

Orfeo y Eurídice en un relato de Julio Cortázar (Francisco Javier Capitán Gómez)

A mi querida esposa, Sol Galván Jerez, sin cuya cálida inspiración estas barrocas palabras tal vez no existirían; a mis padres, Ángel y Paquita, por tantas cosas; a José Ángel y Sara, por su apoyo; a mis profesores: a José Manuel Losada Goya, *Magister, Colega, Amicus* y a Ángel García Galiano, allá donde esté, en la búsqueda del Nuevo Paradigma.

Resumen

El autor intenta acercarse, desde el análisis y la praxis mitocrítica, a una singular versión (o subversión) del mito de Orfeo y Eurídice en el relato *Manuscrito hallado en un bolsillo*, del escritor argentino Julio Cortázar. En estas páginas se esbozan algunas constantes o mitemas del relato, las funciones, temas y motivos órficos. Se comprueba si esos mitemas están presentes, latentes o han sido transformados por Cortázar. Se intentan señalar, además, las causas y efectos de esas posibles presencias, ausencias o modificaciones.

1. En torno a Orfeo, Eurídice, Cortázar y la mitocrítica

Este artículo versa sobre el mito de Orfeo y Eurídice desde la singular óptica de Cortázar, pero antes de entrar de lleno en el tema debemos revisar la elusiva definición de mito y lo que se escribió en torno a lo mítico. Partiremos de ciertas teorías de críticos y autores que han desentrañado éste y otros mitos.

Para la noción de mito y de varios rasgos de lo mítico, asumimos muchas de las afirmaciones defendidas por Mircea Eliade en su libro *Aspectos del mito* (2000). Afirma que un mito es, en esencia, un relato. Ahora bien, parte de los rasgos del mito para llegar a ideas más trascendentes, a estructuras cuyo alcance escapa a lo meramente textual o literario, ya que el autor rumano

profundiza con destreza única en campos como la antropología, la etnología, el folclore, la filosofía o la historia de las religiones. Muchas de sus ideas más brillantes rebasan el tema de este análisis. En la obra de Eliade están las nociones de los ritos primordiales o fundacionales de las culturas, del viaje iniciático (*la quête*) como paso a una dimensión más profunda. Más adelante, el lector podrá comprobar que estas ideas son utilísimas y aquí las usaremos para captar con plenitud el mito de Orfeo y Eurídice¹.

Completando los estudios de Eliade y otros, Claude Lévi-Strauss publicó en 1969 su excelente *Antropología estructural*. En ella, el autor nos brinda páginas dignas de ser citadas. Son aquéllas que recogen argumentos tan fértiles como los siguientes: la poligénesis de los mitos (1969: 188); la definición del arquetipo, en la estela de Jung, pero con el sorprendente descubrimiento de que lo que más se parece a un mito es una ideología política (189); la idea de mito como lenguaje, no sólo como relato, usando las dicotomías entre lengua y habla, propias del más puro estructuralismo saussuriano (190); por último, quizá su mejor contribución es la noción de *mitema*, como estructura sintáctico-semántica o unidad mínima de significado mítico, inserta en el decurso de un sintagma, de una oración, de un relato oral o de todo texto literario. Éstas son algunas de las mejores ideas del libro de Lévi-Strauss, en cuanto a lo que a nuestro estudio se refiere².

Uno de los fundadores de la mitocrítica, pero no el único ni el primero, ha sido Gilbert Durand. Ha escrito un volumen de gran alcance en lo que respecta al mito, *Les Structures Anthropologiques de l'Imaginaire* (1960, 1981), especialmente atractivo para el análisis del mito de Orfeo: ofrece ideas tan seductoras como la de los regímenes de lo diurno o postural, lo nocturno o

¹ M. Eliade, *Aspectos del mito*, Barcelona: Paidós, 2000 (*Aspects du mythe*, 1963, París: Gallimard). Hay otras obras de Eliade que nos gustaría citar, como por ejemplo, su estudio sobre la religión europea y más en concreto la de los dacios, es decir, de los antiguos rumanos, de su dios, Zalmoxis, y sus ritos. Al respecto, *vid. De Zalmoxis à Gengis-Khan. Études comparatives sur les religions et le folklore de la Dacie et de l'Europe Orientale*: París, en especial, pp. 31-80; *Historia de las creencias y de las ideas religiosas. Tomo II: De Gautama Buda al triunfo del cristianismo*, Madrid: Cristiandad, 1979; *Tratado de historia de las religiones. Morfología y dinámica de lo sagrado*, Madrid: Cristiandad, 1981 (*Traité d'histoire des religions*, París: Payot, 1949).

² *Antropología estructural*, Buenos Aires: Eudeba, 1969. En especial, las páginas del capítulo XI, referidas a la "La estructura de los mitos" (186-210).

digestivo y el Eros, o régimen de lo erótico³. Estos tres ejes son una buena síntesis del mito, como veremos luego. Acogemos de esta obra otro argumento muy sugestivo: el del estado de latencia de los mitos⁴.

Volveremos sobre éstas y otras ideas al hablar de Orfeo en Cortázar, porque son importantes para nuestro análisis. No obstante, no quisiéramos cerrar este breve apartado introductorio sin hacer alguna referencia a otras obras. En el diccionario de mitología de P. Grimal⁵ se lee un buen resumen del mito. Es muy interesante leer la voz “Orfismo y pitagorismo” del *Diccionario de las religiones*, dirigido por el cardenal Paul Poupard⁶. También merece una mención el completo estudio de Robert Graves (2005), en el que se basa parte de este artículo⁷. Sería igualmente injusto dejar de anotar el volumen más citado por los estudiosos de Orfeo, el orfismo y el esoterismo órfico: nos referimos al libro de W.K.C. Guthrie⁸. Los ensayos mitocríticos de Pierre Brunel⁹ son de gran utilidad; actualizan en buena medida el trabajo de Léon Céllier sobre la epopeya francesa del humanitarismo en la Europa romántica¹⁰. C.M. Bowra escribió sobre la importancia de la imaginación en el Romanticismo inglés y, tangencialmente, en el europeo. Insiste en la imaginación romántica como alma del Romanticismo, como uno de los puntos esenciales en los que

³ G. Durand, *Les Structures anthropologiques de l'imaginaire. Introduction à l'archétypologie générale*, París: Bordas, 1981. Este libro es de 1960. Pero eso sería bueno y aconsejable añadir aquí alguna de las obras de Jean-Pierre Richard, como *Littérature et sensation*, prefacio de G. Poulet, París: Seuil, 1954; *L'Univers imaginaire de Mallarmé*, París: Seuil, 1961; *Poésie et profondeur*, París: Seuil, 1976, etc. El conocimiento y disfrute de la obra de J.P. Richard se lo debo al profesor Javier del Prado. Mi gratitud para él y sus estudios sobre narrativa, tematismo y “arqueología mitocrítica”.

⁴ G. Durand, *De la mitocrítica al mitoanálisis. Figuras míticas y aspectos de la obra*, Barcelona: Ánthropos / México: U.A.M.-Iztapalapa, 1993. Sobre todo las páginas que se refieren a “Los mitos y símbolos de la intimidad en el siglo XIX” (pp. 247-270) y a la “Conclusión: metodología, mitocrítica y mitoanálisis” (pp. 341-358).

⁵ *Diccionario de mitología griega y romana*, Barcelona: Paidós, 1982.

⁶ Barcelona: Herder, 1987, pp. 1328-1330.

⁷ *Los mitos griegos*, Madrid: RBA, 2005. Esta gran obra, usada por tantos mitólogos y mitógrafos modernos, se titula, en el original inglés, *The Greek Myths*; fue publicada en 1955, en dos volúmenes, Penguin Books.

⁸ *Orfeo y la religión griega. Estudio sobre el “movimiento órfico”*, Madrid: Siruela, 2003; libro inicialmente publicado en 1934 y ampliamente revisado en 1952.

⁹ *Mythocritique. Théorie et parcours*, París: Presses Universitaires de France, 1992. Contiene un precioso y para mí valiosísimo excursus sobre Orfeo en su relación con Hugo y el Romanticismo francés y europeo.

¹⁰ *L'Épopée humanitaire et les grands mythes romantiques*, París: SEDES, 1971. Inicialmente publicado como *L'Épopée romantique*, 1954, París: P.U.F. Dedicó especial atención al Orfeo del poeta y erudito P.S. Ballanche, tal vez el más raro y profundo de cuantos se hayan escrito.

basa su análisis de la poesía de autores como William Blake, P.B. Shelley (autor de un hermoso *Orpheus*) o de Algernon Swinburne, entre otros poetas¹¹.

