el autor esté del lado de los famas, más aún, él mismo es un cronopio: “me considero sobre todo como un cronopio que escribe cuentos y novelas sin otro fin que el perseguido ardorosamente por todos los cronopios, es decir su regocijo personal.”⁴⁵. Por lo tanto, es innegable que Cortázar prefiere el espíritu de los cronopios: lúdicos, asistémicos, asimétricos, danzantes, despreocupados; y que en general, utilizan un nuevo enfoque de la razón, en donde la utilidad para nada es la piedra angular, pues ésta apaga el fuego creador que permite ver las distintas dimensiones del mundo. Pero ahora nos situaremos en cómo esta preferencia aparece en *Historias de cronopios y de famas*, emplazándonos solamente en el contenido que nos ofrece el texto. Para ello retomaremos los tres frentes en donde se ha llevado a cabo la pugna, haciendo hincapié en el punto en donde brota la sangre: la interdependencia entre ideología, espacio y tiempo.

Dos figuras aparecen en el texto que abre la parte de *Manual de instrucciones*: El mono y el toro. En el actuar de estos ya está la pugna, pues los topes del toro, contrarios a la actitud anquilosada del mono, contra el ladrillo de cristal, hacen tambalear la ideología, espacio y tiempo del *homo sapiens*; ese ladrillo de cristal simboliza la sociedad industrializada, en donde toda acción del hombre debe estar encaminada hacia la consecución de un rédito económico, la utilización del espacio solamente como centro de producción, y, finalmente, el tiempo no puede ser sino pasado-presente-futuro para ese beneficio económico. En pocas palabras, ese ladrillo es el juego despojado de toda diversión.

⁴⁵ CORTÁZAR. Último Round. Tomo 2. Óp. cit., p. 265.

A lo largo del texto podemos seguir encontrando esta analogía, pues los compartimientos de ese ladrillo de cristal son muchos, tales como la oficina, la calle, la casa, cafés, bibliotecas, el sueño, entre otros. El que estos focos crucen, ya nos señala que la entrada de los cronopios es abrupta, su fuerza le permite mover, más no destruir, el ladrillo de cristal. Esto último no quiere decir que las fuerzas de los cronopios sean inferiores a las de los famas, lo que ocurre es que se está pugnando en el campo de estos últimos, con sus reglas, con seres alienados que no comprenden a los cronopios. Por lo cual, estos últimos son nómadas que pugnan para hacer eclosionar la realidad mediada que impone el ladrillo de cristal.

La oficina es un foco de imposición ideológica, espacial y temporal, en donde todo está regulado por un orden castrador de la parte lúdica. Con esta última, los cronopios bombardean los fundamentos de ese orden, utilizando las herramientas de su enemigo, tal como ocurre en *Correos y telecomunicaciones*, en donde los actos de la familia de cronopios rompen el orden ideológico, espacial y temporal a la vez. La convivencia entre lo lúdico y el trabajo, nueva concepción ideológica, hace posible que el espacio y el tiempo tengan otras posibilidades; cada centímetro de la oficina no sólo debe guardar cartas, formularios y estampillas, sino que estos últimos pueden ser reducidos para incorporar globos, grapa y empanadas; y así mismo, el tiempo también se ve trastocado, pues la entrega de estos elementos le resta minutos al fin económico de la oficina, pero se gana tiempo para la aproximación al otro, pues el diálogo aparece como un factor que rompe con las cápsulas burocráticas que separan a un individuo de otro, tanto temporal como espacialmente.

La calle y los centros de comercio, en *Maravillosas ocupaciones*, ya no son un simple lugar de paso, porque la primera no es solamente una pista de asfalto transitable, sino que también puede ser el hogar del juego: “Qué maravillosa ocupación ir andando por el bulevar Arago contando los árboles, y cada cinco castaños detenerse un momento sobre un solo pie y esperar

que alguien mire, y entonces soltar un grito seco y breve, y girar como una peonza, con los brazos bien abiertos, idéntico al ave cakuy que se duele en los árboles del norte argentino.”⁴⁶. Lo mismo ocurre con los centros de comercio, en donde más que ser lugar de simples intercambios mercantiles, son lugares para la diversión. De este modo, el cronopio cruza la espacialidad de la calle y la del negocio para romperla a través del juego, el cual se muestra en la acción y petición absurda, estas últimas despiertan la ira, que empieza a flotar cuando se intenta destruir el iceberg espacial que se encuentra construido por la *Gran Costumbre*. Por su parte la temporalidad es cuestionada cuando el cronopio envía una carta, pues enviarla es aceptar la idea de “ahorrar” tiempo, y si hacemos un envío inútil, y fuera de eso, lo seguimos para ver la expresión del que lo abre, toda esa concepción instrumental del tiempo cae como el cristal del espejo roto de aquellos que desean predeterminar al tiempo.

