

**CONCEPCIONES DEL JUEGO: UNA VISIÓN DESDE *LOS PREMIOS E*
*HISTORIAS DE CRONOPIOS Y DE FAMAS***

JEHISON ALEXANDER PABÓN FONSECA

**UNIVERSIDAD INDUSTRIAL DE SANTANDER
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS
ESCUELA DE FILOSOFÍA
MAESTRÍA EN FILOSOFÍA
BUCARAMANGA**

2016

**CONCEPCIONES DEL JUEGO: UNA VISIÓN DESDE *LOS PREMIOS E
HISTORIAS DE CRONOPIOS Y DE FAMAS***

JEHISON ALEXANDER PABÓN FONSECA

**Trabajo de grado presentado como requisito para optar al título de Magíster
en Filosofía**

Director:

MARIO AUGUSTO PALENCIA SILVA

PhD en Literatura

UNIVERSIDAD INDUSTRIAL DE SANTANDER

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS

ESCUELA DE FILOSOFÍA

MAESTRÍA EN FILOSOFÍA

BUCARAMANGA

2016

CONTENIDO

	Pág.
INTRODUCCIÓN	8
1. EL JUEGO Y LO SERIO	12
1.1 APROXIMACIONES AL CONCEPTO DE JUEGO	12
1.2 EL JUEGO Y LA ESFERA SACRA	15
1.3 JUEGO Y COMPETENCIA AGONAL	17
1.4 JUEGO FALSO	24
1.5 ALGUNAS CONSIDERACIONES CORTACIANAS SOBRE EL CONCEPTO DE JUEGO	26
2. JUEGO IDEAL	29
2.1 JUEGOS IDEALES VERSUS JUEGOS NORMALES	29
2.2 AIÓN: EL DEVENIR DEL HOMBRE EN EL MUNDO.	31
2.3 HOMBRE NIÑO Y JUEGO IDEAL.	34
3. HOMO LUDENS: UNA VISIÓN DESDE LOS PREMIOS E HISTORIAS DE CRONOPIOS Y DE FAMAS.	36
3.1 ACTITUDES INICIALES FRENTE AL JUEGO	36
3.1.1 Desarrollo del juego	44
3.1.2 Visión poética	49
3.1.3 Los jugadores de Los premios	51
3.2 CRONOPIOS, FAMAS Y ESPERANZAS	52
4. CONCLUSIONES	57
BIBLIOGRAFÍA	60

RESUMEN

TÍTULO: CONCEPCIONES DEL JUEGO: UNA VISIÓN DESDE *LOS PREMIOS E HISTORIAS DE CRONOPIOS Y DE FAMAS*.*

AUTOR: Jehison Alexander Pabón Fonseca**

PALABRAS CLAVE: *Homo ludens*, juego, competencia, azar, visión poética.

DESCRIPCIÓN

Julio Cortázar nos muestra una propuesta literaria que aborda críticamente al hombre dentro de una sociedad que lo valora en mayor medida como trabajador. En consecuencia, este ve que sus posibilidades creativas se encuentran limitadas, a tal punto, que ha olvidado abrir la puerta para ir a jugar. Y es este último elemento el que rescata nuestro autor, creando personajes (*perseguidores*) que cuestionan las nociones absolutas, y en consecuencia, abandonan los caminos ya pisados para dar paso a una concepción del hombre y del mundo en donde el juego funge como salvavidas, pues él permite crear un relato sobre el mundo en donde se abandona el camino de la excesiva seriedad, el cual ha llevado al hombre a jugar juegos falsos. En donde desaparece la relación entre juego y cultura, tan cara a las sociedades antiguas. Así, la actitud lúdica es la vía de escape que deben tomar los hombres si es que quieren construir un relato de mundo en donde éste se parezca más a una figura anamórfica y menos a una aburrida línea recta en donde aparece como un ser que puede apropiarse de su destino, y con ello, luchar para encontrar un relato de mundo en donde el misterio saque a los hombres de la inmovilidad en donde una cotidianidad sin colores y repleta de obligaciones superfluas, ha situado el devenir del hombre en las sociedades actuales.

* Proyecto de grado.

** Facultad de Ciencias humanas. Escuela de filosofía. Maestría en filosofía. Director: Mario Augusto Palencia Silva. PhD En Literatura

ABSTRACT

TITLE: CONCEPTIONS OF THE GAME: A VISION FROM LOS PREMIOS AND HISTORIAS DE CRONOPÍOS Y DE FAMAS*

AUTHOR: Jehison Alexander Pabón Fonseca**

KEYWORDS: Homo ludens, game, competition, random, poetic vision.

DESCRIPCIÓN

Julio Cortázar shows a literary proposal that critically addresses man in a society that values him more as worker. Consequently, this sees his creative possibilities are limited, to the point that he has forgotten to open the door to go play. And it is this last element that rescues our author, creating characters (trackers) that question the absolute notions, and thus leave the roads already trodden to make way for a conception of man and the world where the game acts as a lifeguard, as he creates a story about the world in which the path of excessive seriousness, which has led man to play games false abandoned. Where it disappears the relationship between play and culture so dear to ancient societies. Thus, the playful attitude is the escape route to be taken by men if they are to build a story world where it is more like an anamorphic figure and less a boring straight line where it appears as a being who can appropriate his destiny, and thus struggle to find an account of the world where the mystery takes men of immobility where a daily colorless and full of superfluous obligations, has placed the future of man in modern societies.

* Master Thesis.

** Faculty of Human Sciences. School of philosophy. MA in philosophy. Director: Mario Silva Augusto Palencia, PhD in Literature

INTRODUCCIÓN

En la actual sociedad capitalista domina un fuerte maridaje entre ciencia, razón y producción de riqueza, en donde el hombre aparece como un ser que pocas veces cuestiona los hechos que ocurren en su entorno. De esta forma, gran parte de los hombres que conforman dicha sociedad, se encuentran en una situación de alienación y docilidad que los desarma a la hora de cuestionar las estructuras que los poseen y los dejan anquilosados en el espacio y el tiempo. Ante este panorama, la literatura y la filosofía no han sido indiferentes, pues han criticado la anterior situación planteando varias alternativas.

Una de ellas es concebir al hombre como *homo ludens*. En consecuencia, será objetivo de este texto demostrar que en la literatura de Julio Cortázar existe una propuesta que concibe al hombre como un ser lúdico, quien con sus acciones hace tambalear todo el orden que se estructura a partir de una instrumentalización de la razón. Esta búsqueda se hará en dos de sus libros: *Los premios e Historias de cronopios y de famas*. La anterior propuesta literaria nos permite establecer lazos con la filosofía, ya que ella también critica ese orden a través del concepto de juego. En este caso, investigaremos los puntos de encuentro de la propuesta literaria cortazariana con la filosofía de Johan Huizinga, Gilles Deleuze y Félix Guattari.

Para Julio Cortázar, como lo demuestra Jaime Alazraki en su ensayo *Cortázar antes de Cortázar*, el devenir del hombre siempre ha sido una de sus preocupaciones literarias. Tal es así, que en este texto denuncia cómo la poesía ha entrado en un proceso de deshumanización gracias a la preeminencia de los elementos estéticos, como ocurre con la poesía de Mallarmé. De esta forma, Cortázar muestra su simpatía con la poesía de Rimbaud, la cual no concibe una

escisión entre literatura y vida^{*}, aquí la escritura aparece como una búsqueda de lo humano que va más allá de todas las nociones y paradigmas construidos en la sociedad capitalista. Piensa al hombre como un ser inacabado, que persigue algo que está más allá de la *Gran costumbre*.^{**} Esta temprana preocupación cortaziana, pues la investigación de Alazraki tiene como objeto de estudio un ensayo publicado en 1941, no desaparece en sus textos de ficción, ya que en *Bestiario*, publicado diez años después, encontramos que, aunque el clima de este libro se encuentre repleto de situaciones fantásticas, estas últimas no ocultan al hombre, sino, más bien, hacen visible su reacción hacia un fenómeno que fragmenta la cotidianidad de su mundo. En consecuencia, encontramos estas reacciones de los personajes: algunos se quedan estupefactos, otros se niegan a aceptar un orden diferente y otros si aceptan ese nuevo orden.

De esta forma, el juego es una vía de escape al orden burgués que poco a poco aminora al hombre. Tal es el caso de Alina Reyes en *Lejana*¹, ya que ella, mediante palíndromos y anagramas, se escurre hacia otra realidad que nada tiene que ver con las frívolas exigencias de la burguesía. Así mismo, el juego también hace su aparición en el cuento titulado *Bestiario*, y podemos ver cómo allí este mundo, en la edad adulta, pierde poco a poco su lugar, dándole paso a una vida en donde la angustia y el dolor tienen un lugar prominente. Podemos hacer el mismo juicio sobre *Final del juego*, obsérvese bien el título, libro de cuentos publicado en 1956^{***}. En los cuentos de este libro, que tocan el tema lúdico, el juego aparece como otro orden en donde la lógica del mundo de los adultos no tiene lugar, y si lo tiene, aparece como un agente que acaba con él².

^{*} La misma idea aparece expuesta en su ensayo Del sentimiento de no estar del todo.

^{**} Esta expresión es reiterativa en La vuelta al día en ochenta mundos; se refiere al mundo habitual.

¹ ALAZRAKI, Jaime. Hacia Cortázar: aproximaciones a su obra. Barcelona: Anthropos. 1994, p. 102.

^{***} Es de anotar que la edición de 1956 fue publicada por una editorial mexicana, y sólo tiene nueve cuentos. La edición argentina, aparecida en 1964, agrega otros nueve cuentos

² Ver cuento Final del juego.

Esta sucinta visión de los primeros libros de cuentos publicados por Cortázar nos deja ver que el lugar del juego en la concepción de hombre de las sociedades industrializadas es una de sus preocupaciones literarias. Pero los temas netamente existenciales, como lo afirma el autor³, se hacen explícitos en el libro de cuentos publicado en 1959, titulado *Las armas secretas*. Allí aparece el cuento, para algunos novela corta, *El perseguidor*, relato sobre la vida de Johnny Carter, prodigioso saxofonista que a través de la música busca trascender las limitaciones espacio-temporales e ideológicas de una sociedad que ahoga el ingenio, porque prefiere hombres que se ajusten a un modelo económico que reglamenta todo lo relacionado con sus vidas. Pero este afán de romper con la asfixiante vida prosaica no es exclusivo de Johnny, sino también del fotógrafo de *Las babas del diablo* y de la pareja de esposos de *Cartas de mamá*. La anterior exposición nos lleva a esta conclusión, que ya ha sido vista por Cortázar: algunos de sus personajes, en el resto de su obra, son unos *perseguidores*. Ahora bien, naturalmente, la pregunta que surge es esta: ¿perseguidores de qué?

Lo expuesto en los anteriores párrafos nos permite entrever parte de la respuesta: son perseguidores de otro mundo, otro orden, el cual está más allá de la lógica de la sociedad capitalista. Un mundo en donde espacio y tiempo sean nociones que en lugar de encerrar y determinar, signifiquen una expansión que vaya a la par del movimiento creador de los *perseguidores*. Y para Cortázar no existe otra forma de alcanzar esto que no sea mediante la actitud lúdica.

Ahora bien, como Cortázar no es el primero en proponer el concepto de *homo ludens*, será necesario apoyarnos en Johan Huizinga, filósofo que estudia este fenómeno en su libro de 1938 titulado *Homo ludens*. De esta forma, en lo que sigue, veremos los puntos de encuentro de esta concepción para establecer cuál es la originalidad de la propuesta cortaziana.

³ ARANGO, Gustavo. Un tal Cortázar. Editorial UPB. S.F., p. 58.

Así mismo, veremos cómo esta propuesta del hombre como *perseguidor*, *homo ludens*, se complementa con lo expuesto por Deleuze en la décima serie de *Lógica del sentido*, cuyo tema principal es el juego ideal. Y por último, veremos cómo en la primera novela que Cortázar publica, titulada *Los premios*, y en un pequeño libro de cuentos publicado en 1962, titulado *Historias de cronopios y de famas*, existe una propuesta literaria en donde el *homo ludens* aparece como un luchador que contraria los paradigmas de la sociedad capitalista, en busca de un nuevo orden en donde la creación no sea socavada por el trabajo y la producción de capital.

1. EL JUEGO Y LO SERIO

1.1 APROXIMACIONES AL CONCEPTO DE JUEGO

¿Qué lugar tiene el juego en la vida del hombre? Esta es la cuestión que se planteó Johan Huizinga en su libro de 1938 titulado *homo ludens*. Y esta pregunta se justifica todavía si vemos la situación cultural del hombre, pues, a partir de finales del siglo XVIII, los desarrollos industriales han transformado de tal forma la estructura social del mundo que la razón ha estrechado lazos con las exigencias de producción de capital, lo cual, ha hecho que valoremos al hombre sólo por algunos de sus atributos: la fuerza que pueda emplear para llevar a buen destino dichos procesos de producción y el ingenio empleado en la constante innovación industrial, para producir más en menos tiempo. De lo anterior, podemos extraer esta afirmación: el movimiento del hombre en las sociedades industrializadas se encuentra determinado por su desarrollo económico y tecnológico; lo cual, trae esta consecuencia: la limitación del libre espíritu creador, ya que la creación sólo es válida si no se convierte en un obstáculo para las fuerzas productivas de capital.