Carlos García Gual, en su libro *Mitos, viajes, héroes*, nos resume esta historia mítica con palabras que merecen ser reproducidas: “Figura extraña y fascinante como ninguna otra es la del mítico Orfeo, el cantor tracio que, al son de su lira y por la melodiosa magia de sus tonadas, hacía andar a los árboles, detenía el soplar de los vientos, conmovía las duras peñas, convocaba unánimes y mansas a las fieras del bosque, y, fiado en su poderosa música, bajó al mundo de los muertos para rescatar, sin otras armas que el hechizo poético de sus cantos, a su mujer, Eurídice. Esa figura ha ejercido una seducción singular en la tradición mítica y en la literatura occidental, desde las primeras menciones en los poetas arcaicos griegos hasta nuestros días”¹². Por otra parte, José Alsina Clota¹³ hace un buen análisis de los mitos de Prometeo y de Orfeo. Charles Segal¹⁴, en un gran trabajo, lee el mito desde un triángulo: el formado por arte, amor y muerte. En la estela de Guthrie, Reynal Sorel¹⁵ se acerca a la intrahistoria de Orfeo y del orfismo, abordando esa faceta esotérica que aquí sólo podemos bosquejar. Hay una actual y buena recopilación de textos clásicos sobre Orfeo recogida en el libro de Annick Béague¹⁶. El más reciente acercamiento al mito, desde la óptica de Víctor Hugo, está en un artículo de Ludmila Charles-Wurtz¹⁷.

Por último, para el relato concreto de Julio Cortázar, tema de este trabajo, hay que tener muy presentes dos obras que el narrador argentino había leído e influyeron en sus ficciones: el clásico *Homo ludens*, de Huizinga (1938) y, sobre todo, la *Teoría de los juegos*, de Roger Caillois (1958), sobre el juego y lo lúdico como formador de la personalidad del ser humano. En fin, hemos leído con atención el libro de J. Alazraki (1994) sobre Cortázar y la introducción de

¹¹ *La imaginación romántica*, Madrid: Taurus, 1972. Ed. inglesa: 1969, Oxford University Press.

¹² Madrid: Taurus, 1981, p. 26.

¹³ *Problemas y métodos de la literatura*, Madrid: Espasa-Calpe, 1984.

¹⁴ *Orpheus. The Myth of the Poet*, Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1989.

¹⁵ *Orphée et l'orphisme*, París: P.U.F., 1995.

¹⁶ *Les visages d'Orphée*, Annick Béague et al. (coords.), Villeneuve d'Asq: Presses Universitaires du Septentrion, 1998.

¹⁷ “L'éblouissant est ébloui: une réécriture du mythe d'Orphée”, Université de Tours: 2007.

Andrés Amorós a su edición (1984) de *Rayuela*¹⁸.

2. Constantes o mitemas en el mito de Orfeo y Eurídice

Por sorprendente que parezca, hay versiones del mito en las que Orfeo logra derrotar a la muerte, pero no a su destino final: salva a Eurídice y viven felices, pero muere despedazado por las bacantes. En la mayoría, Orfeo es derrotado por el olvido y la muerte. Le pudo la soberbia de creerse el mejor poeta de Tracia, hijo de la Memoria, de Calíope, pero olvidó lo más importante: que, tras subir del Infierno, no debía mirar a su esposa; se olvidó de ella.

En la introducción hemos visto la definición de mitema, en la que seguimos las obras de Lévi-Strauss y Durand. Sabemos que los mitemas son las “unidades mínimas del lenguaje que contienen un mínimo significado mítico”. Al tratar de mitemas o constantes míticas, entendidas como las líneas sintagmático-paradigmáticas o vectores que recorren cualquier manifestación poética del mito, debemos anotar primeramente todos los mitemas que son esenciales para abordar nuestra lectura de Orfeo en Cortázar. Nos limitaremos a ocho mitemas imprescindibles o básicos en la estructuración de las versiones del mito:

- 1) La identidad de Orfeo: cantor, músico, profeta y mago.
- 2) La identidad de Eurídice y la unión de Orfeo con ella.
- 3) Muerte de Eurídice y las consecuencias de su pérdida o ausencia.
- 4) Catábasis o descenso a los infiernos.
- 5) Suspensión o encanto mágico.
- 6) La ley de Hades y su condición.
- 7) Ascenso al exterior, ruptura de la ley de Hades.
- 8) Pérdida de Eurídice y desolación de Orfeo: muerte y destino de los amantes.

Explicamos qué significan o simbolizan cada uno de estos ocho mitemas

¹⁸ R. Caillois, *Teoría de los juegos*, Barcelona, 1958; *vid.* p. 160 y ss; J. Alazraki, *Hacia Cortázar: aproximaciones a su obra*, Barcelona: Ánthropos, 1994; J. Cortázar, *Rayuela*, Andrés Amorós (ed.), Madrid: Cátedra, 1984; esta edición es realmente admirable, por muchas razones, y entrañable: a D. Andrés Amorós, nuestra gratitud y la seguridad de que, aunque J. Cortázar no pudiera verla terminada, “ya la había leído y seguro que antes de leerla le habrá gustado ya”.

básicos:

1) Mircea Eliade llama “chamán” a Orfeo, es decir, encantador, mago, invocador de los espíritus de los muertos. Los rasgos de la identidad de Orfeo simbolizan, al mismo tiempo, lo apolíneo y lo dionisiaco, lo solar y lo lunar, memoria y olvido: el régimen de lo diurno o postural domina sobre lo nocturno: horizontalidad.

2) Esa relación (matrimonial para los autores latinos y para algunos, como los españoles Lope y Calderón) es expresión del régimen del Eros o de la intimidad.

3) Las consecuencias de la trágica pérdida de Eurídice son la lamentación de Orfeo y la motivación de su célebre viaje o descenso al infierno. Es su primera separación.

4) La muerte de Eurídice lleva a la catábasis de Orfeo. En ella se refleja, en parte, lo que Durand llama régimen de lo nocturno o digestivo, que domina sobre lo diurno: eje de la verticalidad, predominante en Orfeo.

5) En el Hades queda demostrado el poder seductor y encantador de Orfeo, por medio de lo que hemos llamado “función órfica”. Esta función, explícita en los rasgos identitarios del Orfeo poeta o creador, del Orfeo músico, mago y profeta, aparecerá o será contada por los poetas de la Antigüedad, emulada por los renacentistas y, en un arrebatado de originalidad, intentará ser superada por los románticos, siendo luego más valorada y puesta en tela de juicio por los autores de la Posmodernidad.

6) La aceptación de la ley de Hades supone su cumplimiento por parte de los amantes, pero como Orfeo incumple esa norma, debe ser castigado.

7) Al completar su ascenso, Orfeo incumple la condición del dios infernal y se le castiga con la desaparición o evaporación del alma de Eurídice. El quebrantamiento de las normas hace que el destino se venga de los amantes; es, tal vez, el mitema básico de esta historia, junto con el de la catábasis. Segunda muerte de ella y segunda separación de los amantes.

8) Este mitema se subdivide en dos: castigo y muerte violenta de Orfeo, y destino feliz de los amantes. La muerte de ella provoca que él no se relacione con otras mujeres, desprecie la vida social, y por ello se vea de nuevo condenado a una dolorosa expiación por haber roto las normas: muere despedazado por las bacantes. La pareja se vuelve a unir, ambos ya redimidos

de sus culpas y ajenos a los males del mundo. Según algunas versiones, como la de Ovidio, reposan en el cielo pagano: en los Campos Elíseos.

