

JUEGOS DE NIÑOS: SU MAGIA EN DOS CUENTOS DE JULIO CORTÁZAR

Cuando se habla de realismo mágico en Cortázar, se alude ciertamente a la distorsión temporal y espacial, a la combinación de lo real con lo irreal, a la fundición de elementos fantásticos, extraños, grotescos, con situaciones cotidianas perfectamente plausibles.

Sin embargo, en *Los venenos* y en *Final del juego*¹, la magia de Cortázar radica en la autenticidad de los juegos infantiles y en las emociones reales que suscitan entre los participantes, dentro de un plano de estructura lineal desprovisto de los recursos insólitos que singularizan el grueso de la obra de Cortázar.

«Los juegos callejeros, ceremoniales y laberínticos siempre abundan en la obra de Cortázar», nos dice Luis Harss² y el mismo Cortázar habla de sus ritos infantiles donde en forma intuitiva ya se manifestaba su inclinación a las filosofías orientales, particularmente al budismo Zen y al Vedanta. Llega incluso a afirmar que *Rayuela* debió llamarse *Mandala*, laberinto místico de los budistas semejante en su diseño a la rayuela, rectángulos o cuadrados yuxtapuestos, sobre los cuales los monjes ejercitan sus poderes de meditación y progreso espiritual.

«Por su parte las rayuelas, como casi todos los juegos infantiles, son ceremonias que tienen un remoto origen místico y religioso»³.

En *Los venenos*, Cortázar se remonta a su infancia en Banfield y narra un episodio, verídico o imaginado, que gira alrededor de una máquina para matar hormigas y sus consecuencias sobre los juegos de los niños de la casa.

¹ Ambos cuentos aparecen incluidos en *Final del Juugo*. Sudamericana. Buenos Aires, 1969. El número de la página de esta edición figurará a continuación de cada cifra que aparezca en este artículo.

² LUIS HARSS: «Julio Cortázar o la cachetada metafísica», incluido en *Los nuestros*. Buenos Aires, 1968, pág. 266.

³ *Ibid.*, pág. 266.

Refiriéndose a sus vecinas las de Negri, ridículos personajes llamadas la Chola, la Ela y la Cufina, el niño-narrador establece su inferioridad para los juegos.

«... eran buenas pero pavas, y no se podía jugar con ellas... Las tres querían mandar la parada pero no sabían ni rayuela ni bolita ni vigilante y ladrón ni el barco hundido y lo único que sabían era reírse como sonsas y hablar de tanta cosa que yo no sé a quién podía interesar» (pág. 26).

El lector avezado a los giros imprevistos de Cortázar se mantiene alerta a medida que progresa en la lectura de *Los venenos*. El nombre del cuento pudiera ser índice o presagio de un desenlace fatal. El niño que ayuda al tío a manejar la máquina negra con una calavera en la tapa, la historia de la abuelita sobre los tres niños que murieron en Flores por tocar una lata que contenía veneno, las precauciones que toma el tío Carlos en el uso de los utensilios para exterminar las hormigas y la presencia de la hermana, del primo Hugo y de la vecina Lila, todos niños, nos hacen conjeturar un final desventurado.

Anticipamos algo feroz dentro de una apariencia natural, la sombra de Poe o de Lautréamont, filtrándose a través del mundo literario de Cortázar donde lo irreal y lo real interactúan liberados de toda causalidad. Sólo que esta vez nos equivocamos.

Los juegos de los niños se repiten sin cesar bajo la amenaza invisible de millares de hormigas subterráneas que avanzan ganando terreno bajo la casa y los jardines. Cortázar recrea la atmósfera de la infancia con una fidelidad asombrosa donde el lenguaje del niño-narrador y su percepción psicológica de los hechos invisten al cuento de una autenticidad tal, que pareciera en efecto salido de la pluma de un niño:

«A mí me gustaba tener de compañera a Lila en los juegos porque entre hermanos a uno le gusta jugar si hay otros, y mi hermana lo buscaba en seguida a Hugo de compañero. Lila y yo les ganábamos a las bolitas pero a Hugo le gustaba más el vigilante y el ladrón y la escondida. Siempre había que hacerle caso y jugar a eso, pero también era formidable, solamente que no podíamos gritar y los juegos así sin gritos no valen tanto» (página 31).