Una creación que vaya al ritmo del desarrollo de dichas fuerzas productivas se convierte en un alto en el camino del hombre, pues sus mayores desarrollos culturales se dieron porque éste jugaba la cultura.⁴ En lo que sigue, demostraremos cómo la creación al servicio del capital no es un real desarrollo para el hombre, pues éste se desarrolla sólo si su espíritu creador no se instrumentaliza, sino que, por el contrario, funda una visión de mundo que se encuentre lejos del ideal de hombre de las sociedades industrializadas. Para tal

⁴ HUIZINGA. Porque no se trata para mí, del lugar que al juego corresponda entre las demás manifestaciones de la cultura, sino en qué grado la cultura misma ofrece un carácter de juego. Johan. *Homo ludens*. Traducción de Eugenio Imaz. Segunda edición. Buenos Aires: Emecé editores. 1968, p. 8.

efecto, haremos un análisis de la postura de Huizinga y examinaremos cómo es el tratamiento del concepto de *homo ludens* que Cortázar expone en algunos de sus ensayos.

Para Huizinga, los mayores desarrollos culturales del hombre ocurrieron porque éste no es un ser enteramente racional, sino que fundamentalmente es un ser que juega, *homo ludens*. Esto implica no sólo estimar el juego como una función biológica necesaria en el desarrollo individual del ser humano, sino una valoración que lo considere como una acción llena de sentido, que no solamente es un instinto. Por ello, la argumentación de Huizinga parte de estos dos cuestionamientos: ¿cómo es el juego?, y, ¿qué significa para aquel que está jugando? Para ver las implicaciones que trae la reflexión sobre estas cuestiones, es necesario traer a colación la definición de juego propuesta por 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 misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual(...) ⁵

Entre tanto, el juego aparece como una realidad que suprime el orden de la vida prosaica, es decir, aquel que juega se inserta en un orden en donde las relaciones materiales no son las determinantes. Por esta razón, el jugador puede adquirir otra identidad, pues cuando se entra en el espacio del juego una nueva reglamentación rige. Pero lo que es fundamental de las reglas del juego lo veremos si nos remitimos a lo que le ocurre al jugador cuando está jugando. El cumplimiento de las reglas asegura la intensidad del juego, razón por la cual él puede perder la cabeza, cayendo en un estado de arrobamiento, tal como aquel que se deja llevar por una buena historia. Al lado de la intensidad está la tensión, toda intensidad

⁵ Ibíd. , p. 29.

lúdica debe estar acompañada por la tensión, pues si es de otro modo, el juego nunca podrá arrobar al jugador. Y es más, si no hay tensión tampoco podrá existir un juego verdadero: “(...) en esta intensidad, en esta capacidad suya de hacer perder la cabeza, radica su esencia, lo primordial.”⁶. Lo anterior pone sobre la mesa esta cuestión, ¿cuál es la relación entre juego y seriedad? Pues esto toca directamente una de las características del juego: su inutilidad material. Pero ¿cómo comprender esa inutilidad si el juego puede llegar a ser algo serio para el jugador?

Es innegable que aquel que juega, cuando se deja arrobar por la tensión inherente al juego, entra en estado de seriedad. Pero esto no implica que el juego sea algo que se encuentre determinado enteramente por una utilidad material, pues, como ya habíamos mencionado, él es autotélico; no existe solamente porque biológicamente acondicione a los seres para la vida adulta, sino que le proporciona al jugador satisfacciones de tipo espiritual, las cuales no están subordinadas a la lógica material de la vida prosaica. Y además, el juego es anterior a la cultura: “La presencia del juego no se halla vinculada a ninguna etapa de la cultura, a ninguna forma de concepción del mundo.”⁷. De ahí que, para nuestro autor, el juego esté presente en las ocupaciones primordiales de la convivencia humana⁸. Por lo tanto, éste último es sinónimo de creación, opone al orden lógico otro orden que inválida a éste último, tal como ocurre con el lenguaje. En él opera y fluye un espíritu creador puro, pues nombrar las cosas es jugar, ya que las está sacando de su lugar material en el mundo, y les proporciona una significación: crea un concepto del objeto. El lenguaje crea un mundo con sus propias relaciones, allende el mundo material, y esto se hace patente en el mito: explicación del mundo en donde las relaciones dependen enteramente de cómo se utilicen las palabras. Por lo tanto, con el mito tenemos una ilusión de mundo que tiene su propio sistema de relaciones, y que prescinde de las relaciones

⁶Ibíd. , p. 13.

⁷Ibíd. , p. 14.

⁸Ibíd. , p. 16.

enteramente materiales de los objetos que se encuentran en el mundo: “el lenguaje, este primero y supremo instrumento que el hombre construye para comunicar, enseñar, mandar; por el que distingue, determina, constata; en una palabra, nombra; es decir levanta las cosas a los dominios del espíritu. Jugando fluye el espíritu creador del lenguaje constantemente de lo material a lo pensado.”⁹

Lo anterior nos deja claro: el juego es una actividad de índole espiritual, que atiende a necesidades que no están supeditadas a la lógica ni a la materia. El hombre juega y con ello muestra que es un ser supralógico, puesto que puede crear de una forma libre y pura, ya que, si estuviera sometido solamente a leyes materiales, todo desarrollo ulterior de la humanidad podría ser conocido de antemano.

1.2 EL JUEGO Y LA ESFERA SACRA

Ahora nos centraremos en la acción cultual arcaica, que está emparentada con el mito, ya que la celebración sólo es posible si se cree que el mundo tiene un orden en donde el hombre está sometido a fuerzas cósmicas. Pero dicho orden depende en gran medida de que esas fuerzas mantengan una relación armónica con la humanidad, por ello, se celebran fiestas sagradas en donde los hombres organizan eventos que representan el origen y el orden del mundo. Pero esta representación para nada es una mera imitación, ya que le da la oportunidad al hombre de que participe en el mantenimiento del orden del mundo. Así, estas celebraciones son un quiebre con respecto a la vida corriente, pues los hombres se disfrazan, apartan un lugar específico en donde se lleva a cabo la representación, y el ambiente dominante es de alegría y broma, aun si los actos incluidos en la celebración implican sacrificios y derramamiento de sangre. De

⁹ Ibíd. , p. 16.

esta forma, los participantes de la celebración se encuentran totalmente en el espacio del *como si*, pues ellos son conscientes de que el orden de la vida cotidiana ha sido suspendido mientras se celebra la fiesta sagrada.

Pero esto no impide para nada que la fiesta sacra sea tomada con la mayor seriedad, pues durante el tiempo en que transcurre la celebración los disfrazados pierden su identidad, están representando seres o eventos cósmicos. Por su parte, los espectadores abandonan las vías de la razón y de la lógica para disfrutar de una representación que tranquiliza al espíritu, porque una celebración que es bien realizada asegura bienestar para la comunidad.

La anterior afirmación podría verse como una contradicción si tomamos las características del juego que ha propuesto Huizinga, pues para él el juego no está impregnado de utilidad material alguna. Para nuestro autor, una fiesta sacra no está impregnada de utilitarismo material, ya que, en primer lugar, por tener un fundamento mítico, la celebración nada tiene que ver con la lógica de la vida prosaica, tiene lazos con un orden que está más allá de este mundo, en donde la certeza no está fundamentada en otra cosa que la creencia; en segundo lugar, la ceremonia de representación es un mundo en sí mismo, cuando termina la celebración sus reglas dejan de tener validez y el hombre vuelve a sus quehaceres diarios.

Otro elemento que está implicado en la celebración sacra es la belleza con la que es llevada a cabo. La tribu que celebra no es ajena a la idea de que a las fuerzas cósmicas no se les debe ofrendar cualquier cosa. Ellas exigen lo mejor, por ello, estas celebraciones no carecen de esplendor, es más, están inundadas de valores estéticos, puesto que esas representaciones tienen ya un carácter agonal: “El juego es una lucha por algo o una representación de algo. Ambas funciones pueden fundirse de suerte que el juego represente una lucha por algo o sea una

pugna a ver quién reproduce mejor algo.”¹⁰ Por tal razón, estas fiestas sacras ayudan a confeccionar el orden jerárquico de las tribus, los mejores serán los líderes de las fratrias.

En consecuencia, podemos afirmar que, aunque los integrantes de las tribus primitivas no tuvieran conciencia de que su fiesta sagrada tenía el carácter de un juego, a la luz del análisis de Huizinga, no podemos dejar de reconocer que la fiesta sagrada es un juego. Porque, entre otras cosas, se celebra con ánimo de fiesta; mientras ésta se realiza, las reglas de la vida prosaica no tienen validez, y se funda un orden que escapa a la lógica de la vida material, pues se pide el favor de fuerzas cósmicas de las que sólo se tiene noticia porque el hombre cree en ellas. Además, esta celebración se lleva a cabo en un espacio delimitado, en donde los participantes cambian su identidad por medio de la máscara y el disfraz. Así mismo, en ocasiones, la fiesta sagrada se convierte en una competencia, en donde el objetivo es mostrar la representación más bella.

1.3 JUEGO Y COMPETENCIA AGONAL

La argumentación de Huizinga atraviesa dificultades cuando pretende extender su concepto de juego a culturas que no tenían tal designación para muchas de sus actividades: “No todos los idiomas abarcan el concepto de “juego” con una sola palabra, de manera tan firme y al mismo tiempo tan amplia como los modernos idiomas europeos”¹¹. Esto ya lo habíamos vislumbrado, cuando afirmábamos que la fiesta sacra celebrada por las culturas arcaicas tenía el carácter de un juego, aunque ellos nunca hayan imaginado que esa fiesta tenía un fuerte componente lúdico. Quizá se corra el riesgo de hacer un análisis que incurra en anacronismos,

¹⁰ Ibíd., p. 29.

¹¹ Ibíd., p. 50.

pero Huizinga sale al paso de estos posibles problemas e inicia un análisis etimológico de las expresiones que designaban las actividades lúdicas para tomar así sus mayores características y resolver esta cuestión: ¿hasta qué punto la competencia en donde los hombres pugnaban por superar a los demás en algún campo específico podría ser subsumida por el concepto de juego?

El antiguo idioma griego es uno de los casos que estudia nuestro autor. En este idioma, todo lo relacionado con juegos infantiles tiene como componente esencial el sufijo *inda*, el cual forma parte de palabras como *sfairinda*, juego con la pelota, *basilinda*, jugar a ser rey.¹² Por su parte, la palabra *paidía* designa el juego de niños en general.

Para los juegos de adultos, en donde existía un componente de alta competencia, la palabra utilizada era *agón*. La competencia no era un asunto cualquiera para los griegos: ser el mejor equivale a acomodarse, dentro de la organización social, en un lugar prominente. De ahí que tengamos nuevamente esta cuestión: ¿cuál es la relación entre el juego y lo serio? El hecho de que la cultura griega hiciera una clara separación entre los juegos de niños y la competencia de los adultos, nos permite inferir que un griego de esa época jamás admitiría que las competencias de los adultos son un juego. Pero, si nos remitimos a las características de ese *agón*, veremos que no riñen con el concepto de juego propuesto por Huizinga.

Líneas atrás veíamos que entre las características más representativas del juego estaban la cancelación del orden cotidiano, por medio de nuevas reglas, y el arrobamiento del jugador; y que esto último sólo era posible si el juego tenía elementos de intensidad e incertidumbre. Ahora bien, pensemos en las viejas competencias de los griegos. Para ellos éstas eran una cancelación de la vida cotidiana, pues el espacio en el que se llevaban a cabo estaba acompañado de nuevas reglas y de un ánimo festivo. Pero esto es lo más importante: cómo la

¹² *Ibíd.*, p. 51.

porfía por mostrarse mejor que los demás lograba arrobar a los participantes. Para ellos la competencia es cosa seria, pero, en el fondo es un juego que logra arrebatarnos, y como acá veíamos antes, el hecho de que se tome con seriedad una actividad lúdica no quiere decir que deje de ser juego, ya que el participante de la lucha o del lanzamiento de disco, mientras está en el campo de juego, cancela todo el orden cotidiano, su concentración debe ser muy alta, pues lo rige otra reglamentación. Y quizá, lo más sustancial: de su desempeño en el certamen depende su honor, la gloria y su lugar en la sociedad.

Por ello, este *agón*, que para nada riñe con las características del juego, es un juego fecundo para la cultura, ya que por medio de él se logra determinar quiénes son los mejores integrantes de la sociedad. Y éste es uno de los pilares de la propuesta filosófica de Huizinga; la cultura se desarrolló porque en ella hubo un elemento lúdico-agonal que es innegable: “la cultura, en sus fases primarias, tiene algo de lúdica, es decir, que se desarrolla en las formas y con el ánimo de un juego”¹³. Lo anterior, ya nos indica que no todos los juegos son fecundos para la cultura, pues aquellos que se pueden practicar en solitario para nada tienen un elemento agonal tan marcado como los juegos sociales, en donde la competencia con otros que aspiran a convertirse en el mejor es el acicate perfecto para que los participantes den todo de sí en la competencia. De esta forma, podemos afirmar que una sociedad que no haya alentado el espíritu competitivo entre sus habitantes, que no haya jugado, no pudo haberse desarrollado culturalmente, pues el mostrarse mejor que otro en la competencia funge como tamiz que separa a los mejores, *aristoi*, de la masa.