2.1. Orfeo, poeta, músico, mago y profeta

Se refiere a la propia identidad del poeta, a su proteico o polifacético ser, como poeta, músico y profeta. La Antigüedad nos dio de él una imagen de seductor, mago que adivina el futuro y encanta a animales, hombres y dioses, pero los atributos que más repite la iconografía de todas las épocas son la tiara y la lira. El primero lo asimila simbólicamente a reyes o dioses como Asur, o Brahma; el segundo (a veces, en lugar de lira, toca un arpa o una cítara) lo asemeja a reyes y dioses como Anfión, Apolo o Eros. La tiara de rey le viene de su linaje, pues Orfeo era hijo, según la tradición mitográfica que se tome, o bien de Apolo, o bien del rey tracio Egeo. Si por nacimiento es príncipe, hijo del rey Egeo, en su muerte debe ser considerado como un dios¹⁹. Por otra parte, según la versión, se le hace hijo de la musa Calíope, la Inspiración, o de Mnemosine, la Memoria, lo que lo convierte en hijo de la Luz (*Apolo*) o del fluir vital (*Egeo-rey fluvial*), de la Inspiración (musa *Calíope*) o la Memoria (diosa *Mnemosine*)²⁰. No obstante, para delimitar plenamente la personalidad de este rey-semidiós mítico, faltaría, cuando menos, un último y esencial elemento: su relación con el héroe Jasón y el dios Baco, o Dionisos. La relación con Jasón (en la aventura de los Argonautas) ha sido muy bien estudiada por García Gual (1981); en cuanto al carácter dionisiaco de Orfeo, lo encontramos en dos momentos de sus viajes y obras —*vid.* Ruiz de Elvira²¹. Según los mitógrafos antiguos, el cantor tracio habría sido iniciado en los misterios del esoterismo por el propio Dionisos o en un viaje a Egipto. Por adorar a Apolo y ofender a Baco fue despedazado por las basárides o bacantes, mujeres del culto a Baco. Graves (2005: 128) ofrece ésta y otras explicaciones sobre la muerte de Orfeo:

¹⁹ James George Frazer, *La Rama Dorada*, México-Madrid : FCE, 1984, p. 435: "...la fábula del tracio Orfeo, que fue destrozado miembro a miembro por las bacantes (como Dionisos), nos parece indicar que también pereció en el carácter de Dios" [Esta sugerente y clásica obra es de 1922 y fue inicialmente publicada con el título de *The Golden Bough*].

²⁰ José Luis Morales Martín, *Diccionario de Iconología y Simbología*, Madrid : Taurus, 1984 (Reimpr. 1986); *vid.* la voz "Orfeo", pp. 248-249. Los atributos de Orfeo (la lira y la tiara) están recogidos al final de esta obra.

²¹ Antonio Ruiz de Elvira, *Mitología Clásica*, Madrid : Gredos, 1982; en especial, pp. 45, 82, 95 y 275.

su condena a la promiscuidad de las Ménades para luego predicar el amor homosexual o la pederastia, lo que originaría también la cólera contra él de la diosa Afrodita. No podemos detenernos aquí, pero es necesario que anotemos esas dicotomías ya descritas en las obras de F. Nietzsche: lo apolíneo —diurno, inspirado y solar— frente a lo dionisiaco —nocturno, misterico, lunar— en la figura de Orfeo son rasgos que recorren su vida, sus obras, su muerte, igual que en la obra poética de Mihai Eminescu. De nuevo, Graves (129) apunta que, cuando el héroe fue desmembrado, sus restos se esparcieron por las aguas de ríos y mares (Orfeo es también un héroe-rey-dios “río” o de la naturaleza): la cabeza fue a parar al santuario de Dionisos, lugar de culto al dios de los sentidos (lo que indicaría que, pese a su nacimiento apolíneo, su cabeza fue a parar al centro de culto de Baco, y que era o había sido director de ritos dionisiacos), mientras que su lira (valga decir sus cantos, su melodiosa voz, las dos cuerdas que añadió a las siete de la cítara tradicional para con ello homenajear a las nueve musas, su madre entre ellas) sería llevada al santuario de Apolo, dios del intelecto, la luz, la razón y la poesía.

2.2. Encuentro y unión de Orfeo con Eurídice

Del personaje de Eurídice hay menos referencias literarias, sean mitológicas o mitográficas; nos hablan de su relación amorosa con Orfeo, de su muerte y del ascenso de ambos desde el submundo infernal. Ese aparente descuido se ha de achacar no a los estudiosos, sino al propio mito, pues esta “antigua leyenda”, según la denominación de L. Gil (1976), siempre se ha leído focalizando la atención en Orfeo. De Eurídice sabemos poco: que era llamada Agríope; que era una ninfa de río, una dríade; que se casó con el músico tracio y un día, cerca de Tempe, en el valle del río Peneo, se encontró con Aristeo, el cual quiso violarla y, en su desesperada huida, aquella ninfa de río pisó una serpiente, lo que le produjo una muerte casi instantánea, a causa de la mordedura. Esto resume lo que mitólogos como Ruiz de Elvira (1982: 95) o Graves (2005: 127) anotan de la unión entre Eurídice y Orfeo, interrumpida por el loco amor de Aristeo (sobre éste, *vid.* Virgilio, *Geórgicas*, IV, 453 y ss., y Ovidio, *Metamorfosis*, lib. X, 8 y ss.).

2.3. Separación

La muerte de Eurídice provocó una tremenda desolación en Orfeo. A tal punto que, sin apenas solución de continuidad, los lamentos del poeta fueron seguidos de su decidida búsqueda del alma de su amada en los reinos de Hades o Plutón: bajó a sus dominios infernales, cruzó los desiertos y los ríos del Infierno.

2.4. Descenso al Averno (Catábasis)

Mircea Eliade ha sido, en nuestra opinión, quien mejor y más hondamente ha escrito sobre este auténtico misterio del orfismo, su descenso a los mundos inferiores, por lo que toda repetición por nuestra parte sobra. Es interesante recordar que Eliade habla de “viaje” en sentido general y que usa el término “rito”, más preciso al tratarse de una religión como la órfica. Habla, en concreto, de “ritos primordiales”, de “ritos de paso” y de “transmigración de las almas” como algunos de los rasgos propios del orfismo anterior a Homero. Remito a las obras sobre historia de las religiones escritas por el sabio rumano, parte de las cuales se han citado ya (nota 1). Sobre la “Katábasis”, Carlos García Gual, en su estudio de 1981, ha escrito páginas inmejorables en lo que él llama “viaje al más allá”. Al referirnos a nuestro tema en clave mitocrítica, hemos de apuntar que la referencia al mundo inferior, en los términos de Durand (1981: 232 y ss.), es aquélla en la que domina el régimen de lo nocturno o digestivo. Lo peculiar del mito de Orfeo no es su viaje, o no es el viaje en sí: otros reyes y héroes de la Antigüedad hicieron ese mismo trayecto a lo inferior, como el babilónico Gilgamesh; o los griegos Teseo, Hércules, Eneas; o el Dios cristiano, Jesús, entendido aquí como héroe de una Sagrada Escritura, la más cercana a nuestra civilización; o el danés Ogier; también otros, como san Brendán o san Patricio, en sus viajes a un lugar sin tiempo, al Purgatorio; Dante, en viaje metafórico, en su *Commedia*; el Väinämöinen del *Kalevala*, etc. No, lo propio del tracio Orfeo parece ser ese intento suyo de recuperación de la amada a través, no de la palabra, sino de la música y el canto: esto es a lo que llamamos “suspensión o encanto mágico”, término que, en clave mitocrítica, acuñaremos de aquí en adelante bajo la denominación de “función órfica”.

2.5. Suspensión mágica. Petición

Orfeo “encanta a los monstruos del Infierno” e incluso al propio dios Hades, al que pide la resurrección de Eurídice. Antes, según el mitógrafo o la versión literaria de que tratemos, ha debido pasar por ciertas pruebas y sortear peligros. En presencia de Hades, logra lo que parecía imposible: el rey infernal accede a su petición. La propia esposa de Hades, Proserpina, se halla impresionada por la voz mágica y la música encantadora del príncipe tracio. Ambos acceden a su petición y le entregan a Eurídice. En ese instante y, dado que los tormentos del Infierno se han visto suspendidos momentáneamente, Tántalo puede escuchar a Orfeo mientras come o bebe, e incluso Sísifo no sube ya su roca, ni las Danaides tienen que llenar los insondables cántaros. Es la magia seductora de Orfeo: suspende los castigos de Dite. Esa escena ha sido pintada, esculpida o musicada por maestros como Rubens, P. Fris, Rodin, Monteverdi o Glück.