La casa no sólo es un lugar para vivir, entendida la vida como los momentos para el descanso luego de las agotadoras jornadas de trabajo. Esto lo podemos afirmar si vamos a la concepción de casa de la familia de cronopios de la parte de *Simulacros*. Aquí ella es una suerte de centro de operaciones inútiles, que son aquellas que le permiten a los cronopios estar verdaderamente en casa. Por lo tanto, esta última no es lugar que cura el cansancio, sino es aquel que permite la total distención, el abandono del condicionamiento del juego serio, para cambiarlo por las acciones libertinas y divertidas, como construir un patíbulo, buscar un cabello por el sifón o fijar la posición de un tigre. De este modo, el tiempo del hogar no es el de la inacción, sino el de la acción lúdica, que ataca a toda una ideología en la que hasta el tiempo de descanso está regulado. En consecuencia, todas estas acciones son una búsqueda que quiere despertar al *homo ludens*, que por las exigencias industriales de nuestra sociedad, ha quedado anestesiado en las camas del hospital llamado cotidianeidad.

⁴⁶ CORTÁZAR. Cuentos completos. Tomo 2. Óp. Cit., p. 65.

La ideología del *homo sapiens* también vibra cuando vemos el comportamiento de los cronopios con respecto a los recuerdos. Pues para ellos, la memoria es un lugar caótico, que no sigue jerarquía alguna, sino que tal como sus casas, es un sitio vivo, los recuerdos no se embalsaman, esto significa su muerte y la pérdida de una parte del cronopio. La influencia del recuerdo vivo en la vida de un cronopio es un aspecto que influye en su concepción del tiempo y del espacio, pues su memoria no es un simple yeso que guarda una impresión.

Para finalizar, nos centraremos en dos figuras que aparecen como amalgama de esa búsqueda de lo otro que hacen los cronopios. La primera de ellas es el toro, a la cual ya habíamos hecho referencia, pero ahora profundizaremos en ella. El cronopio tiene el carácter del toro, pues la confrontación de toda visión mediada muestra que la visión de la realidad no ha de estar influenciada por la neblina de la ideología⁴⁷, esta ha de ser confrontada en un principio agachando la cabeza, y luego empujando del centro hacia afuera, como el ballet del toro y su picador. También el carácter del toro, como aparece en *Esbozo de un sueño*, hace parte del vértigo del sueño, en donde todo debe ser espontáneo e impredecible. Así, el reposo despierta a un nuevo toro, porque éste ya no es víctima del sueño en el que lo tiene envuelto *La Gran Costumbre*, sino que mata a esta última para acceder a la realidad, una que no es un camino lleno de flores, sino que es uno que puede desenvolverse como una pesadilla que nos pone en frente, tal como le ocurre al toro, con su picador.

En la desestabilización de la ideología, el espacio y el tiempo del *homo sapiens*, resultan inquietantes las dos referencias sobre Roma, segunda figura. A nuestro juicio, lo anterior nos muestra a dicha ciudad como símbolo de la ideología del *homo sapiens*: “Que sea Roma la que Faustina, que el viento aguce los lápices de plomo del escriba sentado, o atrás de enredaderas centenarias aparezca escrita una mañana esta frase

⁴⁷ Ver: CORTÁZAR, Julio. *El examen*. Colombia: Alfaguara, S.A. 2004.

convinciente: No hay enredaderas centenarias, la botánica es una ciencia, al diablo los inventores de imágenes presuntas. Y Marat en su bañadera.”⁴⁸. Por lo tanto, este modelo ideológico nos lleva a pensar que de Roma emanó el germen de una sistematización, que hace que nuestra sociedad funcione como la de las hormigas. Esto implica la construcción de una imagen del hombre basándonos en la imagen de la hormiga, tal es lo que nos queda del cuento *Instrucciones para matar hormigas en Roma*. Por ello, esa ideología debe ser erradicada, pero el foco central del ataque lúdico, de la destrucción del ladrillo cristal o neblina, se da en el punto central que sostiene a ese ideario, ya sea desde un punto focal de fuerza, como el ataque del toro, o llegando a su génesis.