«Y los juegos así sin gritos no valen tanto»: el niño alude al poder de exaltación del juego, a la tendencia atávica del hombre que lo im-

pulsa, tanto en la guerra como en el juego, a lanzar aquel primer grito desarticulado que le dará estímulo para jugar con más ganas o luchar con más valor. En el juego como en la guerra, se admira al más diestro y al más fuerte.

Cuando el niño-narrador de *Los venenos* descubre que su primo Hugo le ha dado a Lila la pluma de pavorreal que él mismo hubiera deseado poder regalársela, con el consiguiente desengaño y sintiéndose traicionado, su venganza precipita el final del juego.

«Como él me la dejaba mirar —nos dice refiriéndose a la pluma—, la saqué con cuidado y me puse al lado de la lámpara para verla bien. Yo creo que no había ninguna pluma más linda que ésta» (pág. 34). La pluma es una joya, digno obsequio de la dama más exigente. Tales son las singulares bellezas de dicha pluma, «del ojo azul y violeta que se abría en el medio», que el niño confiesa su tentación de querer robársela a Hugo.

Mientras contempla la pluma, sus pensamientos se funden con el recuerdo de Lila, no se apartan de la rodilla de la niña lastimada durante los juegos del día anterior. Así como él ha sorprendido a su hermana garabateando absorta el nombre de Hugo en sus cuadernos, él mismo no puede evitar distraerse dibujando el nombre de Lila.

Su inquietud por Lila le impide dormirse. «La pobre Lila tan valiente» (pág. 34) que quizá esté tendida ahora en su cama, afiebrada con el dolor de su herida mientras él piensa frívolamente en plumas y estampillas.

El veneno, mientras tanto, persiste en escaparse por las galerías causando estragos en los canteros de flores de las vecinas, las de Negri. Muchas flores se marchitan y mueren sin que se pueda hacer nada para evitarlo, excepto taponar con barro las bocas de escape en la tierra.

El niño-narrador tiene su jardincillo donde ha plantado sucesivamente alpiste, batatas, flores y, finalmente, un jazmín del Cabo del que su madre dice que es el más lindo de la casa. Para darle una alegría a Lila resuelve regalárselo. «Con la pala fui cavando alrededor del jazmín que era lo mejor que yo tenía, y al final lo saqué con toda la tierra pegada a la raíz» (pág. 35). El trasplante al jardín de Lila transcurre sin dificultad, pero pronto el humo letal del veneno comienza a salir por todas partes, incluso por entre los ladrillos del piso del gallinero. Cuando el niño advierte que el jazmín de Lila se encuentra en peligro, redobla sus esfuerzos taponando todas las salidas que puedan amenazar la flor. Lila sensatada a la sombra lo

observa trabajar con un libro en las manos. Es entonces cuando él ve la pluma de pavorreal.

«...y me quedé asombrado al ver que Lila también tenía una pluma de pavorreal preciosa en el libro, y que nunca me había dicho nada..., pero yo me quedé mirando la pluma que no podía ser la de Hugo, pero era tan idéntica que parecía del mismo pavorreal, verde con el ojo violeta y azul y las manchas de oro...» (pág. 40).

Al acercarse la niña, su amigo piensa contarle que Hugo tenía una pluma idéntica, pero Lila se turba y enrojece desconcertándolo. Luego de decirle que Hugo le había regalado la pluma al despedirse, se lanza a llorar frente a su amigo.

El humo que despidió el veneno, descontrolado ya, comienza a salir del mismo jazmín del Cabo, mezclándose con las raíces. Y concluye el narrador:

«Fui hasta la máquina aprovechando que el tío Carlos hablaba con las de Negri, abrí la lata de veneno y eché dos, tres cucharadas llenas en la máquina y la cerré; así el humo invadía bien los hormigueros y mataba todas las hormigas, no dejaba ni una hormiga viva en el jardín de la casa» (pág. 40).

Tanto en *Los venenos* como en *Final del juego* se encuentran situaciones análogas: a) ausencia de la figura paterna; b) los juegos que unen y separan a los niños ante la presencia de las primeras inclinaciones amorosas; c) el consiguiente desengaño afectivo del narrador en *Los venenos* y de la tullida Leticia en *Final del juego*; d) ambos narradores son niños.

Las tres niñas, Leticia, Holanda y la narradora se escapan todos los días a la hora de la siesta para ir a jugar a las vías del Central Argentino en Palermo, cerca de la casa.