2.6. Condición de Hades

El dios Plutón o Hades impone a los amantes, a Orfeo sobre todo, una sola pero esencial condición: que no mire atrás. Ya Orfeo sube triunfante por los riscos y escarpadas montañas que separan el horrendo mundo de los muertos, ese reino inferior (vertical, nocturno, oscuro) tan distinto del exterior (horizontal, diurno, solar), para que Eurídice y él puedan volver a amarse (Eros, régimen de la intimidad erótica). Dante Alighieri supo resumir esos tres reinos en su *Commedia: Inferno, Purgatorio y Paradiso*, y aunque coloca la figura mítica de Orfeo en el Infierno, él mismo puede ser visto como un “Orfeo cristiano” en pos de su Eurídice (o su Beatrice). En la condición de Hades, o más bien en su incumplimiento, vemos un reflejo del poder del destino, del *fatum* romano, del hado. La simbología (no mirar atrás) nos remite también al origen del héroe, pero nos ofrece esta paradoja: que Orfeo, hijo de la inspiración y de la memoria, olvida esa simple condición del dios infernal y pierde a Eurídice por mirar al pasado, por su soberbia o su cobardía.

2.7. Ascenso, incumplimiento de la condición y pérdida de Eurídice

Con el ascenso al exterior, Orfeo casi ha completado su viaje (ya escribí que algunas versiones nos lo retratan como triunfante de su periplo por el Tártaro y salvador de Eurídice; Ovidio casi se adhiere a esta idea, pero sólo en el final de su fabulación del mito en las *Metamorfosis*, lib. X y XI). Orfeo, en la mayoría de las versiones, sea por razones literarias o no, vitales o no (la ansiedad por besar a su amada o su soberbia de poeta y cantor egocéntrico), rompe la condición de Hades (el *Fatum*, el destino), mira a su amada y ésta se desvanece. Esa ruptura de las reglas impuestas, ese incumplimiento de la noma establecida por el dios infernal, ese instante supremo e irrepetible, constituye una de las páginas más memorables de la historia de la literatura y en ella, sin duda, la cota más alta la alcanzó Virgilio, no sólo en las *Geórgicas*, sino también al describir los reinos inferiores en su inmortal *Eneida*²².

2.8. Destino final y muerte de Orfeo

Orfeo ha sido vencido, pero no del todo... Si de una película se tratase, podríamos oír las carcajadas de los dioses, de Hades y Proserpina: el fracaso del héroe parece haberse consumado. Sabemos que Eurídice se desvanece cual fantasma y regresa al Infierno; el héroe, totalmente desolado, parece no asumir su fracaso y se ocupa de otros menesteres. Al final, tras tantos viajes y misterios esotéricos, el rey-río, el héroe-mago, el músico tracio muere despedazado por las bacantes. Su muerte le hace ser una divinidad. Orfeo, rey y dios, reposa junto a Eurídice en el lugar más placentero de la mitología griega: en los elevados y gozosos Campos Elíseos.

3. Análisis temático y narratológico

“Manuscrito hallado en un bolsillo” (*Mhb*, en adelante) pertenece al grupo de cuentos que Cortázar designó bajo el significativo nombre de *Ritos*. En la intrahistoria del cuento está *Rayuela*, un “clásico”, como afirma A. Amorós, desde 1984, año de la muerte de su autor.

²² Remito a los estudios de Vicente Cristóbal sobre Virgilio y su pervivencia. En especial, un artículo suyo del año 2000: “Mitología clásica en la literatura española: consideraciones generales y bibliografía”, *Cuadernos de Filología Clásica. Estudios latinos*, 18, pp. 29-76. Es accesible en la Red de Internet: <http://dialnet.unirioja.es>.

En la historia interna y externa a este relato están los ocios, juegos, ocupaciones y preocupaciones del Cortázar de los 60 y 70. En *Rayuela*, pero también en *Mhb*, podemos leer el mayo francés del 68, el metro de París, Catherine Deneuve, la obra de Mondrian, los directores de cine y literatos de la *Nouvelle Vague*; las calles de cualquier urbe metropolitana, las parejas de enamorados, los ricos burgueses y los *clochards*... En *Mhb* están, sobre todo, las teorías sobre probabilidad, azar y juego de Caillois; están el escritor y su/s musa/s, al igual que en otros relatos suyos: el jazz afroamericano está en ese Johnny de *El perseguidor*, una pareja de hermanos, aterrada ante lo desconocido cotidiano, en *Casa tomada*; un hombre lee novelas policiacas y es asesinado en *Continuidad de los parques*...

Cortázar todo está en todo Cortázar, como en esa historia suya de una pareja: él mecanografía su relato en una vieja máquina de escribir, ella no sabe lo que busca: es el cuento de *Las babas del diablo*, base de la célebre *Blow-up*, de Antonioni²³.

El contenido del texto nos presenta todos esos temas y motivos señalados y que luego sistematizaremos en una lista. Trata de un hombre que viaja en metro, allí juega a un juego cuyas reglas él mismo se ha impuesto, pero indirectamente ha impuesto a los otros sujetos del juego: las mujeres, o la mujer, que tropieza en sus “viajes” por el metro. En ese ir y venir por el laberinto del metro, como Teseo en pos del Minotauro (*vid.* su primera obra, *Los Reyes*, 1949), o mejor, al igual que Orfeo en busca de su/s Eurídice/s, juega al juego, “su juego”, dentro y fuera del metro. Como en todos los juegos,

²³ El mito de Orfeo ha sido adaptado o versionado muchas veces en la gran pantalla. De las mejores, cito sólo éstas: las de Jean Cocteau, *La sangre del poeta* (1930), y *El testamento de Orfeo* (1960), pues Orfeo recorre toda la trayectoria vital y artística de Cocteau; la de Alfred Hitchcock, *Vértigo o De entre los muertos* (1958), basada en la novela de Daphne du Maurier (*D'entre les morts*). El juicio que voy a emitir ahora es subjetivo, personal: me parece muy superior en poder de sugerencia y encanto el largometraje del realizador inglés, porque convierte a Orfeo en un expolicía, un detective cotidiano (James Stewart) que se ha enamorado de una mujer (¿o dos?) a la que sigue (Kim Novak); el clímax de la historia no se refiere a un descenso, sino al ascenso a un campanario, al vértigo que sufre el detective, y a la doble vida de esa enigmática mujer. El film de Hitchcock no desdeña ninguno de los mitemas, pero sí los cambia o subvierte. Se han realizado muchas películas y series basadas en las historias de Cortázar: para ese tema, remito: *República de las Letras*, revista de la Asociación Colegial de Escritores, nº 54, noviembre de 1997, *passim*; de nuevo, a las páginas introductorias de Amorós en su excelente edición de *Rayuela* (1994: 18-107), y envío al lector interesado a una de las últimas ediciones de las *Obras Completas* (tomos I y II) de Cortázar, Madrid: RBA, 2003, cuya introducción es de Saúl Yúrkievich.

éste tiene dos fallos o “defectos”: 1) es real, ocurre en espacio y tiempo vivenciales, no sólo imaginarios; 2) tiene unos límites, un término: se acaba. No sabemos ni el nombre del que escribe sentado en un andén del metro de París, ni se nos dice cuál es su destino. Sólo sabemos que ama a una mujer, a muchas: ama a Paula-Ofelia, a Ana-Margrit, a Marie-Claude... ¿Son la misma o son distintas? Debemos responder a esas preguntas, porque, usando un término de Umberto Eco, estamos ante una obra abierta, relato abierto desde su *incipit* hasta su final.

Dividimos los temas y motivos isotópicos usando el triángulo básico usado en la obra de Charles Segal (1989): son temas y motivos isotópicos respecto al arte, al amor y la muerte, que están en Orfeo. Hay que comprobar si se hallan o no en Cortázar. Arte ha de ser entendido en sentido general (para Cortázar, vale desde las pinturas de Altamira al jazz, el cómic o cualquier juego, sea infantil, juvenil, de azar o por la pura necesidad vital de jugar un juego, igual que se recita un poema o se huele una flor o se bebe un vaso de agua). Proponemos al lector una breve lista, ampliable, con los tres vértices fijados y el punto de vista del narrador de este relato, tema al que en seguida nos referiremos:

1. Temas y motivos isotópicos en *Mhb*, respecto al arte, o a las artes:
 - a. Ruleta, real o metafórica, y jugar a ella.
 - b. El hipódromo, apostar en las carreras, verlas.
 - c. La seducción amorosa entre hombre y mujer.
 - d. Los juegos, “su juego” y “sus reglas” de juego.
 - e. La lectura de periódicos, de revistas, de la actualidad.
 - f. La pintura, la escultura, la música: el arte abstracto.
 - g. Las películas, el nuevo cine; los libros y la nueva literatura.
 - h. Los viajes: en metro, a pie, a otros países, reales o ficticios.
2. Temas y motivos isotópicos en *Mhb*, respecto al amor y sus estados:
 - a. Enamoramiento repentino, pasional, inconsciente y precipitado.
 - b. Encuentro casual, pero pensado en eterno: azar amoroso.
 - c. Posible amor humano entre hombre y mujer: ¿charla?
 - d. Desdoblamiento de los amantes: ¿conversación?
 - e. Reverberaciones del amor en los vidrios de una ventanilla del metro.
 - f. Multiplicación de los amados, o de la amada: ¿ejes horizontales?