Este recorrido nos ha permitido ver cómo gracias a un estudio de los centros de pugna entre el *homo ludens* y el *homo sapiens*, podemos establecer cuál posición privilegia el texto. Así, aunque los cronopios no logren exterminar las nociones ideológicas, espaciales y temporales de los famas, las hacen tambalear, y el énfasis de los textos en este aspecto, nos permite afirmar que la visión de mundo de los cronopios es la privilegiada, ya que excava en donde pocas lo hacen, y con ello, los cronopios nos ponen en frente lo negativo del imperio de la industria en nuestras sociedades, en donde tanto objetos como sentimientos tienen un único cauce. De este modo, un objeto tiene, solamente, unos usos establecidos por la razón instrumental; lo mismo ocurre con los sentimientos, quienes tienen un modo de expresión establecido por dicha razón.⁴⁹ Lo anterior constituye una visión asfixiante de mundo, en donde la sensibilidad poco a poco se va durmiendo; el *homo sapiens* se escinde de su parte lúdica y ésta cae en el fondo de su ser, no para ser olvidada para siempre, sino para que el espíritu lúdico se acerque a ella y vuelva a jugar.

⁴⁸ CORTÁZAR. Cuentos completos. Tomo 2. Óp. Cit., p. 101.

⁴⁹ Ver página 27 de este texto.

CONCLUSIONES.

Es difícil recorrer un campo de batalla viendo los girones de los bandos que se han enfrentado, intentando reconstruir la arquitectura que ha sido derruida por los cañones de la opresión científica. Los altares donde antiguamente se jugaban aquellos juegos sacros ya no laten con la sangre de la creación del *homo ludens*, y caminando encontramos un agujero que tiene un nombre que ya no comprendemos y sobre éste se levantan unas banderas que llamamos civilización. Y una libreta en el barro, encontrada en la mitad de la batalla, nos mostró esto: cuando hablamos de juego estamos hablando de cultura, tal era lo que pensaba Huizinga. Próxima a esta posición encontramos la de Cortázar, quien concibe al juego en términos de una descolocación para llegar a un nuevo lugar, y que cuando estemos ahí, debemos seguir moviéndonos. De este modo, estamos ante una visión de mundo en donde el constante movimiento (renovación del juego) pone en pugna a aquellos que llevan a cabo esto contra aquellos que subordinan sus actos al bien económico. Pero este debate no es fundado por Cortázar, pues *Platón* en *La República*, ya había puesto al bando de la racionalidad a luchar contra la actividad lúdica de los poetas; pero el escritor argentino, a diferencia de Platón, privilegia al *homo ludens*.

Los comentaristas citados de la obra de Cortázar, ya habían visto estas relaciones pugnales, y sus centros de estudio fueron algunos cuentos y al mismo Cortázar, ya que lo consideraban como *homo ludens*. Entre tanto, Alazraki nos da una visión de Cortázar como un escritor no profesional en donde la escritura es una actividad iconoclasta. Así mismo, los cuentos analizados son tres: *Lejana*, *Cartas de mamá* y *Final del juego*, en donde la pugna se muestra como un movimiento incesante en donde los contendores se alternan el dominio en la batalla sin que haya un definitivo ganador. Por su parte Gambeta se centra mayormente en la figura de Cortázar como *homo*

ludens, pues aparte de incluir estas temáticas en sus cuentos y novelas, exalta el quehacer literario de él como un juego infinito.

En *Historias de cronopios y de famas* observamos la pugna entre *homo ludens* y *homo sapiens* de una forma más clara que en otros de sus libros de cuentos. Pues los cronopios encarnan la actitud lúdica, los famas la de la razón instrumental y las esperanzas se ubican en donde el sol brilla con más intensidad. Así, en los diferentes cuentos que conforman el libro, vemos los distintos campos en donde se desarrolla la pugna y los frentes en los que ésta se enfoca. En consecuencia, hallamos que la ciudad es el principal campo de batalla, en sus centros de relaciones; tales como la escuela, los centros de comercio, las oficinas burocráticas, etc. Y los frentes de batalla son tres: la ideología, el espacio y el tiempo. Así, este tipo de lucha de los cronopios no escinde la teoría de la *praxis*, porque quiere hacer saltar el ladrillo de cristal que es la *Gran Costumbre*. En el libro que estamos estudiando, la victoria es de los famas, quienes condenan a todo lo relacionado con los cronopios a la periferia, convirtiéndose estos en un grupo subversivo que debe ser docilizado por el imperio de la industria. Pese a que las factorías siguen moviéndose y la red alienadora triunfa centímetro a centímetro, en la visión que nos ofrece *Historias de cronopios y de famas*, el perdedor no se olvida. Pues a pesar de su derrota, pugna como el toro que embiste aquello que lo ciega para recibir su estocada final, y con ello, admite que la lucha continua. De esta forma, si nos situamos en los frentes de batalla, encontraremos que, tal como son pensados por el *homo sapiens*, cuando entra la visión del *homo ludens*, son cuestionados y empiezan a tambalear; el dogma y el argumento de autoridad no tienen lugar dentro de la visión de mundo de los cronopios. Entre tanto, nos situamos ante la visión de mundo que privilegia el texto: la de los cronopios. Por lo tanto, el texto nos sugiere que si no hay pugna nunca podremos ver las fisuras de la sociedad industrializada y del mito del progreso.