Pero este análisis no sólo incluye a la cultura griega, pues otras culturas también refinaron su organización social basándose en la competencia. Por ejemplo, tenemos el caso de la antigua cultura china, en donde hombres y mujeres de la tribu se separan y compiten para determinar cuál de los sexos es el mejor. Pero

¹³ Ibíd. , p. 75

esto no sólo ocurría entre varones y hembras, pues también se tiene noticia de fiestas de hombres en donde no se perdía el carácter antitético, porque el grupo de hombres se separaba en dos, y cada uno de estos grupos encarnaba uno de estos principios: el *ying* o el *yang*: “la fiesta invernal del período arcaico chino, que era celebrada por los hombres en la casa de los varones, ofrecía un carácter muy dramático. En estado de ebriedad y de frenesí extático, se ejecutaban danzas animales, se organizaban festines, se realizaban apuestas y se hacían juegos de prestidigitación.”¹⁴ Por lo tanto, el análisis de Huizinga sobre la incidencia de la competencia como factor creador de cultura nos permite afirmar esto: las culturas arcaicas, para desarrollarse, no pudieron prescindir del elemento lúdico, el cual se expresa en los juegos sociales en donde el honor y la gloria están en juego. Estos juegos fungieron como proceso de tamizaje, en donde se separa a los mejores del resto de la población. Esto hizo que su organización social se refinara, pues ahora tenía una estructura en donde se empezaban a erigir instituciones que necesitaban ser orientadas por los habitantes virtuosos de la tribu: “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, de ser auténtico y perfecto en lo suyo”¹⁵.

En lo que sigue, daremos un rápido vistazo de la injerencia del elemento lúdico-agonal en distintas formas culturales. Primero veremos la conexión existente entre juego y derecho. Para el autor holandés, tres elementos conectan al juego con el derecho: juego de azar, competición y contienda de palabras. Toda sentencia, para muchas culturas primitivas, dependía de la fortuna; cuando una sentencia es dictada se ha escuchado la voluntad de los dioses. Por esta razón, es primordial la figura del oráculo en dichas culturas. Los otros dos elementos tienen una fuerte relación entre sí, pues una contienda de palabras es ya un juego competitivo, en

¹⁴ *Ibíd.* , p. 87.

¹⁵ *Ibíd.* , p. 99.

donde la sabiduría y la habilidad discursiva son los elementos de los que se valen los contrincantes para demostrar quién es el mejor. De ahí que para los griegos la contienda judicial se subsuma en los dominios del *agón*.

Por su parte, las relaciones entre juego y guerra están íntimamente ligadas al concepto de honor, ya que la guerra sólo puede tener un carácter lúdico cuando los contrincantes consideran a su rival como su par¹⁶, pues si es de esta forma, ellos aceptarán unas reglas, las cuales permiten que la confrontación sea una verdadera medida del honor. De ahí que para Huizinga, principalmente las luchas que tienen un código de honor, como la de los caballeros medievales, tengan un carácter agonal que es fecundo para la cultura. Muchas veces este tipo de duelos adquirió el carácter de sentencia, pues el resultado de la confrontación era tomado como el dictamen divino sobre el hecho que la había desencadenado. De esta forma, vemos que la guerra tiene caracteres agonales solamente si puede ser medida del honor y la gloria. Es por esta razón que la guerra total, caracterizada por la ausencia de códigos de honor, no tenga ningún carácter lúdico-agonal.

El juego tiene una clara relación con la sabiduría. Como hemos visto líneas atrás, el mito dio un horizonte de sentido al mundo, en donde el hombre se ve como una fuerza inferior con respecto a las fuerzas cósmicas. De ahí que el mito esté ligado a la creencia religiosa y al culto. Los primeros sabios eran grandes conocedores de cuestiones de esta índole y, por tal razón, este saber tiene claras conexiones con la esfera cultural. En vista de esto, aquel integrante de la tribu que tiene conocimientos divinos adquiere poder mágico. Por ello, es importante determinar quién es el más sabio en cuanto a lo divino se refiere, y esto se hacía por medio de competencias, en donde predominaban los acertijos. Estos enigmas toman la forma de preguntas cosmogónicas, las cuales son el primer paso hacia la reflexión filosófica, que, si seguimos el razonamiento de Huizinga, toma la forma de juego.

¹⁶ *Ibíd.* , p. 136.

Echemos un vistazo al tipo de preguntas que se formulan en dichas competencias sacras. Gran parte de ellas son capciosas; requieren un esfuerzo para su confección, muchas de ellas muestran una confección poética. En consecuencia: “La resolución del enigma no se encuentra cavilando y con deducciones lógicas. Es más bien, un desligarse, la liberación repentina de unas ataduras con que el que pregunta a sujetado al preguntado.”¹⁷. Así, es innegable que existe una clara relación entre juego y saber, esta relación puede ser extendida a la filosofía, pues las preguntas cosmogónicas son el punto de partida de los primeros filósofos. Pero esta relación se hace patente cuando nos detenemos en la figura del sofista: “El impulso de realizar una exhibición para lucirse y derrotar a un rival en lucha pública, estos dos grandes móviles del juego social, se hallan visibles en primer plano en la función de los sofistas.”¹⁸ Los sofistas encarnan claramente un elemento lúdico-agonal en su quehacer. La verdad es algo secundario, para ellos, es primordial jugar con las palabras, pues sólo de esta forma lograrán confundir a su rival. Y es por esta razón que su actividad se inscribe en la esfera del deporte. Pero para no ir más lejos, podemos ver los diálogos de Platón como formas lúdico-agonales, como ocurre en el *Cratilo*, en donde no podemos dejar de mencionar el famoso pasaje de las etimologías, que dejan al lector estupefacto, pues, en el fondo, ellas tienen el carácter de la broma.

Ahora veremos las formas poéticas y su relación con el juego. En este punto, entrar en polémica sería lo más inoficioso, ya que salta a la vista que todas las formas poéticas tienen el carácter de un juego. Veamos la poesía. Ésta, por su naturaleza, funda otro terreno en donde hay lugar para creaciones que se alejan de las férreas reglas de la lógica. En la poesía, tanto el lector como el poeta, dejan libre su espíritu, el mundo se amplía; espacio y tiempo no representan límites. Al lado de lo anterior, también vemos que la poesía no es ajena a la competencia, pues podemos hacer referencia a las contiendas que se llevaban a cabo en la

¹⁷ Ibíd. , p. 166.

¹⁸ Ibíd. , p. 213

antigua Grecia o en el Asia Oriental. En estas últimas, el ingenio era primordial, pues se celebraban, entre los sexos, contiendas de preguntas y respuestas. Pero la figuración poética también aparece en otros campos, como en la filosofía, en donde son famosas las alegorías usadas para explicar algunos conceptos, o las distintas figuraciones que aparecen en otro tipo de textos.

Por su parte, también existe una relación entre el juego, la música y las artes plásticas. En la música, los usos de las palabras le dan fuerza a este argumento, ya que algunos idiomas, como el inglés, usan la palabra equivalente al juego, *play*, para designar la acción de tocar un instrumento. Así mismo, la música se convierte en una forma de pasar bien el tiempo de ocio, pues las notas musicales pueden llegar a tocar nuestros más íntimos sentimientos, como afirmaban los griegos. Si la música tiene relación con el juego, de la danza no podremos decir lo contrario, pues ella permite que el hombre, gracias a los movimientos corporales, inutilice su cuerpo: éste ya no es elemento para las labores cotidianas, sino para figurar bellas posturas. Cabe anotar que en estos ámbitos también se da la competencia, como ocurre en las artes plásticas en donde el deseo de mostrar figuraciones del mundo u otros mundos están alimentados por el deseo de mostrarse mejor que los demás.

Hasta aquí, hemos visto cómo las principales creaciones culturales de las civilizaciones arcaicas tienen un innegable elemento lúdico, resaltado mayormente por el carácter agonal que muestran estas formas. Pero ese elemento lúdico-agonal poco a poco fue desapareciendo, y la cultura trocó sus juegos fecundos por juegos falsos, en donde el hombre, paulatinamente, se reconoció como un ser cuya actividad más distintiva en el mundo ya no era jugar, sino trabajar para producir capital.

1.4 JUEGO FALSO

Como vimos, el juego es la levadura que permitió el desarrollo de las culturas arcaicas¹⁹, pero a partir de finales del siglo XVIII, todo el siglo XIX, XX y la época actual, estamos inundados de juegos falsos, aquellos que ya no son fecundos para la cultura. La utilidad ha tomado todas las relaciones entre los hombres, sus movimientos y deseos tienen caminos marcados. A los hombres les importa en menor medida la ruptura con el orden de la lógica, porque, si se mantienen en él, podrán aspirar a varias seguridades, las cuales no existen en el juego, por su componente de tensión e incertidumbre.

La excesiva seriedad* ha despojado a las actividades humanas de aquello que las hacía interesantes y festivas, el hombre dejó de vestir las abigarradas ropas del juego, la alegría y la broma; y las cambió por los sombríos overoles y trajes de saco y corbata. El misterio fue alejado de la manera de entender el mundo, pues el modo de vida burgués, que prefiere la quietud y el aburrimiento en lugar del movimiento y la alegría, impuso sus propios ídolos: “El trabajo y la producción se convirtieron en ideales y pronto en ídolos. Europa se viste la ropa de trabajo. El sentido social, el afán de instrucción y la estimación económica fueron las dominantes del proceso cultural.”²⁰. Esto no significa que el hombre no pueda volver a crear, puesto que, de hecho, grandes obras en el campo de la poesía y de las artes plásticas vieron la luz luego de la revolución industrial; pero sí implica un gran decaimiento del espíritu lúdico de los hombres hijos de esta época, para quienes el poseer y el gastar reemplazan los antiguos cultos festivos.

¹⁹ Ibíd. , p. 250

*Aquí es importante aclarar que es diferente jugar en serio, que la seriedad a secas. Cuando alguien juega, en el fondo acepta otro orden, un momento en el tiempo en donde la vida prosaica es dejada a un lado. La seriedad a secas es un estado que se da sin que se entre en un juego, y que impide que el hombre de las sociedades industrializadas abra la puerta para ir a jugar.

²⁰ Ibíd. , p. 274.

Y aunque en nuestra época todavía existan certámenes en donde se pretende coronar al mejor en algo^{**}, estos juegos carecen de alegría y esplendor, si los comparamos con lo que sabemos de los juegos del pasado. Y uno de los puntos a favor de la anterior idea es este: ahora los jugadores son separados entre profesionales y amateur. La esfera profesional convierte a la actividad deportiva en un desempeño sometido a prueba, en donde predomina el interés económico en lugar del honor. Pensemos en los deportistas actuales; para ellos el juego no es algo a lo que se entre libremente, es un trabajo. En él, se deben contentar a muchos: los patrocinadores, el público^{***}, al entrenador, y si se es jugador de un equipo nacional, a la nación. Como podemos ver, este tipo de competencias están al servicio de una maquinaria económica y se alejan del jugar por el simple placer de hacerlo, es decir, el juego pierde totalmente su esfera lúdica-agonal, tan fructífera para la cultura.

Huizinga afirma que este tipo de juegos en donde factores externos han inundado la práctica del juego, son juegos falsos: “La cultura moderna apenas si se juega y, cuando parece que juega, su juego es falso.”²¹. Entre tanto, la cultura actual cambia la actitud lúdica por la consecución de capital. El hombre deja de ver el mundo como apertura y empieza a verlo como una línea recta, en donde las variaciones insospechadas no tienen lugar, pues él está en el mundo para trabajar, producir capital y, si puede, tener un nivel de vida en donde las líneas de fuga son canceladas antes de que puedan suspender, total o parcialmente, el orden de la vida cotidiana.

^{**} Piénsese en los mundiales de fútbol, los juegos olímpicos, las carreras ciclísticas, etc.

^{***} Si vemos con cuidado el público en un deporte como el fútbol, sobre todo en Europa, en donde el aficionado puede hacerse socio del club; podemos evidenciar en él una transformación: se deja de ser un espectador que ve el juego por el juego, y se pasa a la categoría de cliente. Y como tal, exige el derecho no sólo de ver un buen espectáculo, sino también la victoria del equipo del cual es socio.

²¹ Ibíd. p. 295.