- g. Probabilidades de amor consumado. Vida: ascenso, subida a la calle.
 - h. Consumación o no. Ausencia o presencia. Destino de los amantes.
3. Temas y motivos isotópicos en *Mhb*, respecto a la muerte y sus estados:
- a. Monstruos de lo cotidiano: las arañas, sus pinzas: el desasosiego.
 - b. Miedos: a la muerte, al desamor, a la inexistencia, al olvido.
 - c. Miedos: al vacío, a los túneles del metro, a las calles.
 - d. Miedo o muerte: a la vida, muerte en imágenes falsas de la vida, el cine o los libros.
 - e. Muertes: en los pozos, en arañas, pinzas; en las caídas, en los descensos.
 - f. Miedo al amor y a la incomunicación, en los ejes verticales.
 - g. Vida probable o improbable: ascenso, palabras, comunicación.
 - h. ¿Vida o muerte? Con éxito, arte y amor; con fracaso, muerte.

Para no agotar los temas, motivos e isotopías (Segre, 1994) sobre este gran relato, esbozaremos su posible intención comunicativa. Nosotros podemos entreverla a través de los temas, motivos e isotopías, lugares comunes señalados en una lista, pero que podrían demostrar que el escritor argentino expuso su propia idea del azar, del destino, de la sempiterna necesidad del juego y la comunicación:

Tampoco podía llamarse Margrit la muchacha sentada frente a mí sin mirarme, con los ojos perdidos en el hastío de ese interregno en el que todo el mundo parece consultar una zona de visión que no es la circundante, salvo los niños que miran fijo y de lleno en las cosas hasta el día en que les enseñan a situarse también en los intersticios, a mirar sin ver con esa ignorancia civil de toda apariencia vecina, de todo contacto sensible, cada uno instalado en su burbuja, alineado entre paréntesis, cuidando la vigencia del mínimo aire entre rodillas y codos ajenos, refugiándose en France-Soir o en libros de bolsillo...²⁴

En definitiva, el dilema de este sugerente relato bien pudiera ser “el juego: ¿azar o necesidad?” Al lector corresponde juzgar lo acertado o no de nuestra hipótesis.

Nos limitaremos a ofrecer una lista ordenada de los rasgos narrativos. Para seguir un esquema de las implicaciones narratológicas de esta compleja ficción, podríamos añadir algunos datos de teoría narratológica, y aquí es

²⁴ J. Cortázar, *Los relatos. Ritos*, Madrid: Alianza Editorial, 1995, p. 76.

donde intervienen los libros y manuales de algunos teóricos de la literatura o la narratología como Antonio Garrido Domínguez (1993), Antonio García Berrio (1994).

—*Tiempo*: en el relato de *Mhb*, el tiempo es circular; hay una suerte de presente perpetuo, aunque se conjuguen las perífrasis —a las que Cortázar era tan aficionado— con tiempos de pasado y futuro. El uso de ese tipo de presente actual y atemporal otorga al relato esa misma cualidad: presencia y abstracción. No obstante, hay breves y leves saltos en el tiempo, casi todos retrospectivos (analepsis), aunque en otras obras de Cortázar son constantes los saltos al futuro (prolepsis). Que el tiempo es circular en esta historia nos lo demuestra el narrador comenzando así:

Ahora que lo escribo, para otros esto podría haber sido la ruleta o el hipódromo, pero no era dinero lo que buscaba, en algún momento había empezado a sentir, a decidir que un vidrio de ventanilla en el metro podría traerme la respuesta, el encuentro con una felicidad, precisamente aquí donde todo ocurre bajo el signo de la implacable ruptura, dentro de un tiempo bajo tierra que un trayecto entre estaciones dibuja y limita así, inapelablemente abajo²⁵.

¿Puede haber mejor comienzo para una historia como la que Cortázar se propone narrar? Mezcla tiempo y espacio, presente con pasado y futuro, un estilo culto siempre, cortante e incisivo a veces, con uno conceptuoso, barroco. El tiempo de *Mhb* es circular, especular:

Todavía espero en este banco de la estación de Chemin Vert, con esta libreta en la que una mano escribe para inventarse un tiempo que no sea esa interminable ráfaga que me lanza hacia el sábado en que acaso todo habrá concluido. [...] Pero es jueves, es la estación de Chemin Vert, afuera cae la noche, todavía cabe imaginar cualquier cosa. [...] Entonces nos miramos, Marie-Claude ha alzado la cara para mirarme de lleno, aferrado al barrote del asiento soy eso que ella mira, algo tan pálido como lo que estoy mirando, la cara sin sangre de Marie-Claude que aprieta el bolso rojo, que va a hacer el primer gesto para levantarse mientras el tren entra en la estación de Daumesnil²⁶.

El final es abierto: ¿qué ocurre con el autor de ese “manuscrito”? A esto se puede responder fácilmente, pero ¿qué fue de Marie-Claude, de Margrit, de Ana? El tiempo en *Mhb* es circular y hay que leerlo en la clave del juego: con un espejo frente al rostro de la persona que miramos y nos mira.

²⁵ *Op. cit.*, p. 75.

²⁶ Cortázar, *Op. Cit.*, 1995: 86.

—*Espacio*: en la historia de Cortázar aparecen muchos espacios reales. El primero es un lugar romántico, pero triste y sucio: el metro de París. Está también la cafetería donde se encuentran, beben, se comunican y se redimen mutuamente Marie-Claude y ese desconocido hombre al que designaremos con la letra “O” (de Orfeo, pero también de “Originador de la narración”). Están también la casa de Marie-Claude: nuestro O se queda en el portal, en los umbrales de un amor no consumado; están las estaciones del metro, y los nombres de los transbordos y combinaciones, pero los lectores nos permitirán que los omitamos. Hay, además, espacios ficticios o, si queremos, figurados, “especulares”, que sólo están en la mente de nuestro narrador O; éste imagina, se figura, especula con las imágenes y, por tanto, ya no son imágenes reales, sino virtuales, especulares. En fin, están los espacios según las taxonomías y axiologías que escojamos. Los resumimos en estas dicotomías, referidas a lo interno o externo: el metro y su opuesto, la calle; el silencio y su opuesto, la palabra; espacios cerrados y abiertos, estáticos y dinámicos. La horizontalidad o la verticalidad, al modo en que Durand la estudia, es problemática para ser aplicada a un texto como éste. En él domina el eje vertical, porque es imposible la horizontalidad. Sólo en lo no escrito por Cortázar, en lo implícito, veríamos atisbos del eje horizontal.

—*Anonimia*: una anonimía buscada por Cortázar y por su narrador. Pero hay también una multiplicidad en el narrador: primero, el narrador es único, y a la vez se trata de un personaje protagonista en primera persona, lo que dobla sus funciones narrativas (narrador y personaje). Según las teorías narratológicas, se trataría de un narrador homodiegético e intradiegético: único —pese a su doble oficio, como contador de la historia y protagonista de la misma—, pero a la vez, múltiple. Pese a ello, el pobre y apesadumbrado amigo de las mujeres y los espejos se da a la escritura desde el anonimato. Es claramente un escritor vergonzoso de lo que escribe, pero que se ve en la necesidad de contárselo a otro. Por tanto, el relato de Cortázar hablaría de la anonimía, de la incomunicación entre personas y de la cosificación: así termina el pobre O, cosificado (“...soy eso que ella mira, ese algo pálido...”). Buscaba a su Eurídice, su “E”, y la vio multiplicada en los espejos del metro. Este O es órfico y proteico, único y múltiple. Ella, esa E única, como veremos abajo, es una y triple. No podemos ocultar más nuestra teoría sobre el final del texto: el

personaje de O pudo suicidarse —seguramente fue arrollado por un vagón de metro en la estación de Chemin Vert, probablemente el jueves en que escribe el manuscrito, antes de terminar el juego—. Pero, aunque hubiera sobrevivido, al saber que no había logrado consumar su amor, habría intentado una nueva partida de su juego, una tercera partida... Citamos:

En el portal de su casa le dije que no todo estaba perdido, que de los dos dependía intentar un encuentro legítimo; ahora ella conocía las reglas del juego, quizá nos fueran favorables puesto que no haríamos otra cosa que buscarnos²⁷.