Historias de cronopios y de famas no es el único texto que nos propone la lucha entre *homo ludens* y *homo sapiens*; pues en otros lugares de la obra cortazareana aparecen más Cronopios, tales como La maga, Oliveira, Morelli, Johnny Carter, Persio, los integrantes de La joda, Lucas, etc.; dispuestos a luchar y a destruir el orden impuesto por la *Gran Costumbre*. Pero este nuevo horizonte ha de ser tratado con mayor minucia y atención. Así, este texto nos ha permitido descubrir una propuesta literaria que busca y encuentra nuevas variantes del relato corto, pues pequeños retazos, con sus múltiples formas y colores, se levantan para cambiar el orden establecido por el blanco y negro de la gramática y del pensamiento moderno. Así mismo, nos propone una concepción del mundo en donde hay una constante pugna entre dos visiones, en donde una busca anestesiar la parte lúdica del hombre, y la otra lucha por reavivar esa parte, pues sólo así el hombre logrará dejar atrás la solidificación diamantina de la razón instrumental.

Por favor, después de leer este texto, quemarlo.

BIBLIOGRAFÍA

- ALAZRAKI, Jaime. Hacia Cortázar: aproximaciones a su obra. Barcelona: Anthropos, 1994. 382 p.
- ARANGO, Gustavo. Un tal Cortázar. Colombia: Editorial UPB. 180 p.
- CORTÁZAR, Julio. Adiós, Robinson. Y otras piezas breves. Colombia: Alfaguara, S.A. 2004. 170 p.
- _____Cuentos Completos. Tomo 1. Colombia: Punto de Lectura. 2012. 548 p.
- _____Cuentos Completos. Tomo 2. Colombia: Punto de Lectura. 2012. 622 p.
- _____Cuentos Completos. Tomo 3. Colombia: Punto de Lectura. 2012. 427 p.
- _____ El examen. Colombia: Alfaguara, S.A. 2004. 291 p.
- _____ La vuelta al día en ochenta mundos. Tomo 1. México: Siglo XXI de España editores, S.A. de C.V. 2007. 182 p.
- _____ La vuelta al día en ochenta mundos. Tomo 2. España: Siglo XXI de España editores S.A. 1983. 193 p.
- _____ Libro de Manuel. Colombia: Alfaguara, S.A. 2004. 351 p.
- _____ y DUNLOP, Carol. Los astronautas de la cosmopista o un viaje atemporal Paris-Marsella. Colombia: Alfaguara S.A. 2004. 379 p.
- _____ Los premios. Segunda edición. Buenos Aires: Editorial Sudamericana. 1960. 425p.
- _____ Rayuela. Colombia: Fundación Promotora Colombiana de Cultura. 2002. 550 p.
- _____ Último round. Tomo 1. Siglo XXI editores S.A. España. 1983. 296 p.
- _____ Último round. Tomo 2. Siglo XXI editores S.A. España. 1974. 286 p.

- CURUTCHET, Juan Carlos. Julio Cortázar o la crítica de la razón pragmática. Madrid: Editorial Nacional. 1972. 145 p.
- GAMBETA, Aida. (1992). Julio Cortázar, *homo ludens*. En: *Relaciones*, Edición N° 42, Vol. XIII, pp. 67-88.
- HUIZINGA, Johan. Homo ludens. Traducción de Eugenio Imaz. Tercera reimpresión. Madrid: Alianza Editorial. 2002. 287 p.
- PLATÓN. Diálogos IV República. Introducción, traducción y notas de Conrado Eggers Lan. España: Editorial Gredos, S.A. 2003.