1.5 ALGUNAS CONSIDERACIONES CORTACIANAS SOBRE EL CONCEPTO DE JUEGO

Lo que piensa Julio Cortázar sobre el juego no sólo lo podemos encontrar en sus novelas y cuentos, pues él hizo referencias explícitas en algunos de sus ensayos. Podemos situarnos en uno que aparece en el primer tomo de su libro-almanaque *La vuelta al día en ochenta mundos*, y que se titula *Del sentimiento de no estar del todo*. El título ya nos presenta la idea de movimiento, afín a la idea de juego. Y cuando nos adentramos en las líneas del escritor argentino, vemos que desde el primer párrafo nos sitúa en la problemática juego-seriedad: “Siempre seré como un niño para tantas cosas, pero uno de esos niños que desde el comienzo llevan consigo al adulto, de manera que cuando el monstruito llega verdaderamente a adulto ocurre que a su vez éste lleva consigo al niño, y *nel mezzo del camin*²² se da una coexistencia pocas veces pacífica de por lo menos dos aperturas al mundo.”²³

Para Cortázar, la convivencia de la apertura del mundo propia del niño con la del adulto es poco pacífica. Lo cual nos sitúa en el terreno de la pugna. El espíritu pueril, propio del juego, busca traspasar o no dejarse ahogar por la excesiva seriedad. Pues si esta última logra tomar las riendas de la vida, el hombre no podrá crear, y en esto Cortázar es claro, puesto que afirma que su literatura es posible porque el mundo de la seriedad, de la excesiva lógica, de la hiperbólica confianza en lo real, son estructuras que no logran dejarlo conforme: “Escribo por falencia, por “descolocación”; y como escribo desde un intersticio, estoy siempre invitando a que otros busquen los suyos y miren por ellos el jardín donde los árboles tienen frutos que son, por supuesto, piedras preciosas. El monstruito sigue

²² En medio del camino

²³ CORTÁZAR, Julio. *La vuelta al día en ochenta mundos*. Tomo 1. México: Siglo XXI Editores S.A. 2007, p. 32.

firme.”²⁴. Por lo tanto, este ensayo es una clara invitación a dejar a un lado el mundo estructurado y amalgamado por una lógica utilitaria, para ver los intersticios en donde la imaginación no se encuentra limitada por categorías como la de verosimilitud, se trata de desconfiar de todas las creaciones humanas que invitan al hombre a vivir de acuerdo a reglas que hacen del mundo un lugar que da frutos que carecen de color.

Esta actitud es llamada por Cortázar *Realismo ingenuo*, y es una abierta crítica al mundo actual. Pues para él, los intelectuales de nuestra época, muchos de ellos por medio de premisas filosóficas, admiten que la realidad no es tal como se nos aparece. Pero esta idea no deja de ser vacía, *flatus vocis*, algo que nada tiene que ver con la vida, pues ellos no creen en otra cosa que en la lógica y en la realidad: “Basta observar su comportamiento frente a lo excepcional, lo insólito; o lo reduce a fenómeno estético o poético («era algo realmente surrealista, te juro») o renuncia en seguida a indagar en la entrevisión que han podido darle un sueño, un acto fallido, una asociación verbal o causal fuera de lo común, una coincidencia turbadora, cualquiera de las instantáneas fracturas del continuo.”²⁵. Por ello, aquel que niega que el mundo es un continuo devenir que tiene rupturas, pues la lógica y la razón no pueden explicarlo todo, es un *ingenuo realista*, que no soporta un mundo sin seguridades, en donde la apertura a nuevos mundos se hace casi imposible.

Ahora bien, Cortázar propone como par antagónico del *realismo ingenuo* el hombre-niño. Aquel que logra cuestionar todo el andamiaje del mundo, en donde el cambio y la incertidumbre sean vistos como formas de ser del hombre, que rompen con el estancamiento espiritual al que muchos se ven abocados por el excesivo valor que nuestra cultura actual le da al trabajo y a la producción de capital. No lejos de esta concepción se encuentra lo expuesto en el ensayo, que

²⁴ Ibid. , p. 32.

²⁵ Ibid. , p. 33.

encontramos en el mismo libro, titulado *No hay peor sordo que el que*. En él, Cortázar critica aquella literatura que sigue agotando, como mera copia, los métodos de los clásicos. Este camino es el de la muerte de la *poiesis*, ya que si el escritor tiene un paradigma que le impide probar nuevas formas, la literatura perderá su componente lúdico, pues este ejercicio se trata de algo riesgoso y no de una actividad en donde el no contrariar viejos paradigmas asegure éxitos editoriales.

De esta forma, hemos visto que Cortázar propone, en los ensayos citados, una comunión entre la visión lúdica del niño y la visión del adulto. Sólo si ocurre esto, es decir, si se reaviva el *homo ludens*, el hombre dejará a un lado el agobiante mundo acabado cuyos pilares son la industria y la economía, para reclamar frutos que se consiguen sin necesidad de una gorda billetera.

En resumen, estas líneas han explorado dos visiones acerca de las relaciones entre juego y cultura. La propuesta de Huizinga nos permitió ver cómo el juego tiene un lugar preponderante en los desarrollos culturales, sobre todo, de las culturas arcaicas, las cuales se desarrollaron porque jugaron la cultura. Pero esta importancia del juego fue decayendo en la medida en que el desarrollo industrial impuso una nueva valoración de la vida, en donde el trabajo y la economía son fundamentales. Por su parte, Julio Cortázar en dos de sus ensayos hace una apología a la actitud lúdica, pues ella permite la obtención de frutos que para nada se alcanzan con la fría racionalidad utilitaria material, con la que está revestida nuestra actual cultura. Y a partir de este punto, podemos ver una pequeña diferencia entre Huizinga y Cortázar, pues la crítica del autor argentino al *realismo ingenuo*, es a la vez una abierta propuesta de recuperación del hombre, que sólo puede hacer esto, si no se deja ahogar por el excesivo espíritu de seriedad, ya que si consigue quedarse a flote podrá ver cómo el mundo es multidimensional, y que se parece más a un objeto anamórfico y no a una aburrida línea recta.

2. JUEGO IDEAL

En la filosofía del siglo XX podemos encontrar una propuesta que tiene varios puntos de encuentro con la postura cortaziana expuesta en el último acápite del anterior capítulo. Dicha propuesta es la que presenta Gilles Deleuze en la décima serie de *Lógica del sentido*. En lo que sigue, veremos cómo el concepto de juego que es tratado allí excede el concepto de juego propuesto por Huizinga, y complementa la concepción de Cortázar, de tal forma, que podemos utilizarla a la hora de analizar *Los premios* e *Historias de cronopios y de famas*.

2.1 JUEGOS IDEALES VERSUS JUEGOS NORMALES

Deleuze hace una división del concepto de juego, pues afirma que existen dos tipos: ideales y normales. Así, un juego normal es aquel que puede ser subsumido por la definición propuesta por Huizinga²⁶, en donde la existencia de reglas es fundamental para fundar un orden que escapa al de la vida prosaica. Por su parte el juego ideal carece de reglas; esto hace que el azar entre en él sin la menor restricción, tal como ocurre en los juegos que Lewis Carroll inventa en *Alicia en el país de las maravillas*. Uno de ellos es la carrera de conjurados: “Primero trazó una pista para la Carrera, más o menos en círculo («la forma exacta no tiene importancia», dijo) y después todo el grupo se fue colocando aquí y allá a lo largo de la pista. No hubo el «A la una, a las dos, a las tres, ya», sino que todos empezaron a correr cuando quisieron, y cada uno paró cuando quiso, de modo que no era fácil saber cuándo terminaba la carrera.”²⁷. Como hemos visto, aquí la claridad sobre las reglas de juego no es algo importante, y por consiguiente, en

²⁶ Ver página 6 de este texto.

²⁷ CARROLL, Lewis. *Alicia en el país de las maravillas*, versión digital. Disponible en: www.infotematica.co.ar, p. 17.

este tipo de juego la libertad es ilimitada. En la posición de Huizinga se aceptaban libremente las reglas de juego, aquí ni siquiera hay reglas y por ello este último se desarrolla en el caos total, o como lo afirma Deleuze, en una situación en donde no se puede determinar su desarrollo ulterior. Por lo tanto, en este tipo de juegos la victoria o la derrota dejan de ser el faro de la actitud lúdica.

En consecuencia, para Deleuze el juego normal es inauténtico porque la presencia de reglas hace que existan hipótesis sobre su desarrollo que se validan, o no, en la medida en que éste transcurre: “estas hipótesis organizan el ejercicio del juego en una pluralidad de tiradas, real y numéricamente distintas, realizando cada una distribución fija que cae bajo tal o cual caso”²⁸. Lo anterior hace que estos juegos sean totalmente causales y que las posibilidades que engendran las diversas *tiradas* sean casos previstos en las reglas que lo fundamentan. Del mismo modo, podemos afirmar que la argumentación de Deleuze va en busca del caos, aunque desde el principio él es consciente de que los juegos ideales tienen pocas chances de ser realizados en la vida corriente*, pues un juego como la carrera de conjurados es poco atractivo. Pero se gana esto: una aproximación crítica a los sistemas regulados que, según el filósofo francés, ahogan el espíritu creador del hombre.

Por su parte, el juego ideal se presenta como una intensificación de la idea de movimiento en donde su desarrollo no puede ser figurado, ya que se debe insuflar azar a cada tirada, a cada uno de los instantes del juego, tal como ocurre en el relato fantástico de Borges, *La lotería de Babel*²⁹, en donde la vida de los babilonios termina siendo un devenir en donde a cada quien le corresponden por azar varios tipos de suertes. Se puede pertenecer a la clase dirigente, pero también se puede ser esclavo; en fin, el paso de la gloria al oprobio, o viceversa, ocurre de forma insospechada.

²⁸ DELEUZE, Gilles. *Lógica del sentido*. Versión digital. pg. 55.

* En la décima serie de *lógica del sentido*, Deleuze propone a la obra de arte como resultado del juego ideal.

²⁹ BORGES, Jorge Luis. *Obras completas I*. 2009. Emecé editores S.A.

Así, esta postura acerca del juego tiene como puntal la inocencia del hombre³⁰, la cual le permite redescubrir el mundo a partir de una visión que propone nuevas formas de concebir los elementos que lo conforman, esto es lo que ocurre en la extraña partida de croquet que afronta Alicia, en donde un flamenco hace las veces de mazo, los erizos reemplazan a las bolas y los soldados a los aros. Lo que está en el fondo de este relato es la existencia de infinitas conexiones que pueden tener los elementos que conforman el mundo si nos aproximamos a él dejando a un lado estructuras de pensamiento que imponen límites claros y férreos.

Hasta aquí, hemos visto cómo Deleuze en la décima serie de *Lógica del sentido* propone dos visiones acerca del juego, uno en donde su esencia radica en la existencia de reglas, y otro que las deja a un lado para dar paso al azar, ya que de esta forma el juego se inunda de un mayor componente creativo, pues cae en el campo del caos, lo que lo libera definitivamente de las ataduras del mundo de la lógica. Pero esta concepción atraviesa este problema, ¿cómo asegurarse que el tiempo logre ser el escenario para las infinitas combinaciones que implica el juego ideal? En lo que sigue ahondaremos en este problema.

2.2 AIÓN: EL DEVENIR DEL HOMBRE EN EL MUNDO.

Gran parte de la respuesta al interrogante planteado al final del anterior párrafo podemos encontrarlo en el ya mencionado relato de Borges *La lotería de Babel*: “Los ignorantes suponen que infinitos sorteos requieren un tiempo infinito; en realidad basta que el tiempo sea infinitamente subdivisible, como lo enseña la

³⁰ DELEUZE. Un juego tal, sin reglas, sin vencedores ni vencidos, sin responsabilidad, juego de la inocencia y carrera de conjurados en el que la destreza y el azar ya no se distinguen, parece no tener ninguna realidad. Gilles. *Lógica del sentido*. Versión digital. pg. 56.

famosa parábola del Certamen de la tortuga”.³¹ Para entender mejor este aspecto del desarrollo azaroso de los elementos que conforman el mundo, Deleuze trae a colación las dos formas por las cuales los estoicos entendieron el concepto de tiempo: una de ellas afirma que sólo existe el presente; la otra afirma que ningún tiempo está totalmente presente³².

La posición en donde se entiende al tiempo como presente continuo es el tiempo de los sabios, en donde los hechos son trascendentes: ellos tienen una finalidad, cumplir el ciclo en donde todo ha de conflagrarse (ekpyrosis) para que el ciclo inicie nuevamente. Así, el presente sólo existe como una constante contracción del pasado y el futuro, el cual es limitado porque tiene que llegar al instante de la conflagración, pero a la vez es infinito puesto que el ciclo se repite sin cesar.

El otro tipo de tiempo, aquel en donde el presente no es porque el tiempo es un constante devenir que se desarrolla de forma ilimitada, es el tiempo de los hombres. Este tiempo se encuentra asociado a *Tyche*, deidad que decidía de forma aleatoria la suerte de los mortales. De esta forma, el *Aión* aparece como un tiempo en donde el continuo devenir está regido por el azar, por lo cual, los hombres no tienen trascendencia, pues están arrojados a la existencia y no existe un centro de gravedad que le dé sentido a sus acciones. Así, en esta concepción los hechos de los hombres aparecen como puro acontecimiento, son efímeros y están asociados a las pasiones, a la *Hybris*: “El *aión* del estoicismo, fuente de acontecimientos impredecibles, es inseparable del impulso desmedido, la *Hybris* interior.”³³

³¹ BORGES, Jorge Luis. Obras completas I. 2009. Emecé editores S.A. pg. 855.