En fin, aunque hubiera logrado ese amor y una comunicación más permanente y amable con su Marie-Claude, aunque ella le hubiese querido a él, precisamente ella, nuestra E, ya ha tomado otra opción, otro andén, otra línea en dirección a otra calle de París. Cortázar deja abierto el final, pero no deja abiertas muchas posibilidades de interpretación: la mente de O, desde el jueves en que escribe sentado en un banco de la estación de Chemin Vert, imagina, sueña con el encuentro legítimo con E, pero todo eso es su quimera. O escribe que si E jugara (y la paradoja es que, en su mente, ella está jugando), si se encontrara con ella esta vez, entonces quizá él no habría escrito su historia en una libreta. Porque, una vez terminado el relato, no importa demasiado saber si unos minutos después de escribir su manuscrito, o un día después, se suicida.

Podríamos preguntarnos, por último: ¿existe un narratorio final, aparte de cada uno de los lectores? Nuestra respuesta es no, porque O no escribe para E, sino desde su punto de vista, desde la contemplación de E. Escribe para sí mismo, para desahogar sus miedos (su desasosiego, en la maravillosa imagen de “las arañas” y “las pinzas”) y no escribe para ella ni para que E lea lo que él ha escrito. E es su tema, su motivo y su finalidad, pero no el destinatario de su narración, porque O es un caballero, triste, gris o apesadumbrado, pero caballero, y no querría que E sintiese remordimientos al enterarse por *Le Figaro* del día siguiente que ese hombre con el que habló, compartió cafés y películas, se suicidó unos minutos, unos días más tarde. Además, no hay un transmisor del manuscrito, del mensaje: ¿quién encontró la libreta en el bolsillo de O? Todo eso, lo implícito, pertenece a la obra abierta. Lo demás, que O

²⁷ Cortázar, *Op. Cit.*, 1995: 84.

muere porque E tal vez no jugase el juego, queda a la imaginación del lector.

—*Conductas del O-narrador y de E*: para nosotros no hay más personajes que esos que llamamos E y O, ella y el “narrador-origen”. La mujer a la que sigue o persigue no tiene nombre al principio, y el narrador, por intuición propia u observación detenida de su bolso, ropa y actitudes vitales, le asigna uno inventado, virtual o imaginario (Ana); luego, en un paso más, en un estadio más avanzado de “su juego”, le asigna un nombre más concreto, el especular, el reflejado en las ventanillas del metro (Margrit); finalmente, tras hablar con ella, el narrador descubre que esa única y triple mujer posee un nombre real: Marie-Claude. Los nombres de otras mujeres (Paula-Ofelia) se refieren a pasadas y fallidas intenciones de ese juego del narrador de buscar y encontrar mujeres en el metro para hablar con ellas fuera de su gris e incomunicada realidad.

—*Los vidrios y las arañas en la trama del relato*: la estructura narrativa en *Mhb* no sólo es circular; resulta especular y con un discurso dirigido a un centro desde la periferia, esto es, discurso en espiral. Los reflejos (espejos) o, en palabras de Cortázar, los vidrios o ventanillas del metro, son esenciales. Si no podemos darles la categoría de personaje, igual que a las arañas que hormiguean en la vida y en la conciencia de O, nuestro tímido narrador, sí que debemos hacer un pequeño comentario, porque estructuran el tejido que es este texto, le confieren el espesor y la densidad narrativa propia de un cuento bien tramado y añaden un nuevo rasgo de vanguardia y originalidad a la escritura cortazariana. Los vidrios representan el reflejo de lo que somos, pero para un personaje tímido y visionario como O, los espejos son la única ventana al azar y al juego, su única vía de escape, su solitaria salida en busca del amor y la comunicación. Como fracasa siempre, la imagen de sí mismo siempre es vista como una cosa pálida, cobarde, ilegítima, azarosa. Ellas, las mujeres o la mujer que anhela, son vistas en rojo, como la materialización viva y real de sus deseos. Cada E que ve reflejada en un vidrio y que desea entrar en “su juego” se convierte en una nueva oportunidad de apostar.

Así, O es también ludópata: comienza hablando de apuestas, ruleta e hipódromo; ahora se conforma con ser un observador, un *voyeur*. Su única y triple Ana, Margrit y Marie-Claude (E), es real, pero él mismo la va modelando en su mente. El joven O nos parece algo torpe, inseguro de sí mismo, un hombre que asume su fracaso con obstinación; E es segura, honesta, amable,

le brinda no una sino varias oportunidades de verse y hablar. Pero los vidrios, testigos de ese juego de miradas, aceptadas o rechazadas, seguirán ahí, fríos, imperturbables, como las arañas del desasosiego, del miedo al vacío, a la incomunicación, a la nada, esas arañas que son imagen de lo escrito aquí, pero que están en todo hombre parecido al O de *Mhb*. Por eso decimos que todas las imágenes cotidianas —vidrios y arañas— configuran y dan estructura a un relato abierto, que parte de un aquí (estación de Chemin Vert, París), un ahora (años 60-70) y una situación vivencial que sólo conoceremos al terminar de leer el relato. El resto es obra abierta; pero si O se suicidó (evidentemente, se suicida) y E se fue o no (en su mente), si jugó o no (en la realidad), si se fue por Daumesnil en lugar de por Reuilly-Diderot, fue su elección, legítima, como todas: la elección de jugar al juego con las reglas impuestas por ese extraño personaje llamado “O”.

4. Constantes o mitemas del mito de Orfeo y Eurídice

4.1. Acción de las constantes en el texto actual

Llegamos a la médula de nuestro artículo: la aplicación de la exposición teórica, mitocrítica, al original y vanguardista texto de Julio Cortázar, en la clave del mito de Orfeo y Eurídice. Hemos buscado las correspondencias entre las constantes o mitemas de la historia de Orfeo (las ocho esenciales ya señaladas, *vid.* apartado 2) que aparecen en el relato del autor argentino. A continuación, intentaremos ver las pervivencias de este mito en Cortázar, así como cada una de las modificaciones, subversiones o innovaciones del autor americano en la fábula clásica, como por ejemplo la introducción de las nociones de “juego” o “azar” en lugar del “hado” o “destino” del mito clásico.

Ahora procuraremos completar esas nociones refiriéndonos a lo que sabemos sobre Eurídice, Orfeo y el *Mhb* de Cortázar, aplicando los métodos y terminologías mitocríticas. Unas pocas preguntas nos aclararán las causas y efectos de que el narrador argentino haya modificado el mito de *Orfeo y Eurídice*, porque eso, creemos, es indudable: Cortázar cambia lo que desea de ese mito, lo subvierte, lo modifica, pero lo conserva.

4.2. ¿El O-narrador, el O-protagonista es escritor?

Al menos desea dejar constancia por escrito de su forma de ver la vida y el amor, de ese azaroso juego suyo de buscar y encontrar mujeres en el metro de París. El personaje narrador de *Mhb*, al que llamamos O, debe ser un hombre joven. Un observador pálido, muy vergonzoso en su relación con las mujeres (de las que registra el color de su bolso, la tela de sus ropas o su peinado), pues no les habla: las mira. Es un *voyeur*, en el buen sentido de la palabra. Mira a través de las celosías de la vida, como el personaje de *El gran Gatsby*, de Fitzgerald. Mira a través de los vidrios, pero con miedo: miedo al vacío, a la incomunicación, a las arañas que le pinzan el estómago: tiene miedo a la muerte, y a lo peor; tiene miedo a la vida, al arte, al amor.

Ante todo, es un hombre frustrado, deprimido. Escribe en una libreta, pero escribe con tan buen estilo, que es imposible que sea un mero aficionado. La realidad del genio de Cortázar choca con la verosimilitud de su relato. Cortázar modifica, en parte, el rol, la constante del personaje que sería su Orfeo. No es músico, pero le apasiona la música; no es director o actor de cine, pero le encanta Catherine Deneuve; no es poeta, pero escribe admirablemente bien. Por ello, los mitemas de Orfeo en el *Mhb* se han visto sabiamente difuminados, pero están ahí: latentes, implícitos o, si queremos, sugeridos.

4.3. Las relaciones casuales con E-ella: ¿subversión del mito?

Parece que Cortázar modifica, y en ocasiones subvierte el mito en este exquisito relato: en él se puede ver toda la diversidad de una, de dos, de varias vidas entremezcladas en un tiempo imposible, eternamente presente, irredimible y en un espacio muy limitado: el metro, las estaciones y andenes son espacios cerrados, represivos, asfixiantes y constreñidores del yo, de la alteridad y la comunicación entre ambos. El tema clave es el juego y, por extensión, el azar.