«Abríamos despacio la puerta blanca, y al cerrarla otra vez era como un viento, una libertad que nos tomaba de las manos, de todo el cuerpo y nos lanzaba hacia adelante. Entonces corríamos buscando impulso para trepar de un envión al breve talud del ferrocarril, y encaramadas sobre el mundo contemplábamos silenciosas nuestro reino» (pág. 182).

El reino de las jovencitas era tan secreto como maravilloso, desconocido por la madre y la tía que ignoraban sus diarias escapadas. Junto a la tapia de la casa guardaban bajo una piedra la caja de los ornamentos con los que se cubrían para jugar a estatuas y actitudes. Por medio de las actitudes expresaban distintas virtudes y defectos: la envidia, la caridad, la vergüenza, el miedo. Con claro acierto humorístico, la narradora nos dice que «las actitudes no requerían ornamentos, pero sí mucha expresividad; para la envidia, mostrar los dientes, crispas las manos y arreglárselas de modo de tener un aire amarillo» (pág. 185).

Las estatuas eran más complejas. Requerían el uso de ornamentos, y la elegida al azar debía posar con la indumentaria que tuviera a bien darle las otras, forzándola a usar su ingenio para lograr un estilo convincente. El mayor encanto del juego residía en posar frente al tren de las dos y ocho que venía de Palermo y pasaba frente a ellas a toda velocidad, permitiéndoles, sin embargo, la apreciación mudo o los gritos de los viajeros más jóvenes como recompensa a sus creaciones imaginativas.

Leticia, la más flaca de las tres, «con una de esas flacuras que se ven de fuera, en el pescuezo y las orejas», tenía paralizada parte de la columna vertebral y le era imposible mover la cabeza a los lados, lo que le daba «la impresión de una tabla de plenchar parada, de esas forradas de género blanco como había en casa de las de Loza» (pág. 184).

Para mayor delicia de las muchachas, un papelito envuelto en una piedra cae del tren celebrando las estatuas. Luego un segundo y finalmente un tercer papel donde el admirador manifiesta su predilección por «la más haragana». Poco les cuesta comprender que se trata de la infeliz Leticia, la mejor capacitada de las tres para hacer la estatua más perfecta a causa de su parálisis parcial.

Los celos iniciales de las dos muchachas ceden a la compasión por la tullida. La situación empeora cuando el joven admirador Ariel anuncia que bajará del tren para conocerlas. Leticia rehusa asistir al encuentro enviando en su lugar una carta sellada para ser entregada al joven, carta cuyo contenido las portadoras no llegarán a conocer nunca. La entrevista es un fracaso. El desencantado Ariel pasa revista a los ornamentos señalando las ocasiones en que Leticia apareciera vestida de diferentes personajes, recordando singularmente todo lo que a ésta concierne en los juegos.

Leticia insiste en hacer la última aparición enojada en las alhajas de su madre que ha sacado de la casa sin su permiso.

«Como el juego marcaba estatua, le elegimos cosas preciosas que iban con las alhajas: muchas plumas de pavorreal para sujetar en el pelo, una piel que de lejos parecía un zorro plateado y un velo rosa que ella se puso como un turbante... Nos pareció maravillosa, la estatua más regia que había hecho nunca» (pág. 195).

Ariel la miró salido de la ventanilla, sin ver a nadie más, girando la cabeza hasta que el tren lo apartó de ellas. La complicidad de la distancia inviste de belleza un juego iniciado con viejas chucherías inútiles y oculta el defecto físico que cohibe a Leticia. Mas el juego se ha acabado. Ariel cambiará de ventanilla y las dos niñas solas —Leticia no volverá— habrán de confirmar al día siguiente lo que ya saben de antemano.

El título del cuento incluido en el volumen de cuentos del mismo nombre, apunta hacia un plano simbólico donde el mundo de los juegos de niños trasciende la magia de la infancia para chocar contra la realidad del primer desengaño.

Hay en el término «juego», una clave especial para Cortázar. En *Rayuela*, título clave por antonomasia, se lee sobre juegos en el circo, juegos de palabras, juegos en el manicomio, juegos de analogías, juegos en el cementerio, juegos de evasión, etc.