³² DARAKI María, ROMÉYER-DHERBEY Gilbert. El mundo helenístico: cínicos, estoicos y epicúreos. Ediciones Akal. S.A. 2008. Madrid. Pg. 17-35.

³³ *Ibíd.*, Pg.: 32.

De esta forma, el devenir del hombre es acontecimiento puro que no tiene un sentido trascendente, por lo cual se encuentra libre de cualquier determinación normativa moralizante, tal como ocurre con el juego ideal, en donde, como afirmábamos líneas atrás, no interesa el ganador ni el vencedor. Lo que realmente importa es cómo logra que los hombres establezcan focos de relación que no atienden a estructuras lógicas, sino que todo inicia, como la carrera de los conjurados, en cualquier momento. O en donde es imposible ganar una partida de croquet, pues los elementos que integran el juego cambian sin sentido y sin cesar: “Logró dominar al pajarraco metiéndoselo debajo del brazo, con las patas colgando detrás, pero casi siempre, cuando había logrado enderezarle el largo cuello y estaba a punto de darle un buen golpe al erizo con la cabeza del flamenco, éste torcía el cuello y la miraba derechamente a los ojos con tanta extrañeza, que Alicia no podía contener la risa. Y cuando le había vuelto a bajar la cabeza y estaba dispuesta a empezar de nuevo, era muy irritante descubrir que el erizo se había desenroscado y se alejaba arrastrándose.”³⁴

En consecuencia, la concepción del tiempo como un puro devenir en donde las relaciones no están determinadas por la razón sino por la pasión, nos permite ver que el juego ideal, que desemboca en la obra de arte³⁵, es una forma de ver y relatar el mundo que se aleja del influjo de la lógica, lo que hace que esta postura rompa totalmente con la filosofía occidental³⁶, y se pase a una concepción rizomática que permite transitar el camino del caos. De esta forma, la pregunta ontológica por el *qué* es se reemplaza por una reflexión en donde lo que importa

³⁴ CARROLL, Lewis. Alicia en el país de las maravillas, versión digital: www.infotematica.co.ar, p. 64.

³⁵ DELEUZE, Gilles. “Porque afirmar todo el azar, hacer del azar un objeto de afirmación, sólo el pensamiento puede hacerlo. Y si se intenta jugar a este juego fuera del pensamiento, no ocurre nada, y si se intenta producir otro resultado que no sea la obra de arte, nada se produce.” *Lógica del sentido*. Versión digital. pg. 56.

³⁶ DELEUZE, Gilles, GUATTARI, Félix. “Resulta curioso comprobar cómo el árbol ha dominado no sólo la realidad occidental, sino todo el pensamiento occidental, de la botánica a la biología, pasando por la anatomía, pero también por la gnoseología, la teología, la ontología, toda la filosofía...: el principio-raíz, Grund, roots y foundations. Occidente tiene una relación privilegiada con el bosque y con el desmonte; los campos conquistados al bosque se plantan de gramíneas, objeto de una agricultura de familias, basada en la especie y de tipo arborescente; también la ganadería que se desarrolla en el barbecho selecciona familias que forman toda una arborescencia animal.” *Mil mesetas, capitalismo y esquizofrenia*. Pre-textos. 2002. Pg. 23.

es identificar la existencia de relaciones no reguladas que se pueden dar entre todos los objetos del mundo: “Nunca hay que preguntar qué quiere decir un libro, significado o significante, en un libro no hay nada que comprender, tan sólo hay que preguntarse con qué funciona, en conexión con qué hace pasar o no intensidades, en qué multiplicidades introduce y metamorfosea la suya, con qué cuerpos sin órganos hace converger el suyo.” ³⁷

Por lo tanto, la propuesta deleuziana sobre el concepto de juego abre un amplio campo de reflexión, pues partiendo de ella se puede formular toda una crítica a los axiomas lógicos, arborescentes, que soportan el relato de mundo que nos proporciona la filosofía occidental. La obra de arte, como juego ideal, hace temblar el sentido del mundo, proponiendo un relato de éste que no acepte las limitaciones de la lógica, sino que, recuperando la inocencia del hombre, logre revestir al mundo con un halo mágico en donde las posibilidades de relación son azarosas y, por ende, infinitas.

2.3 HOMBRE NIÑO Y JUEGO IDEAL.

La infinitud de relaciones posibles entre las cosas del mundo es una puerta que Cortázar ya ha abierto, sobre todo, cuando formula su crítica al realismo ingenuo. De ahí que, para nosotros, ese hombre-niño que no renuncia definitivamente a la visión pueril que permite el rompimiento de las más apretadas estructuras lógicas, no esté totalmente alejado del jugador ideal de la propuesta deleuziana, cuya única posibilidad de transportar su juego a la realidad es en la creación de una obra de arte.

³⁷ Ibíd. Pg.: 10.

Así, estos dos autores tienen esto en común: su propuesta busca que los hombres no cercenen de su visión de mundo a la inocencia, ya que ella aparece como una conciencia crítica que permite ver los defectos que trae consigo la valoración excesiva de la producción de capital. Y lo más importante: la valoración de la vida como lugar inacabado en donde los hombres deben estar en un constante movimiento que dé la entrada al riesgo y a los resultados inesperados: “a veces soy más grande que el caballo que monto, y otros días me caigo en uno de mis zapatos y me doy un golpe terrible, sin contar el trabajo para salir, las escalas fabricadas nudo a nudo con los cordones y el terrible descubrimiento, ya en el borde, de que alguien ha guardado el zapato en un ropero y que estoy peor que Edmundo Dantés en el castillo de If porque ni siquiera hay un abate a tiro en los roperos de mi casa”³⁸.

En consecuencia, nuestra reflexión nos ha situado en este punto: vimos cómo Huizinga propone un concepto de juego en donde resalta la importancia que éste tuvo en los desarrollos culturales de la humanidad, resaltando como componente primordial que el juego funda, mediante reglas, un orden diferente al de la vida prosaica. Cortázar, en dos de sus ensayos, propone al juego como vía de escape a ese mundo asfixiante cuyas estructuras lógicas se subordinan a los fines del mundo capitalista. Por su parte, Deleuze propone junto al juego regulado, el juego ideal como estado que rompe totalmente con la realidad, pues se busca que en este juego el azar tenga incidencia en todos los momentos. En lo que sigue, haremos un análisis de *Los premios* e *Historias de cronopios y de famas*, en donde veremos cómo los personajes creados por Cortázar pueden ser analizados por las concepciones de juego que han sido tratadas en lo que va del texto.

³⁸ CORTÁZAR, Julio. La vuelta al día en ochenta mundos. Tomo 1. México: Siglo XXI Editores S.A. 2007, p. 35.

3. HOMO LUDENS: UNA VISIÓN DESDE LOS PREMIOS E HISTORIAS DE CRONOPIOS Y DE FAMAS.

En este capítulo ahondaremos en *Los premios* e *Historias de cronopios y de famas* para analizar la propuesta de *homo ludens* que aparece allí. Dicho análisis se hará por separado; primero trataremos todo lo referente a la novela, para luego centrarnos en el libro de cuentos.

3.1 ACTITUDES INICIALES FRENTE AL JUEGO

Los premios es la primera novela que Julio Cortázar publicó en su carrera, a mediados de 1960. El título nos introduce al mundo lúdico, ya que para ganar un premio es necesario que algo haya sido puesto en juego. En este caso, aparte de los diez pesos que ha costado el billete de la rifa, ha sido la suerte. De esta forma, dieciocho personas han sido citadas en el *London*, ubicado en el centro de Buenos Aires, para embarcarse en un viaje que está rodeado por el misterio. En lo que sigue, nos fijaremos en las actitudes iniciales de los ganadores del premio.

Los primeros personajes que aparecen en la narración son Carlos López, profesor de lengua castellana del colegio nacional, y el Doctor Restelli, profesor de historia argentina en el mismo colegio. Partiendo de la actitud de estos personajes, podremos analizar a los demás que, paulatinamente, van haciendo su aparición en la novela. Situémonos en el primer comentario que hace el doctor Restelli cuando se encuentra afincado en una de las mesas del *London* tomando cerveza con el profesor López: “-Cuando a uno lo sacan de sus hábitos es como el pescado fuera

del agua- (...) Estoy muy acostumbrado al mate dulce de las cuatro, sabe.”³⁹. Ahora veamos cómo viste nuestro personaje: “López se dijo que con el cuello duro y la corbata de seda azul con pintas moradas le recordaba extraordinariamente a una tortuga.”⁴⁰. Dicho lo anterior, tenemos dos características del doctor Restelli que nos permiten establecer una idea de su personalidad: es un hombre serio que prefiere el orden de la vida cotidiana con sus hábitos bien establecidos, es un amante de la férrea disciplina que transita por la vida a baja velocidad como las tortugas, reduciendo de esta forma los riesgos que una vida acelerada trae consigo. Así mismo, es un ferviente creyente de que las personas de baja estofa⁴¹, como él denomina a aquellas que no tienen educación, no se deben mezclar con las *gentes de bien* como él; pues estos últimos son aquellos que deben conformar una sociedad cuyos principales pilares sean la fuerza y el orden. Por esta razón, él es renuente al escepticismo, o tomadura de pelo, que significan los comentarios del bohemio profesor López. De esta forma nos encontramos con un personaje que entra al juego con reservas, es un jugador que no está dispuesto a perder la cabeza, pues prontamente extraña las seguridades de la cotidianidad.

Por el contrario, Carlos López encarna valores alejados de una visión de mundo conservadora. Primero está su actitud ante el viaje que va a realizar: no es de seriedad. Y esto nos permite afirmar que él ha aceptado la situación azarosa que lo ha traído hasta el *London* con jocosidad, tal es así, que juega con el estado de excesiva seriedad con que afronta el juego el Doctor Restelli. La primera muestra de lo anterior aparece cuando pone en tela de juicio la realización del viaje, afirmación ante la cual el profesor de historia argentina sale lanza en ristre, aludiendo que el estado no puede defraudarlos, ya que la lotería que ha rifado el premio está avalada por éste: “-Admito su confianza en el orden burocrático- dijo López-. Parece que corresponde al orden interno de su persona, por decirlo así.

³⁹ CORTÁZAR, Julio. Los premios. Madrid: Ediciones cátedra. 2005, p. 103.

⁴⁰ *Ibíd.*, p. 104.

⁴¹ *Ibíd.*, p. 106.

Yo en cambio soy como una valija de turco, y nunca estoy seguro de nada.”⁴². Luego, cuando el doctor Restelli hace sus comentarios sobre la gente de baja estofa, López toma el comentario de una forma burlona, mencionando que si se le hubiese ocurrido traer a su hermana, ella le quitaría categoría al viaje. Restelli, ante tal afirmación, no puede ocultar su fastidio, porque López ha demostrado cómo sus férreas convicciones son un límite, denunciando de esta forma que sus juicios absolutos son excluyentes y que sus seguridades le impiden disfrutar abiertamente del juego.

En fin, hemos visto cómo en las primeras líneas de la novela hay un contrapunto entre dos visiones de mundo: una en donde el mundo y el hombre son un caso cerrado, y otra en donde estos tienen infinitas posibilidades. En la primera visión de mundo es necesario que existan nociones absolutas para que se conforme un orden que permita un buen desarrollo del mundo, aunque una vida que recorra este derrotero no le dé mucho espacio a la aventura de la sinrazón. Por otra parte, las inseguridades que aparecen gracias a la irrupción del caos, hacen posible una vida que se caracteriza por la apertura de caminos desconocidos en donde las categorías lógicas no tienen lugar, pues estas últimas son un agente que imprime una excesiva seriedad en todos los ámbitos de la vida, incluso el derrotero ulterior de cualquier juego. De ahí que el profesor López afirme, al final del primer capítulo del prólogo, que toda la atmósfera que rodea el premio que ha ganado, y toda su vida, son algo caótico. Y que sólo ha creído que esta situación es enteramente normal y racional por una vieja costumbre porteña:

“Sólo una larga costumbre porteña- por no decir más, por no ponerse metafísico – podía aceptar como razonable el espectáculo que lo rodeaba y que lo incluía. La más caótica hipótesis del caos no resistía la presencia de ese entrevero a treinta y tres grados a la sombra, esas direcciones, marchas y contramarchas, sombreros y portafolios, vigilantes y *Razón quinta*⁴³, colectivos y cerveza, todo metido en cada fracción de tiempo y cambiando vertiginosamente a la fracción siguiente”⁴⁴.

⁴² Ibíd. , p. 109.

⁴³ Quinta edición del periódico La razón.

⁴⁴ Ibíd. , p. 110.

La anterior cita, nos muestra que la visión de mundo de López ve con escepticismo las nociones absolutas que ahogan el caos en el que está inmerso un mundo fraccionado que cambia sin cesar a cada instante, en donde quizá el azar sea el rey en lugar de la lógica.

Por su parte, los demás ganadores del premio van tomando posiciones en el *London*, y en la medida en que entran en el caos (si seguimos la apreciación de López) podemos ubicarlos del lado de este último o del lado del doctor Restelli. Aunque debemos mencionar que existen algunos personajes que no se ubican en ninguno de estos bandos.