Ese azar está condicionado por las elecciones personales, o a la inversa, que condiciona nuestras elecciones, es uno de los hallazgos del cuento. Así como lo es también la noción de juego, eso que aquí hemos llamado "su juego": el juego de buscar y encontrar mujeres en el metro, de enamorarse de ellas, de ofrecerles la mirada a través del espejo: recuérdense las obras de

Lewis Carroll, porque tienen mucho que ver con Orfeo, con Cortázar y con este cuento suyo. En el mundo horizontal / vertical de la calle, se produce la comunicación, la charla. Pero el buscado y final encuentro erótico es una utopía. Para el jugador O y para la jugadora E el encuentro horizontal, último y definitivo, el encuentro legítimo y no falso, el íntimo, amoroso y erótico, parece improbable. Al menos, para E y O, los dos jugadores conocidos por nosotros, es un encuentro totalmente imprevisible.

Por otra parte, hemos visto en algunas versiones del mito de Orfeo que los mitemas de Eurídice nos la presentan siempre como una mujer, una sola figura femenina, única, e insustituible. Insustituible es Eurídice para Orfeo en Virgilio y Ovidio porque el héroe se arriesga a bajar a los infiernos para buscarla, aunque después fracasa por su vanidad de artista o por lo desmemoriado de su personalidad o para que el *fatum*, el destino, la venganza de Hades, se cumpla. En los otros “Orfeos”, los orfeos renacentistas y románticos, los nombres que se le atribuyen o que se adhieren al de Eurídice (ninfa, esposa, amante, amada, herida, muerta) son estados, modos de existencia, pero no son la esencia. Son meros estados, atributos, adjetivos... Solamente en Novalis, en Hugo, en Leopardi, en Rilke, o en Antonio Colinas o en poetas de ese tipo, podemos encontrar innovaciones “mitemáticas”, es decir, que alteren o modifiquen lo esencial de los atributos de Orfeo, de Eurídice o del mito en sí. Los demás (Dante, Petrarca, Garcilaso o Ronsard) se limitan a seguir el mismo esquema: el amante artista se enamora de una hermosa mujer, la pierde (por las razones que sean) y luego trata de recuperar su memoria a través de sus artísticos cantos.

En Cortázar, Eurídice, si no se encuentra multiplicada, al menos sí es algo divina: su unidad en el relato se vuelve trinidad. Ella (E) es llamada Ana, cuando el O-narrador la contempla y ve su bolso rojo o la felpa de su traje o sus zapatos o el *rouge* de sus labios; luego pasan a las miradas a través del cristal, de los vidrios del metro, y recibe entonces el nombre de Margrit; al fin, ya en la calle, nuestro héroe descubre que Ana-Margrit se llama Marie-Claude, lo que ya es un pequeño éxito, porque en otros intentos de su juego, otras mujeres (Paula-Ofelia) se quedaron en la fase 2 del juego. En definitiva, para ese O-narrador, todas sus amadas casuales son, en el fondo, una y la misma: E.

4.4. ¿Búsqueda en el submundo o huida de él?

El problema interno del O-narrador y protagonista queda revelado en el propio relato: si ella no comparte el juego falso de los espejos, no hay juego exterior, íntimo, libre. Los problemas de ella no están del todo claros. Su honestidad, tal vez, hace que otorgue varias oportunidades al empedernido jugador. Éste la espera en el andén de la estación de Chemin Vert. La espera de O por su amada E es, esta vez, vana: sólo aparece en su perturbada imaginación, o en su quimérica fantasía. Y el manuscrito, ese manuscrito que él ha ido componiendo trabajosamente en el duro papel de una libreta, esos papeles tan originales y bien escritos, son hallados entre tickets de cine y monedas. Los encuentran en los bolsillos de un muerto, tal vez entre el rojo de su sangre y el blanco de su definitiva palidez. Es la muerte de un Robinsón urbano, un héroe cotidiano como los de Antonio Muñoz Molina, un Orfeo que se atrevió a jugar pero no quiso molestar a las jugadoras. El juego, el que él se impuso y les impuso a ellas, terminó devorándolo. Nos quedan sus bellas palabras. O las palabras de Cortázar.

La(s) amada(s) que el O-narrador busca no muere(n), para luego vivir un *happy end*, como la Eurídice de Ovidio. Esa mujer de la que sí conocemos el nombre, esa hermosa Marie-Claude que es amada por O y, al tiempo, llega a amarle, sí que en un punto del relato se desvanece como un fantasma, como la Eurídice de Virgilio y de tantos poetas, escritores y artistas que le siguieron. Las mujeres que “persigue” el narrador desaparecen, como la desconocida Paula-Ofelia, o la propia Marie-Claude. Ellas desaparecen, no desean volver a jugar “el juego del metro” que, con su mirada triste, abajo, en el metro, y con sus tiernas, cálidas palabras, les propuso el protagonista, ya arriba, en la calle, en la libertad de un café parisino de los años 70. Pero todas se desvanecen, en virtud de las propias y férreas “reglas del juego”: para ellas, las miradas a través del cristal, de los vidrios, del espejo, son demasiado vaporosas. La mirada auténtica, la real, la de ese joven que las ama y las desea, sus palabras, son las que pudieron conquistarlas. Pero no un juego sin sentido, ilegítimo, deshonesto o falso. Un juego que las hace desvanecerse y a él, deprimido y agobiado, le merma la razón y trastorna sus miradas en quiméricas, imposibles fantasías de amores soñados pero no sucedidos, no

consumados. Por tanto, más que una búsqueda, en el fondo es una huida. Una loca persecución; una huida, en ellas y en él.

4.5. ¿Por qué el O-narrador sólo desea ascender desde el metro?

He aquí otra de las claves: en el descenso sí podemos ver una clara subversión, o mejor inversión del mito. El juego se impone incluso a Cortázar y provoca que tenga que mover a su personaje en sentido contrario al de Orfeo, siempre desde abajo hacia arriba. Orfeo se mueve primero de arriba abajo, luego de abajo arriba y, por último, mueve la cabeza y pierde a Eurídice. La catábasis de ese O-narrador es, desde el principio del relato, la inversa: primero se mueve de abajo hacia arriba, a un mundo donde la gente parece infeliz y lo es; luego, sale a la calle, respira la libertad, charla en un café con una mujer, le explica las reglas de su loca fantasía, la implica en el juego, lo juegan durante un tiempo, ella se cansa y él, ahora definitivamente, de arriba abajo, escribe las últimas líneas de ese extraño diario que ha escrito en esos días, lo guarda en su chaqueta o en su gabardina y... ¿qué le ocurre ese jueves, o el sábado siguiente? ¿Se suicida o no? Y para seguimos planteando interrogantes: tras la última línea de este “manuscrito” de Cortázar, o de ese personaje O-narrador, ¿qué pasa con Marie-Claude?

4.6. ¿Por qué la ausencia de la palabra en favor de la mirada?

En lugar de los monstruos del Hades (el Can Cerbero, la barca de Caronte, etc.), los vidrios y las arañas: son las metáforas, las gráficas imágenes del miedo que nos atenaza con sus pinzas; nos devuelven un rostro que no es el nuestro, una mirada no deseada o, al revés, no nos ofrecen la mirada que deseábamos. Pensemos en la obra poética y pseudobiográfica de Fernando Pessoa: aunque las arañas no estén en su *Livro do Desassossego*, sí fue un hombre enamorado (Ofelia, se llamaba ella), compuso poemas para revistas (la más célebre se llamó *Orpheu*). Como el narrador de Cortázar, Pessoa fue infeliz. El escritor argentino, desde nuestra perspectiva y a través de los mitemas enumerados, trata de mostrar o demostrar que un hombre, artista o no, si no llega a comunicarse sincera y honestamente con una mujer, nunca la alcanzará, siempre estará mirándola, sin llegar a ese encuentro legítimo que

buscan E (o Marie-Claude) y O (el narrador). La ausencia de palabra en lo más infernal del mundo, en el metro, irremisiblemente abajo, es la muerte, el desamor, el vacío.

4.7. ¿Por qué es trascendental el mitema de la regla del juego?