Graciela de Sola define el juego de Cortázar de la siguiente manera:

«El sentido simbólico atribuido al juego y su pureza «estética», nos hacen pensar en el mundo de Hermann Hesse, de Borges; pero, sobre todo, recordamos los famosos juegos («ejercicios») practicados por los surrealistas. En efecto, para Cortázar, como para aquellos, ningún juego es en última instancia gratuito. Todo juego se cumple en función de algo, se repite con un sentido ritual a veces olvidado o se inventa restituyendo secretos enlaces o siguiendo íntimas apetencias con un trasfondo igualmente mágico. Cortázar ve a los juegos en sus dos aspectos: como objeto de goce estético y como actividad íntimamente vinculada con la realidad profunda»⁴.

No se desconoce la influencia de Lautréamont, precursor del surrealismo, en Cortázar. Prueba de ello son los epígrafes originarios

⁴ GRACIELA DE SOLA: «Rayuela: una invitación al viaje», incluido en *La vuelta a Cortázar en nueve ensayos*. Carlos Pérez, editor. Buenos Aires, 1968, página 91.

de *Les chants de Maldoror*, que rigen las dos partes de «El otro cielo». Y si bien es cierto que Lautréamont fue uno de los iniciadores de un género literario insólito, poblado de elementos fantásticos y extravagantes donde se une lo real con lo irreal, es también el «jugador» por excelencia que servirá de inspiración a los surrealistas muchos años después de su muerte, en 1870.

Para Cortázar la vida es un juego. El «Ludo» de facetas siniestras e inesperadas que puede jugarse con una actitud seria, irónica, distante, intensa, satánica, indiferente, fatigada, perpleja o como se quiera, según sea el impacto psicológico que se cree en el ánimo del lector. Porque en definitiva los personajes permanecen estáticos en su interioridad. El dinamismo de la obra está en relación directa con el efecto que cause en el lector. Quizá más que ningún otro escritor contemporáneo, Cortázar exige que el lector sea su cómplice, que participe en el juego. Es por eso que muchos de sus cuentos realmente empiezan al concluir. El lector desconcertado debe volver páginas atrás, verificar fechas, como en *Sobremesa*, para no perder la clave, que la da el tiempo; releer *La noche boca arriba* para convencerse de lo que bruscamente le da a entender el final del cuento: que la realidad planteada en la narración no ha sido sino su irrealidad. Cortázar necesita de un lector-cómplice, y lo desafía como en los juegos a un partido de ajedrez mental donde el triunfo será del lector que halle múltiples interpretaciones en la obra que el autor le entrega cargada de infinitas sugerencias, de una pluralidad de enfoques dentro de experiencias de aparente imposibilidad física, pero de posible realización dentro de planteos metafísicos.

Se ha dicho que el cuento contemporáneo es a la narrativa lo que el soneto a la poesía. Una estructura cerrada, confinada en sí misma, donde la mayor concentración del lenguaje valga por su poder evocativo de ideas, imágenes y estímulos sensoriales.

El juego, pues, para Cortázar puede darse como un elemento sobrenatural, una facultad extraordinaria que le permite vencer las leyes espaciales y temporales, tales como superficialmente han llegado al conocimiento del hombre.

«Somos mutuamente la ilusión el uno del otro; el mundo es siempre una manera de mirar»⁵.

De ahí la reconocida pluralidad de enfoques en la obra de Cortázar.

⁵ LUIS HARSS: «Julio Cortázar o la cachetada metafísica», incluido en *Los nuestros*. Buenos Aires, 1968, pág. 167.

Tanto *Los venenos* como *Final del juego* rescatan de la escoria del tiempo el valor sin adulteraciones de la magia perenne de los juegos de niños. Aquí no se trata de «realismo mágico» tal como se ha dado en llamar —desde que Franz Roh acuñara el término— a los recursos literarios que medían entre la fantasía y la realidad contraviniendo las leyes naturales de la lógica y la física. Nada de esto aparece en dichas narraciones. En ambos cuentos, la magia radica simplemente en la infancia. La infancia es la edad de los juegos por antonomasia.

Es posible que estas reminiscencias contengan un valor anecdótico ligado a experiencias personales del autor. Si bien es cierto que los cuentos de Cortázar se hayan casi siempre integrados por un nutrido núcleo de parientes: abuelos, tíos y primos, la figura paterna se hace conspicua por su ausencia y estos cuentos no son la excepción. Relata él mismo las circunstancias precarias de su infancia y juventud.

«...y como en mi casa había muy poco dinero y yo quería ayudar a mi madre que me había educado con mucho sacrificio —mi madre nos crió a mi hermana y a mí; mi padre se fue de casa cuando yo era muy chico y no hizo nada por nosotros...»⁶.