Del lado del doctor Restelli podemos colocar a Nora y Lucio. Esta es una pareja de la burguesía bonaerense (sobre todo Nora) que toma el premio como una suspensión de todos los problemas que ha ocasionado su relación. Ésta ha roto con las buenas costumbres, ya que ellos han tenido un encuentro a solas en el hotel Belgrano sin estar casados, y Nora se ha escapado de su casa para irse de viaje con Lucio. A primera vista ellos parecen estar más del lado del profesor López, pero en el fondo son jugadores que, aunque hayan aceptado los avatares que les ha traído el azar, no logran desprenderse de un sentimiento de culpa por romper las costumbres, lo que hace que su entrada al juego esté llena de reservas: ellos juegan pensando en los problemas que han quedado sin solución en Buenos Aires.

Del mismo lado podemos ubicar a la familia Trejo y a las acompañantes de Atilio Presutti, *el pelusa*. La familia Trejo, que acompaña a Felipe, estudiante del colegio nacional y quien ha ganado el premio, está conformada por los padres del muchacho y su hermana, la *beba* Trejo. Estos tres personajes no entran al juego con la intención de romper con los hábitos de su vida cotidiana, como si lo hace el estudiante, sino que ven el viaje como una oportunidad para encajar y entablar lazos con *las gentes de bien* como el Doctor Restelli. Es por esta razón que Felipe

es reprendido por su madre cuando utiliza un lenguaje próximo al que utilizan los compadres^{**}: “Seguro que parte de estos puntos suben con nosotros. -¿No podes hablar bien Felipe?- se quejó la señora de Trejo. Este chico, cuándo aprenderá modales.”⁴⁵. Así, para la familia Trejo el viaje es más una carga que una oportunidad de relajación, pues están más pendientes de no quedar mal ante *las gentes de bien*, que por tomar el viaje como una aventura en donde las reglas de la cotidianidad no tienen lugar. Por su parte, la familia de Atilio Presutti, conformada por su novia, la madre de la novia y la madre de Atilio son, según el Doctor Restelli, gentes de baja estofa. Pero a pesar de la diferencia socioeconómica, las acompañantes de Atilio se aproximan más a las férreas convicciones de Restelli, que a las reflexiones sobre el caos que plantea el profesor López, pues el hecho de que la madre de la novia haya viajado para no dejarla viajar sola con Atilio, nos permite inferir que ellas luchan para que las buenas costumbres no dejen de ser cumplidas.

Entre tanto, el magnate Galo Porriño, dueño de las tiendas oro y azul, defiende posturas antianárquicas tal como lo hace el doctor Restelli. Este multimillonario entra al juego con reservas, ya que no está dispuesto a abandonar su condición preminente en la sociedad argentina, pues llega con gran pompa, y según el relato que nos proporciona Gabriel Medrano, es un hombre que tiene muy claro que su posición económica lo hace diferente a los demás ganadores del premio.

En consecuencia, hasta aquí hemos visto el ala de los ganadores del premio que toman en consideración los valores absolutos a la hora de evaluar el mundo en el que viven. No están dispuestos a negociar esos pilares, puesto que no se aventuran a un abandono de la vida en donde ella sea tan insospechada como el contenido de la maleta de un turco.

^{**} Término utilizado para referirse al hampa en el cono sur del continente.

⁴⁵ *Ibíd.*, p. 122.

Ahora nos situaremos en los personajes que se encuentran más próximos a la visión de mundo propuesta por el profesor López. Empecemos con el dentista Gabriel Medrano. Él formula una interesante pregunta a los contertulios de su mesa^{***}: ¿por qué nos embarcamos? Él mismo nos ofrece una respuesta: “Por mi parte el premio me ha servido para cerrar el consultorio y no ver incisivos cariados por un tiempo. Pero admitirán que toda esta historia... Dos o tres veces he tenido como la impresión de que esto va a terminar de una manera... Bueno elijan ustedes el adjetivo, que es siempre la parte más elegible de la oración.”⁴⁶. Lo que más nos interesa de este pasaje es cómo nuestro personaje reconoce el halo de misterio que rodea tanto el inicio como los resultados del juego en el que está participando. Esta afirmación de Medrano pone a Nora en estado de alerta⁴⁷, lo cual hace que se marquen de una forma más clara las diferencias entre los personajes que están a punto de emprender el misterioso viaje.

Por su parte Paula y Raúl, desde que hacen su entrada al *London*, nos muestran cómo el estado de indeterminación que ha rodeado el premio que han ganado es una situación que los divierte. Raúl, desde que ingresa al sitio de encuentro, empieza a jugar con Paula a adivinar quiénes serán sus compañeros de viaje. Para ellos, toda esta circunstancia les deja la impresión de que todo puede terminar en una gran broma. Así, Paula asevera que esta extraña situación no debe tratar de ser entendida⁴⁸, pues el camino de la razón le quita el halo mágico a los asuntos de los hombres, por eso, al igual que Medrano, renuncia a la elaboración de una teoría que logre explicar de forma absoluta el misterio que rodea el viaje. Más bien, esta es una oportunidad para estar más cerca de la sinrazón, de la locura: “Me sacás de un pantano al invitarme, aunque perezca mi escasa reputación. De verás, Raúl, creo que el viaje me servirá de algo. Sobre

*** Recordemos que él está compartiendo mesa con el profesor Carlos López, el doctor Restelli, Nora y Lucio.

⁴⁶ *Ibíd.*, p. 118.

⁴⁷ “Seguía inquieta por lo que había dicho, o era más bien una manera de fijar la inquietud en algo conversable y comunicable.” *Ibíd.*, p. 119.

⁴⁸ “Hace rato que he renunciado a entender este asunto” *Ibíd.*, p. 136.

todo si nos metemos en un lío absurdo. Lo que nos vamos a reír.”⁴⁹. En consecuencia, esta peculiar pareja busca algo que nada tiene que ver con su vida en Buenos Aires, y encuentran atractivo entrar en una situación que, por el momento, no tiene ni pies ni cabeza. Además, a Paula no le interesa para nada lo que piensen de ella las *gentes de bien*, puesto que no le preocupa embarcarse con un hombre con el que no está unida por un lazo matrimonial, cuestión que atormenta enormemente a Nora.

Finalmente, analizaremos a Claudia, Jorge y Persio. Claudia es una divorciada que vive con su pequeño hijo Jorge. Su vida ha sido absorbida por la monotonía, pues ésta no parece tener otro sentido que ser madre. En el fondo, ella considera que la vida es algo más que ocuparse en tareas, que también es adentrarse en lo desconocido, en la insensatez, ya que cree que hay algo de insensato en la idea de aceptar el premio de la rifa, el cual se presenta como una oportunidad en la que no hay nada que perder, quizá este viaje le depare alguna situación interesante.

Por su parte, Jorge es uno de los personajes que se resisten a una clasificación tajante. Su condición de niño lo sitúa en un mundo en donde la inocencia le permite valorar lo que pasa a su alrededor como si todo fuese un juego en el que los hechos transcurren sin teleología alguna. De ahí que nos resulte curioso que su aparición en la novela se encuentre precedida por estos hechos: “Una paloma blanca se posó por un instante en la barandilla de la boca del subte. Rodeada de toda esa gente que subía y bajaba la Avenida, permanecía indiferente y lejana. Echó a volar con la misma aparente falta de motivo con que había bajado.”⁵⁰. La paloma aparece como un ser totalmente inocente, ajeno a las preocupaciones que agitan a las personas que viven en Buenos Aires, sus movimientos no obedecen a una finalidad, tal como son los juegos de Jorge y las conversaciones que éste mantiene con Persio, segundo personaje que se resiste a ser clasificado.

⁴⁹ *Ibíd.*, p. 138.

⁵⁰ *Ibíd.*, p. 120.

Si nos centramos en la terminología que este último, usa para comunicarse con Jorge, encontramos que ellos forman un vínculo en el que no hay espacio para nadie más, pues ni a la misma Claudia le queda muy claro qué es el astro, los hormigombres o el octopato. Pero más interesante es cómo él vuelve a retomar el tema del caos, que ya había sido introducido por el profesor Carlos López. Para Persio la realidad no debe ser *atacada* desde un solo frente, sino que ha de ser abordada desde diferentes perspectivas. De esta forma, al utilizar la palabra ataque, Persio propone que la conquista de una perspectiva sobre el mundo que no obedezca a los cánones de la razón y de la costumbre es una lucha: “A mí me parece que muchas cosas tienen manija. Fíjese por ejemplo en las imágenes poéticas. Si uno las mira desde fuera, no ve más que el sentido abierto, aunque a veces sea muy hermético. ¿Usted se queda satisfecha con el sentido abierto? No señor. Hay que tirar de la manija, caerse dentro del cajón. Tirar es apropiarse, apropiarse, propasarse.”⁵¹. El anterior pasaje tiene como fondo estas pinturas de Salvador Dalí: *Escritorio antropomórfico* y *La ciudad de los cajones*. Con ellas, Persio nos introduce en el campo del surrealismo, esa búsqueda del hombre allende las reglas de la lógica. Así, en esta primera aparición vemos a un Persio que intenta hacerse una imagen de la realidad que no recurre a los elementos de la lógica para acercarse a la figura que, según él, va a formarse paulatinamente con los ganadores del premio.

Así, en esta parte hemos visto que hay una variedad de personajes que se encuentran próximos a la visión de mundo que introduce Carlos López en las primeras líneas de la novela: la realidad no sólo debe ser vista bajo el prisma que nos proporcionan las ideas absolutas que encuentran su soporte en la lógica y la costumbre; sino que aquella se presenta muchas veces como un camino indeterminado, una oportunidad para sumirse en estados que la vida cotidiana no permite. Por esta razón, la realidad debe ser *atacada* desde flancos que no incluyan ideas absolutas que sólo limitan la perspectiva que se puede proponer

⁵¹ Ibíd. , p. 125.

tanto del mundo como del hombre. Persio y Jorge son personajes que exceden cualquier categoría, pues se comunican con su propio lenguaje, lo cual nos indica que ellos se arrojan a la sinrazón sin escatimar lo que se ha dejado en estado de suspensión en el mundo en donde domina *La Gran costumbre*. En lo que sigue veremos cómo estas posiciones iniciales se van afianzando conforme el juego entra en su parte más interesante.

3.1.1 Desarrollo del juego. En la medida en que el juego se desarrolla, el misterio, en lugar de resolverse, se vuelve más grande. Pues de un momento a otro, un grupo de policías desaloja a los clientes del *London* que nada tienen que ver con el premio, y hace un cordón alrededor del establecimiento en donde se aparta a los jugadores del resto de la gente. Esta situación devela el primer misterio que rodea el viaje, ya todos los pasajeros saben con certeza quiénes serán sus acompañantes.

Cuando estos son conducidos al autocar que los llevará al muelle, uno de los oficiales pronuncia un discurso en donde se anuncian las distintas dificultades que han rodeado el viaje que está a punto de iniciar. Lo anterior aumenta el misterio en lugar de reducirlo. Claro está, no todos tienen esta sensación, pues el profesor de historia argentina afirma: “-Pero si todo está muy bien- dijo el doctor Restelli a Persio-. Todo muy correcto, ¿no le parece?”⁵². Por su parte, López y Medrano no se sienten muy convencidos con la explicación que da la oficialidad, como tampoco Paula y Raúl, aunque estos últimos siempre rescatan el lado divertido de estos acontecimientos: “—Yo creo que me voy a divertir —dijo Paula—. Oí esas explicaciones que está dando nuestro Virgilio. La palabra «dificultades» aparece a cada momento.”⁵³.

⁵² *Ibíd.* , p. 156.

⁵³ *Ibíd.* , p. 156.

Por su parte, Persio tiene una visión bastante interesante sobre los hechos de los que participa, pues para él estos no pueden tener una explicación *a priori*, sino que se debe ver cuál es la forma que todo esto va tomando, dejando entrever que este andamiaje no tiene una razón final que guíe el desarrollo del juego:

“No sabe más que ellos de las leyes del juego, pero siente que están naciendo ahí mismo de cada uno de los jugadores, como en un tablero infinito entre adversarios mudos para alfiles y caballos como delfines y sátiros juguetones. Cada jugada una naumaquia, cada paso un río de palabras o de lágrimas, cada casilla un grano de arena, un mar de sangre, una comedia de ardillas o un fracaso de Juglares que ruedan por un prado de cascabeles y aplausos.”⁵⁴.

Así, Persio cree que este juego no tiene reglas establecidas, sino que ellas se irán configurando en la medida en que cada uno de los pasajeros vaya tomando su posición en el tablero de juego. Y es en este desarrollo en donde se agudizan las diferencias entre los personajes, puesto que no todos se atreven a ver el mundo con los ojos desnudos, o como lo llama Persio: guiado por una visión poética: “— Oh, no —dijo Persio—. Sabés, ciertas cosas hay que mirarlas con los ojos desnudos. No es que me oponga a la ciencia, pero pienso que sólo una visión poética puede abarcar el sentido de las figuras que escriben y conciertan los ángeles. Esta noche, aquí en este pobre café, puede haber una de esas figuras.”⁵⁵. Así, vemos que la realidad depende en gran medida del observador⁵⁶, mientras el Doctor Restelli se siente seguro porque un hombre uniformado le está hablando, existen otros que no creen nada de lo que se les dice.