La condición de Hades era “no mirar atrás”, al pasado; la condición del O-narrador es la contraria: mirar y ver, o más exactamente mirar el reflejo de las miradas. De nuevo, el juego, “su juego”, con “sus reglas” y, una vez más, el azar que le pone a una mujer única y, en su mente, triple: Ana / Margrit / Marie-Claude. Pero la necesidad de amarse legítimamente unida a la mala conciencia o la timidez o la cobardía del O-personaje protagonista, fuerzan lo inevitable: la ausencia de ella, su huida del juego, y la muerte de él, su escapada final de la vida, del metro y de todas las mujeres que amó. Aquí hallamos otro punto de alteración casi total entre el mito y el texto estudiado. En uno, la condición la impone un dios, y el hado realiza la venganza del dios burlado por los encantos del poeta tracio; en Cortázar, es el propio poeta quien cae en la tela de sus arañas: impone las reglas a una mujer, juegan a esa loca aventura suya y, a falta de sinceridad y palabras, no de miradas, de palabras, ambos sucumben al juego. De ahí el desasosiego que produce leer este relato, compensado por su belleza y su originalidad. Por eso, ambas condiciones, la de Hades (no mirar atrás) y la del O-narrador protagonista (mirar y luego comunicar), son inversas, pero en el fondo son la misma: no vuelvas tu mirada al pasado, vuévela al presente; vuelve tu palabra a tu esposa, no hables con la mujer amada. Ambas tienen el mismo resultado fatídico: muerte tras un amor conseguido a través del arte. El azar no escapa al destino. La necesidad de la palabra o la ausencia de una vuelta al pasado son, en nuestra opinión, caras de la misma moneda.

4.8. ¿Por qué es necesaria la trasgresión del juego?

Los temas, motivos y mitemas enumerados y estudiados responden a esta pregunta, aunque los movimientos de Orfeo y de su contrafigura, el narrador del cuento de Cortázar, sean en sentido inverso. La trasgresión es necesaria porque, si no, no habría ni mito de Orfeo ni relato de Cortázar. El motivo es claramente narrativo, de trama ficcional. Bien es cierto que en ambas

historias, aunque haya un ascenso al mundo exterior, el orden arriba-abajo o abajo-arriba es opuesto. Pero eso no impide que los resultados finales sean parecidos: por tanto, este mitema de “trasgresión de las reglas o condiciones”, es un mitema narrativo en ambos relatos. Es justo lo contrario a un mitema contingente, es necesario, no azaroso. Cortázar, o Rilke, o Garcilaso, o Virgilio precisan ese mitema. Sus obras lo requieren. Podríamos llamarlo “narrativamente necesario”. Si no, no habría ni relato, ni lírica, ni poema épico. La ruptura (palabra que emplea el narrador cortazariano al inicio de su historia) de la vida enclaustrada y asfixiante, de la vida constreñida y agobiada del O-narrador es la esencia del juego. Si ella o él se saltan las reglas, no son honestos con el juego. Al pasar de las miradas a las palabras, sin romper el juego, están pasando de lo contemplado a lo dicho. Y en ese terreno, el de la comunicación, el héroe de Cortázar se ve indefenso. Su talón de Aquiles justamente es éste: su miedo, su cobardía, sus arañas, su timidez a la hora de comunicarse.

4.9. ¿Se suicida él? ¿Qué pasa con Marie-Claude?

Son dos preguntas cuya solución sólo puede dar el lector, porque la obra de Cortázar es decididamente abierta, pero sólo en cierto sentido: deja al lector que imagine a una Marie-Claude arrepentida o feliz, a una mujer libre de todo juego o falsedad que ha logrado salir del laberinto suburbano; deja que imaginemos la muerte de nuestro héroe, ese triste, pálido y tímido O, pero podríamos pensar que nos ha vuelto a engañar: que el manuscrito se halló “en un bolsillo”, pero no el suyo. El bolsillo de un pobre, el de una chaqueta tirada en el metro, el de un abrigo en una tienda de empeños... Contra la lógica del relato cortazariano, cabe oponerle nuestra propia ruptura, la ruptura de “sus reglas de juego”: contra lo improbable, cabe pensar que O sólo arrojó la chaqueta y con ella su vida pasada. Pero eso es nuestra fantasía. En lo verosímil, en lo real de este relato, en las declaraciones y entrevistas que hizo Cortázar (para él mismo), el personaje de O murió y ella escapó.

5. Conclusiones: de papeles hallados en el suelo

A lo largo de este trabajo, hemos podido observar las modificaciones o subversiones del mito a través de los cambios introducidos por Cortázar en su relato, en especial por ese uso que él le otorga a la noción de juego y su “escritura total”, en *collage*. En la introducción apuntamos nociones sobre el mito y los rasgos propios de lo mítico, o mejor, de los rasgos que son estudiados por los mitocríticos. Éstas son nuestras conclusiones:

1) *¿El relato de Cortázar es un mito o trata sobre un mito?* No podemos responder por Cortázar ni por Eliade, pero sí podemos decir que, si un mito, en esencia, es el relato, la narración de una historia, el relato de Julio Cortázar sería un “mito” (*mythos*), o si queremos, su propia versión de un mito, el de Orfeo y Eurídice. Trata, pues, sobre un mito, pero lo modifica, subvierte sus constantes, los vectores que lo articulan: conserva algunos mitemas, otros desaparecen y muchos aparecen tan cambiados que resultan irreconocibles.

2) *¿Hay en este relato algún tipo de rito iniciático, hay alguna búsqueda o alguna especie de rito de paso a lo incognoscible?* No como tal, pero en la peculiar versión del “juego del metro” de ese narrador cortazariano (O), en su búsqueda de una mujer ideal (E), en las reglas del juego y en el hecho de que el autor llamase a la serie que incluye este relato con el nombre de “ritos”, no podemos ver sólo un cúmulo de casualidades. En las obras de Eliade, leemos conceptos como los del viaje iniciático, de la búsqueda, o de los ritos de paso a dimensiones más hondas del ser humano. Así, ese “O-narrador” no funda ninguna religión: funda un juego, lo comparte con “E-ella” y, acabado el juego, muere.

3) *El mito de Orfeo y Eurídice, en la versión de Cortázar, ¿contiene arquetipos, habla de ideología política, es lenguaje mítico en la relación sintagmático/paradigmática?* Sí, desde nuestro punto de vista. Sobre todo, siguiendo a Lévi-Strauss, como quedó expuesto en 1. Ese manuscrito contiene dos arquetipos clarísimos; hay ideología, no sabemos si política o no, pero posiblemente sí, ya que la definición de “político” es, según Aristóteles, la del ser que se ocupa de su ciudad, de su gente... y, en ese sentido, el O-narrador de Cortázar es, primero escritor, pero también “animal político”, social, aunque él mismo sea un “asocial”; en la noción de *mitema*, como estructura sintáctico-semántica o unidad mínima de significado mítico, inserta en el decurso de un sintagma, de una oración, de un texto, queda aclarada esta cuestión. En

resumen, es un relato mítico, casi diríamos, o una “escritura total” en la que el mito es ejemplarmente subvertido o alterado.

4) *¿Las ideas de Gilbert Durand (1960) sobre los regímenes de lo diurno o postural, lo nocturno o digestivo y el Eros, o régimen de lo erótico, pueden aplicarse sin problemas a este relato?* Desde mi punto de vista, el primer eje, vagamente; el segundo, sí, con total seguridad, porque es el eje de lo vertical; el erótico o amoroso está más implicado que explícito, ya que hay en este relato intimidad, erotismo, si queremos, pero no una clara y patente relación amorosa, porque “el juego”, que debería facilitarla, la impide.

5) *Sobre el estado de latencia de los mitos (Durand, 1993), ¿qué podemos concluir respecto al relato de Cortázar?* Que Orfeo no se halla en estado patente (no se le da ese nombre), pero tampoco está en estado latente, así que podríamos decir que, en lo explícito, el mito está latente; en lo implícito, en los actos y pensamientos de los personajes, se encuentra en estado casi patente; al menos es fácil de adivinar por un lector avisado.

Hemos tratado de escribir o esbozar las modificaciones, aportaciones o enriquecimientos de Julio Cortázar a esa “antigua leyenda” de Eurídice y Orfeo. Cortázar alteró el mito: en algunos mitemas lo modifica; en otros, lo invierte o subvierte; en unos pocos, casi lo conserva intacto, por razones puramente narrativas, de trama argumental. A todos sus lectores queda el juzgar lo acertado o no de nuestra visión y si las herramientas aportadas han sido útiles o no.