Es refiriéndose a su infancia en Banfield que Cortázar nos da otra clave sobre los juegos infantiles, esos mismos juegos que el escritor usará en su obra como medio de penetración a una realidad íntima más profunda. Recuerda la fascinación que sobre él ejercían los laberintos —fascinación que comparte con Borges—, con el consiguiente desafío que entraña la exploración y conquista de un laberinto. ¿Puede darse juego más irresistible para un niño?

«...desde niño todo lo que tuviera vinculación con un laberinto me resultaba fascinador. Creo que eso se refleja en mucho de lo que llevo escrito. De pequeño fabricaba laberintos en el jardín de mi casa. Me los proponía... Cuando yo iba solo, iba saltando. Es sabido que los niños gustan de imponerse ciertos rituales: saltar con un pie, con los dos pies... Mi laberinto era un camino que yo tenía perfectamente trazado, y que consistía principalmente en cruzar de una vereda a otra a lo largo del camino. En ciertas piedras que me gustaban, yo daba el salto y caía sobre esa piedra. Si, por casualidad, no podía hacerlo o me fallaba el salto, tenía la sensación de que algo andaba mal, de que no

⁶ *Op. cit.*, pág. 262.

había cumplido con el ritual. Varios años viví obsesionado por esa ceremonia, porque era una ceremonia»⁷.

Precisamente en *Los venenos* el niño cuenta su entusiasmo al tapar con barro las salidas de las galerías subterráneas donde morían atrapadas las hormigas una vez que el veneno comenzaba a fumigarse por el pico de la máquina negra con la calavera en la tapa. Le intrigaba la extensión de esas galerías subterráneas —laberínticas—, sus ramificaciones misteriosas bajo tierra, la cantidad de hormigas que morían sin verse. «Pensaba en muchas cosas, pero sobre todo en las hormigas; ahora que había visto lo que eran los hormigueros me quedaba pensando en las galerías que cruzaban por todos lados y que nadie veía» (pág. 32).

Este juego letal le llevará a vengar su primera desilusión amorosa de niño, pero siempre dentro de la rigurosa realidad infantil que singulariza a los dos cuentos. *Los venenos*, título en plural, alude no solamente al veneno para el exterminio de las hormigas, sino a las emociones rencorosas y al veneno de la traición que el niño experimenta.

Los dos cuentos terminan con una nota de desencanto. «Vas a ver que mañana se acaba el juego», ha dicho Holanda. En ambos casos, los niños ven la magia disiparse con la primera ruptura de sus ilusiones. Leticia, tullida y semiparalítica, sólo puede mantener el sortilegio de su seducción amparada en la distancia que la diviniza y oculta el pobre cuerpo deforme a los ojos de su admirador.

En *Los venenos*, el niño-narrador comienza la matanza de las hormigas como un juego excitante y peligroso. Ante el desengaño, el mismo veneno servirá de instrumento para dar muerte simbólica a su primer amor de niño.

Aquí las hormigas no serán instrumentos de fantasía psicótica como en *Bestiario*, ni las cucarachas de *Circe*, ni las mancupias de *Cefalea*. Serán simplemente hormigas.

La irracionalidad interior ante la racionalidad exterior que preside otros relatos de Cartázar, particularmente en *Bestiario*, está ausente en los dos cuentos aquí discutidos. No hay escisión aparente entre la anécdota considerada como historia —que se cuenta— y la interioridad de los personajes. Los planos estructurales en *Los venenos* y en *Final del juego* coinciden

⁷ *Ibid.*, págs. 266-67.

en su desarrollo de datos externos con la evolución interna de los personajes.

En ambos cuentos, los narradores son niños cuya ordenación del mundo exterior se circunscribe rigurosamente a la percepción de la realidad desde un reducto auténticamente fiel al ámbito de la infancia. Los relatores nunca quedan fuera de su carácter como tales. Seriamente comprometidos al papel que les toca desempeñar, son veraces en la captación sensorial del mundo de la niñez, en la autenticidad del lenguaje, en sus picardías, en la irrepresión de sus emociones y, sobre todo, en la ficción que inviste sus juegos de niños de una extraña magia irreductible.

Julio Cortázar elude en los cuentos aquí discutidos su planteo de lo probable, de lo posible, de lo inaudito quizá, para demostrarnos que dentro de lo verdadero puede existir la magia inefable de los juegos de niños.

CELIA ZAPATA

San José State University.
San José, California (EE. UU.)