Cuando está a punto de finalizar el discurso del oficial, nos encontramos con otro gran misterio: no se sabe cuál es el barco en el que se hará el viaje y tampoco se tienen noticias del itinerario. Son estos nuevos misterios los que nos permiten seguir armando la figura, como diría Persio, de lo que se está configurando en este viaje. Mientras unos esperan que las dudas que se han tejido alrededor del

⁵⁴ *Ibíd.* , p. 139.

⁵⁵ *Ibíd.* , p. 142.

⁵⁶ Paula afirma:” Todo es según el color del cristal con que se mira”. *Ibíd.* , p. 156.

viaje sean resueltas lo más pronto posible, existen otros que esperan que el misterio no sea resuelto, ya que de esta forma la aventura será más interesante. Tal es la actitud de Jorge, quien piensa que este viaje se parece al tren fantasma en donde pueden ocurrir toda clase de cosas; o Claudia, quien afirma: “—Vivimos quejándonos de que nunca ocurre nada interesante (...) Pero cuando ocurre (y sólo una cosa así puede ser interesante) la mayoría se inquieta. No sé lo que piensan ustedes, por mi parte los trenes fantasmas me divierten mucho más que el Ferrocarril General Roca.”⁵⁷.

Lo anterior nos lleva a la aguda observación de Gabriel Medrano: “En el fondo lo que inquieta a don Galo y a unos cuantos más es que estamos viviendo una especie de suspensión del futuro. Por eso están preocupados y preguntan el nombre del barco. ¿Qué quiere decir el nombre? Una garantía para eso que todavía se llama mañana, ese monstruo con la cara tapada que se niega a dejarse ver y dominar.” (Cortázar, pg. 160). La suspensión del futuro es aquella que marca la diferencia entre los jugadores, para algunos está bien que no se sepa, pues ¿qué sentido tiene un juego en el que los resultados se conocen de antemano? Por lo tanto, en esta visión de mundo las leyes pierden importancia, puesto que ellas son las que fortalecen los hábitos que gobiernan las vidas de las personas en las sociedades industrializadas.

Después de muchas preguntas con respuestas a medias, se sabe que el barco que llevará a nuestros personajes mar adentro es propiedad de la Magenta Star y que su nombre es *Malcolm*. Así mismo, no se devela claramente cuál es el itinerario del viaje y el barco pasa toda la primera noche atracado sin salir de Buenos Aires. Pero la rareza del viaje se agudiza más cuando los pasajeros encuentran esta nota en sus cabinas: “Encontró también una esquila en la que se advertía a los señores pasajeros, en francés y en inglés, que por razones técnicas permanecerían cerradas las puertas de comunicación con las cámaras de popa,

⁵⁷ Ibíd. , p. 160.

rogándoseles que no trataran de franquear los límites fijados por la oficialidad del barco.”⁵⁸. Y es esta regla la que hace que las diferencias entre los pasajeros se marquen de forma definitiva. Para el grupo que está cercano a las ideas del profesor López es una clara invitación a seguir un juego en donde entra un nuevo elemento: la limitación de su libertad, ya que no les convence la historia del brote de tifus 224 dentro del barco: “—Sí, aquí entra ahora el amor propio —dijo López—. Estamos resentidos contra esta falta de cortesía, y quizá exageramos. De todos modos no oculto que aparte de una cuestión de bronca personal, hay algo en esa idea de las puertas cerradas que me joroba. Es como si esto no fuera un viaje, realmente.”⁵⁹. Atilio Presutti también entiende que están en un juego y que sus adversarios son los oficiales del barco:

“—Bueno, sigamos explorando —dijo López—. Quizá sería mejor separarnos, y el que encuentre un pasaje avisa en seguida a los demás.
—Fenómeno —dijo el Pelusa—. Parece que estaríamos jugando al vigilante y ladrón.”⁶⁰.

De la misma forma, ellos no están dispuestos a aceptar una imagen impuesta de la realidad, sino que prefieren constatar que realmente las cosas son como se las ha comunicado la oficialidad. Es por esta razón que Medrano, Raúl, López, Felipe y Atilio*, en distintas reuniones, deciden pasar a popa a toda costa. Contrasta con ellos la actitud de Lucio: “Para Lucio la cosa era sencilla: tifus. El capitán enfermo, la popa contaminada, ergo una elemental precaución.”⁶¹; para él, el viaje no es una oportunidad de perder la cabeza.

⁵⁸ Ibíd. , p. 181

⁵⁹ Ibíd. , p. 258.

⁶⁰ Ibíd. , p. 241.

* Es de anotar que Jorge participa en estos hechos, ya que él debe estar alerta para avisar a los demás si ve a algún oficial del barco.

⁶¹ Ibíd. , p. 224.

De esta forma, podemos identificar cuatro grupos en el juego que se desarrolla en el *Malcolm*: el primero de ellos es aquel que no está dispuesto a aceptar las reglas de la oficialidad, y busca jugar con sus propias reglas; el segundo de ellos es el partido de la paz, conformado por aquellos que censuran la irrupción de la anarquía entre los pasajeros del barco⁶², luego están los oficiales y la tripulación del barco, quienes alimentan el misterio del viaje; y por último están Persio y Jorge, quienes entran al juego como observadores que buscan una explicación a los acontecimientos en donde nociones absolutas no tengan lugar. En últimas, vemos que los grupos en que se dividen los pasajeros se caracterizan por la acción o por la pasividad. Unos prefieren ver el mundo por el cristal que les brinda la oficialidad, los otros quieren que sean sus propios ojos quienes les permitan hacer un juicio de la realidad; por esta razón, ellos no aceptan la limitación de su libertad dentro del barco: el juego que se desarrolla es la oportunidad para situarse, de una vez por todas, en un plano en donde la indeterminación se afine en su vida dentro del barco.

De ahí que el juego alcance su clímax cuando el símbolo de la actitud lúdica, Jorge, se encuentra enfermo. Si la enfermedad de Jorge se agrava hasta un estado en donde su vida corre riesgo, toda la aventura terminará de una vez por todas. Por eso las acciones de ataque más fuertes del grupo de López ocurren cuando las respuestas, por parte de la oficialidad con respecto a la enfermedad que aqueja al niño, no son diligentes. Y no importa si esas acciones ponen en riesgo la vida de los aventureros, quienes empuñando algunas armas de fuego logran pasar a la popa. Luego de muchos avatares, hacia la madrugada del tercer día de viaje, Atilio Presutti y Gabriel Medrano logran pasar a la popa, pero en un absurdo incidente, un cobarde oficial asesina por la espalda al segundo. Luego de este fatal altercado, Jorge se recupera, pero el juego llega a su final. No sabemos con certeza qué había en la popa, lo anterior nos permite afirmar que el misterio,

⁶² Veamos la afirmación del doctor Restelli: “Lo que hay que evitar a toda costa es la anarquía, aun en sus formas más larvadas.” *Ibíd.* , p. 215.

la irracionalidad y algo que no podemos definir, fue la amalgama que unió por tres días a los pasajeros aventureros del *Malcolm*. En el fondo, buscaban una regulación que no fuera la impuesta por la oficialidad, sino la de ellos.

De esta forma, lo más interesante de esta novela es cómo el final no nos proporciona certezas sobre la situación que rodeó la muerte de Medrano, dejándonos la impresión de que el relato de mundo que tiene su fuerza en la autoridad, es un relato que nos impide ver las cosas como sólo nosotros podemos verlas. Tal es lo que ocurre al final, cuando los pasajeros son obligados a firmar una declaración sobre los hechos que rodearon la muerte del dentista, que cierra toda posibilidad a otra versión.

3.1.2 Visión poética. De todos los personajes que abordan el *Malcolm* existe uno que se aísla de los demás, a tal punto que: “(...) Persio nunca daba la impresión de faltar en ninguna parte”⁶³.

Esto nos indica que él, en el fondo, está en una búsqueda que excede el misterio de la popa. Lo que a él le interesa es ver cuál es la figura que todos sus compañeros de viaje conforman, y si ésta responde a leyes inalterables o sigue el derrotero que el azar le va deparando; lo que significaría que esa figura está expuesta a cambios insospechados, o como lo afirman Paula y Raúl: existe la posibilidad de que toda esta situación sea un dibujo anamórfico.⁶⁴

⁶³Ibíd. , p. 217.

⁶⁴ “«No es como un sueño, sería demasiado fácil —pensó Paula—. Raúl diría que es más bien como un dibujo, un dibujo...» — ¿Un dibujo cómo? —preguntó. — ¿Cómo un dibujo cómo? —dijo Raúl. —Vos dirías que todo esto es más bien como un dibujo...

—Anamórfico, burra. Sí, es un poco eso. De modo que ni siquiera se sabe en qué buque nos meten. Se echaron a reír porque a ninguno de los dos les importaba. No era el caso del doctor Restelli, conmovido por primera vez en sus convicciones sobre el orden estatal. A López y a Medrano la intervención de don Galo les había dado ganas de fumarse otro Fontanares. También ellos se divertían enormemente.” Ibíd. , p. 159.

Persio reflexiona sobre el desarrollo de esta figura en sus soliloquios, los cuales están repletos de ideas metafísicas sobre el orden y el azar. Aunque en el primer soliloquio entrevemos que está en la búsqueda de leyes para comprender la figura que se está armando con los pasajeros del *London*, a partir del segundo soliloquio nos damos cuenta de cómo las ideas absolutas, las leyes, son fuertemente cuestionadas: “Ser así, ¿qué quiere decir? De la más pequeña partícula de tiza, lo que se vea en ella será con arreglo a la nube que pasa por la ventana o la esperanza del contemplador. Las cosas pesan más si se las mira, ocho y ocho son dieciséis y el que cuenta. Entonces ser así puede no ser así, puede apenas valer así o anunciar así o engañar así.”⁶⁵. Lo que él llama el ser así es objeto de una fuerte crítica, pues nuestra imagen del mundo es posible por el sujeto, el observador, quien tiene la potestad de acudir a la visión poética, la cual le da la oportunidad de no pensar en un orden, sino más bien en un desconcierto en donde las definiciones y cualquier otro viso de límite son dejados a un lado. Por esta razón él conoce el barco sin necesidad de verlo en su totalidad:

“Tiende Persio a ver el barco como si estuviera instalado en el puente de mando, en la ventanilla central desde donde, ya capitán, domina la proa, los mástiles de vanguardia, la curva tajante que despierta las efímeras espumas. Curiosamente la visión de la proa se le ofrece con la misma innaturalidad que si descolgara una pintura y, sosteniéndola horizontalmente en las palmas de las manos, viera alejarse del primer plano las líneas y los volúmenes de la parte superior, cambiar todas las relaciones pensadas verticalmente por el artífice, organizarse otro orden igualmente posible y aceptable.”⁶⁶.

De esta forma, para Persio la realidad excede los cánones de la ciencia, y gracias a la visión poética se da cuenta de que ésta se construye y que de esa forma puede surgir un nuevo hombre: aquel que ataca la realidad jugando, saliéndose de los caminos andados. Por esta razón, la visión de Persio es una supervisión, es una búsqueda de algo que no se sabe qué es, pues el objetivo no es llegar a la verdad, sino descubrir que las reglas están sujetas a constantes cambios, que sólo

⁶⁵ Ibid. , p. 150.

⁶⁶ Ibid. , p. 165.

de esta forma el hombre podrá desnudar sus ojos y abrirse a infinitas posibilidades. En consecuencia, Persio aparece como un personaje que en pocas ocasiones establece fuertes lazos con los demás personajes. El único que establece fuertes lazos con él es Jorge. Pero para que esto ocurra, deben salirse por completo de cualquier canon, incluso el del lenguaje, pues su entendimiento ocurre dentro del marco de un mundo ficticio, en donde el octopato y otras figuras que para el lector son difíciles de imaginar, son posibles sin ninguna restricción.

3.1.3 Los jugadores de Los premios. De esta forma, hasta aquí hemos visto que la acción narrada en *Los premios* es un juego; y en él participan cuatro clases de jugadores:

1) aquellos que no logran perder la cabeza dentro del juego, puesto que extrañan las seguridades de su vida cotidiana^{**}. 2) Hay otros que juegan para salirse y cuestionar las reglas de la vida cotidiana. Siendo unos perseguidores de un orden en donde la excesiva seriedad no tiene lugar^{***}. 3) Este grupo lo conforman Persio y Jorge, a quienes no les interesa ingresar a ninguna regulación de manera definitiva, pues para ellos el mundo no se acaba con los descubrimientos de la ciencia. 4) El último grupo está conformado por el bando de la oficialidad, quienes son un agente controlador que impide a toda costa que los jugadores del grupo dos y tres se salgan de su normatividad.

Así, aunque todos los grupos participan en el juego, para nosotros sólo son jugadores auténticos los de los grupos dos y tres, ya que los integrantes del primer y del último grupo no pierden la cabeza dentro del juego. Para ellos la oportunidad de jugar no es un momento en donde haya lugar para el éxtasis. Por su parte, los partidarios del profesor López, quienes están interesados en llegar a la popa, son

^{**} Conforman este grupo: el Doctor Restelli, Galo Porriño, La familia Trejo, Las acompañantes de Atilio Presutti, Nora y Lucio.

^{***} Integran este grupo: López, Medrano, Atilio, Paula, Claudia y Felipe.

jugadores que no están conformes con su vida cotidiana: anulan las reglas que dominan a ésta y, así mismo, luchan porque no se les impongan reglas que limiten sus libertades, a tal punto de poner en riesgo su vida o entregarla, como es el caso de Gabriel Medrano. Por su parte, Persio y Jorge se lanzan sin ninguna reserva al mundo en donde la irracionalidad domina totalmente, renunciando a entender lo que pasa a su alrededor, pues se dedican a construir una realidad que no sea vista desde otros ojos, sino desde una visión poética en donde sus percepciones sobre el mundo estén por encima de cualquier otra.

3.2 CRONOPIOS, FAMAS Y ESPERANZAS

Historias de cronopios y de famas es un pequeño libro de cuentos que fue publicado en 1962. En este libro, el juego aparece por todos lados, hasta en el nacimiento de los cronopios, que Cortázar sitúa en 1951:

“Yo acababa de llegar a París. Una noche, escuchando un concierto en el Theatre des Champs Elysées, tuve bruscamente la noción de unos personajes que se llamarían cronopios. Eran tan extravagantes que no alcanzaba a verlos claramente; como una especie de microbios flotando en el aire, unos globos verdes que poco a poco iban tomando características humanas. En los cafés, en las calles, en el metro, fui escribiendo rápidamente las historias de cronopios, a los que ya se sumaban las famas y las esperanzas... Escribí estos textos como puro juego”.⁶⁷

De esta forma veremos, en lo que sigue, cómo esta actitud lúdica que acompañó la elaboración del libro se refleja en los relatos en donde cronopios, famas y esperanzas hacen su aparición.

El libro de cuentos referido consta de cuatro partes: Manual de instrucciones, Ocupaciones raras, Material plástico e Historias de cronopios y de famas.

⁶⁷ CORTÁZAR, Julio, citado por: ARANGO, Gustavo. Un tal Cortázar. Editorial UPB. (s.f.).

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 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, como 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.”⁶⁸

De este modo, en la parte correspondiente a *Manual de instrucciones*, vemos un mano a mano entre la visión de mundo en donde todo está calculado y determinado y otra visión en donde estos cálculos son rotos a través del juego. Así, vemos cómo hasta los sentimientos, en la primera visión de mundo, son instrumentalizados. Como ocurre en *Instrucciones para llorar*, *Instrucciones para cantar* e *Instrucciones ejemplo para tener miedo*. Pero la visión lúdica hace su aparición, por ejemplo, *En instrucciones para entender tres pinturas famosas*, en donde las relaciones entre los elementos que aparecen en las pinturas analizadas no están sujetas a un pensamiento que empobrece su contenido, sino que se

⁶⁸ CORTÁZAR, Julio. Cuentos Completos. Tomo 2. Colombia: Punto de lectura. 2012, p. 131.

ofrece un análisis que se aleja de los absolutos, con lo cual, su contenido se enriquece:

“Se ha querido ver en este cuadro una cacería de elefantes, un mapa de Rusia, la constelación de la Lira, el retrato de un papa disfrazado de Enrique VIII, una tormenta en el mar de los Sargazos, o ese pólipo dorado que crece en las latitudes de Java y que bajo la influencia del limón estornuda levemente y sucumbe con un pequeño soplo.”⁶⁹

Cada una de estas interpretaciones es exacta atendiendo a la configuración general de la pintura, tanto si se la mira en el orden en que está colgada como cabeza abajo o de costado.”⁶⁹

Por su parte, en la sección *Ocupaciones raras* nos encontramos con la familia que habita en la calle Humboldt. Para ellos las ocupaciones más placenteras son aquellas que no están enmarcadas por un fin instrumentalizado, ellos se sienten totalmente a gusto cuando sus acciones son inútiles para el mundo de la industria: “Somos una familia rara. En este país donde las cosas se hacen por obligación o fanfarronería, nos gustan las ocupaciones libres, las tareas porque sí, los simulacros que no sirven para nada.”⁷⁰. Entre tanto, ellos emprenden varios proyectos descabellados, como la construcción de un patíbulo en el patio de su casa, o hacerse cargo de la oficina de correos con métodos poco ortodoxos, en donde el sistema burocrático sufre una transformación, ya que los globos y los vasos de grapa estaban a la orden del día. Claro está, no todos aceptaron esta concepción del trabajo integrada a lo lúdico, y la policía pronto llegó para establecer el orden. Así mismo, la empresa de tirar un bucle de cabello por el desagüe para luego hacer todo lo posible por recuperarlo, es una de sus empresas más inútiles, pero que no por eso deja de ser divertida. De esta forma, la familia de la calle Humboldt simboliza de manera pura la más inocente actitud lúdica; ellos se oponen a una visión de la vida en donde los mejores años se vayan en acciones en las que el hombre entra solamente porque así lo dictamina la costumbre.

⁶⁹ Ibíd. , p. 23.

⁷⁰ Ibíd. , p. 35.

La tercera parte del libro se titula *Material plástico*. Allí hay tres relatos que nos llaman la atención. Uno de ellos es *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 (...)”⁷¹. 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.

Ahora entraremos en la última parte del libro, en donde aparecen, explícitamente, los cronopios, los famas y las esperanzas. Veremos, someramente algunos relatos en donde lo lúdico se enfrenta a la seriedad. En *Comercio*, *Inconvenientes en los servicios públicos*, *Lo particular y lo universal* y *Pegue la estampilla en el ángulo superior derecho del sobre*, aparece una fuerte contradicción entre cronopios y famas, quienes se debaten en abierto combate en los planos ideológico, espacial y temporal. En los dos primeros relatos, recintos “sacros” en donde se aplica la

⁷¹ *Ibíd.*, p. 65.

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 broma^{*}, 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 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.

De esta forma, hemos visto cómo el juego atraviesa este libro de cuentos. La actitud lúdica aparece como una abierta crítica a una visión de mundo en donde la costumbre ahoga el ingenio de los hombres. Las acciones de los cronopios son un abierto desafío a los fines útiles, proponiendo de esta forma, un mundo en donde los hombres deben propender hacia las acciones que ellos realmente quieren hacer. Con lo cual, ellos logran proponer una visión de mundo en donde las nociones anquilosadas deben ser dejadas a un lado para que la realidad aparezca como una pluralidad en donde la imaginación tiene vía libre para su desarrollo.

^{*} Ver Correos y Telecomunicaciones, pues allí ocurre una situación similar

4. CONCLUSIONES

A lo largo de este texto hemos visto tres concepciones sobre el juego. Huizinga nos permitió ver cómo los hombres lograron grandes avances culturales porque en ellos habitó el espíritu lúdico, con el cual, lograron anular las férreas reglas que dominan la vida cotidiana. Esta postura nos dejó ver cómo el juego permite que el hombre se desarrolle espiritualmente, pues la creación de formas culturales hizo que el mundo apareciera como un sitio en donde son posibles las más insospechadas combinaciones. Pero desafortunadamente, con el desarrollo de la industria, llegó una excesiva valoración de los fines útiles. Esta visión de mundo le dio un valor especial a la lógica y a la costumbre, lo que provocó en el hombre un alejamiento del juego auténtico, aquel en donde el jugador perdía totalmente la cabeza en un mundo en donde las relaciones de utilidad no tenían ningún valor.

Por su parte, Deleuze propuso un tipo de juego en donde cualquier regla debía ser dejada a un lado, pues el más auténtico juego desconoce la influencia de la razón. De esta forma, si las reglas no existen, el azar tomará total posesión de los eventos del juego, tal como ocurre en los juegos que Lewis Carroll propone en su novela *Alicia en el país de las maravillas*.

Entre tanto, Julio Cortázar fue un escritor que se caracterizó por una constante búsqueda de una imagen del hombre que se alejara de las situaciones cotidianas. No en vano, gran parte de sus primeros relatos exploran situaciones fantásticas, en donde la razón es puesta a prueba. Y así mismo, se demuestra que ella no puede determinar todos los eventos que ocurren en el mundo. De esta forma, vemos que el hombre, así como el mundo, son asuntos que no tienen un punto final: carecen de una teleología impuesta por una trascendencia. Son, por el contrario, algo inacabado que se fuga constantemente de las nociones lógicas y

de las ideas absolutas, las cuales quieren internarlos en una cuadrícula en donde todas las cosas tienen un lugar y una función específica.

Los premios e Historias de cronopios y de famas, nos permiten el acceso a un mundo en donde el juego aparece como la mejor forma de rescatar al hombre de la excesiva seriedad que había denunciado Huizinga. Sólo de esta forma, la visión poética, de la que tanto habla Persio, puede sobrevivir en un mundo en donde cada vez son más numerosos los recintos cerrados y las ideas totalitarias acerca de los destinos del hombre y del mundo.

Así, hemos visto que muchos personajes cortacianos son verdaderos luchadores que pugnan para que los absolutos sean cuestionados, para que el hombre tome su libertad como una oportunidad en donde no cesen las invenciones, y el mundo aparezca como un centro de relaciones en donde la excesiva seriedad y afán por la consecución de fines útiles, no sean las únicas formas para estar en él. De ahí que los cronopios, y la diada Persio-Jorge, nos muestren que el espíritu lúdico no debe ser dejado a un lado, sino que el adulto y el niño pueden convivir perfectamente. Solamente se trata de que el hombre no olvide que la puerta para ir a jugar siempre estará al alcance de su mano, y que sólo podrá disfrutar de ese mundo que hay detrás de ella si se deja llevar, como Persio, de una visión poética que muestre al mundo con la coloratura que sólo puede darle cada hombre al mundo. Es de anotar, que este personaje representó un reto a la hora de su análisis, pues su constante movilidad nos lo presenta como un hombre sin territorio, pero que en el fondo habita uno: aquel que no desea regirse por ninguna regla.

En conclusión, hemos visto que las tres concepciones sobre el juego que se trataron en el texto, no son totalmente contrarias, sino que son una vía por la cual se puede elaborar una crítica a las sociedades en donde la consecución de un fin económico no relegue a la total inacción las facultades imaginativas del hombre.

Con esto, nos podemos situar en una postura en donde este último aparece como un ser que puede apropiarse de su destino, y con ello, luchar para encontrar un relato de mundo en donde el misterio saque a los hombres de la inmovilidad en donde la cotidianidad ha situado el devenir del hombre.

BIBLIOGRAFÍA

ALAZRAKI, Jaime. Hacia Cortázar: aproximaciones a su obra. Barcelona: Anthropos, 1994.

ARANGO, Gustavo. Un tal Cortázar. Colombia: Editorial UPB.

BORGES, Jorge Luis. Obras completas I. 2009. Emecé editores S.A.

CARROL, Lewis. Alicia en el país de las maravillas. Edición digital: www.infotematica.co.ar.

CORTÁZAR, Julio. Adiós, Robinson. Y otras piezas breves. Colombia: Alfaguara, S.A. 2004.

_____ Cuentos Completos. Tomo 1. Colombia: Punto de Lectura. 2012.

_____ Cuentos Completos. Tomo 2. Colombia: Punto de Lectura. 2012.

_____ Cuentos Completos. Tomo 3. Colombia: Punto de Lectura. 2012.

_____ El examen. Colombia: Alfaguara, S.A. 2004.

_____ La vuelta al día en ochenta mundos. Tomo 1. México: Siglo XXI de España editores, S.A., de C.V. 2007.

_____ La vuelta al día en ochenta mundos. Tomo 2. España: Siglo XXI de España editores S.A. 1983.

_____ Libro de Manuel. Colombia: Alfaguara, S.A. 2004.

_____ y DUNLOP, Carol. Los astronautas de la cosmopista o un viaje atemporal Paris-Marsella. Colombia: Alfaguara S.A. 2004.

_____ Los premios. Madrid: Ediciones cátedra. 2005.

_____ Rayuela. Colombia: Fundación Promotora Colombiana de Cultura. 2002.

_____ Último round. Tomo 1. Siglo XXI editores S.A. España. 1983.

_____ Último round. Tomo 2. Siglo XXI editores S.A. España. 1974.

CURUTCHET, Juan Carlos. Julio Cortázar o la crítica de la razón pragmática. Madrid: Editorial Nacional. 1972.

DELEUZE, Gilles, GUATARI, Félix. Mil mesetas. Capitalismo y esquizofrenia. España: Pre-textos. 2002.

DELEUZE, Gilles, Lógica del sentido. Versión digital. Disponible en: www.philosophia.cl / Escuela de Filosofía Universidad ARCIS.

DARAKI María, ROMEYER-DHERBEY Gilbert. El mundo helenístico: cínicos, estoicos y epicúreos. Madrid: Ediciones Akal. S.A. 2008.

GAMBETA, Aida. Julio Cortázar, *homo ludens*. En: *Relaciones*, Edición N° 42, Vol. XIII. 1992

HUIZINGA, Johan. Homo ludens. Traducción de Eugenio Imaz. Segunda edición. Buenos Aires: Emecé editores. 1968.