



Revista Káñina

ISSN: 0378-0473

revistakanina77@gmail.com

Universidad de Costa Rica

Costa Rica

Ramírez Pedraza, Diana

El proceso de alienación del hombre moderno en "Manuscrito hallado en un bolsillo", de
Julio Cortázar

Revista Káñina, vol. XXXIX, núm. 2, julio-diciembre, 2015, pp. 49-57

Universidad de Costa Rica

San José, Costa Rica

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44247253004>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en redalyc.org

redalyc.org

Sistema de Información Científica

Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal

Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto

EL PROCESO DE ALIENACIÓN DEL HOMBRE MODERNO EN “MANUSCRITO HALLADO EN UN BOLSILLO”, DE JULIO CORTÁZAR

*The process of alienation of modern human being
in "Manuscrito hallado en un bolsillo" by Julio Cortázar*

*Diana Ramírez Pedraza**

RESUMEN

Este artículo trata algunos de los temas destacados en la obra de Julio Cortázar, que han de aparecer como constantes en su obra y al mismo tiempo, en cada texto estos temas van adquiriendo un peso distinto, creando una atmósfera propia del autor pero siempre única. En el caso de “Manuscrito hallado en un bolsillo” se analizan el juego, el azar, algunos símbolos como el laberinto y se muestra cómo estos elementos se convierten en una parte importante de los personajes que representan al hombre alienado de la modernidad.

Palabras clave: Cortázar, juego, manuscrito, laberinto, azar, alienación.

ABSTRACT

This article discusses some of the issues highlighted in the work of Julio Cortázar, this topics appear as constants in his work and at the same time in each text these issues are acquiring a different weight, creating an atmosphere typical of the author but always unique. In the case of "Manuscript found in a pocket" analyzes the game, the random, some symbols like maze and shows how these elements become an important part of the characters representing the alienated man of modernity.

Key Words: Cortázar, game, manuscript, labyrinth, random, alienation.

* University of North Texas. Profesora invitada. Estados Unidos de América.
Correo electrónico: Diana.Ramirez@unt.edu
Recepción: 26/7/14. Aceptación: 22/4/15.

La obra de Cortázar contiene como sistema literario varios temas que permiten hacer un recorrido a través del desarrollo y de las variantes de significado de éstos. A partir de *Rayuela* (1963), novela cuyo contenido precisamente consolidaría sus tópicos, la crítica y los lectores en general seguirían más atentamente la producción literaria del argentino. Si bien las variantes temáticas aparecen como parte de las obsesiones del autor, es fundamental destacar que, si bien la obra de Cortázar es un sistema poblado de contenidos simbólicos recurrentes, en esta lectura de “Manuscrito hallado en un bolsillo” (1974) se pretende retomar las generalidades de sus temas, destacando las variantes específicas del relato, para analizar desde la literatura de éste escritor su posicionamiento como crítico de la vida del hombre contemporáneo.

Los contenidos abordados en el cuento son el juego, el viaje, la angustia simbolizada en el laberinto; todos ellos engarzados como parte del proceso existencial del hombre alienado de la modernidad. Y por supuesto, la idea de crear un diálogo entre el lector y la obra literaria.

El motivo del viaje y lo azaroso que podría acarrear un don se encuentran asociados con la presencia del destino, figura que en su intrazable inmensidad contiene la posibilidad de un encuentro. Ya la crítica se ha ocupado de este tópico en *Rayuela*, novela dentro de la cual el motivo del viaje aparece como punto de partida hacia el encuentro amoroso. Asimismo, la idea de la búsqueda en los medios de transporte está también desarrollada en la obra del autor argentino. Cuentos como “Ómnibus” (1951), “Una flor amarilla” (1964) o “Cuello de gatito negro” (1974) entre otros, destacan la idea de movilidad y búsqueda, proyectan a los personajes hacia un movimiento que los saque del encierro, que los lleve hacia otra orilla donde pueda ser visible alguna posibilidad de encuentro con el *otro*.

Esta angustia existencial retomada en la caracterización de los personajes cortazarianos acompaña al hombre moderno en su viaje de vida cotidiano y, en la obra de este autor destaca precisamente porque las posibilidades

de dichos encuentros asoman en estos recorridos incesantes, donde la angustia es una más de las costumbres del hombre contemporáneo. Es ella una preocupación que se va abriendo paso para llevar a los personajes hacia un punto donde el encuentro con el azar les permita enfrentar el abandono de su existencia. La confrontación con el desasosiego es el choque final, es la revelación que les indica que no hay salvación posible.

“Manuscrito hallado en un bolsillo” es una de las historias que destaca estas inquietudes. Este relato permite observar los temas cortazarianos en donde el juego, el viaje, el azar y la figura del destino acompañan al personaje, para finalmente aniquilarlo con el peso de la ausencia de respuesta, de la imposibilidad de esperanza, ya que ni el juego ni el viaje le arrojan significado alguno y él, al darse cuenta de ello, deja de poseer la aspiración de creer en el destino y en el azar como generador de resultados, entregándose a la única seguridad humana: la muerte.

El cuento narra la historia de un hombre cuya cotidianidad es el jugueteo de ojeadas y sonrisas en el metro, para quien el punto excitante es trabar miradas con una mujer que le atraiga, para saber a través de su contemplación si ella desea lo mismo que él. Sin embargo, cuando el encuentro por fin se realiza, él decide proponerle llevar el juego a terrenos más azarosos, buscando que sea el destino quien decida. Una de las situaciones cruciales es la importancia de la búsqueda, no de los resultados. El relato, desde esta lectura, no es sencillamente un cuento sobre el amor contrariado, sino una historia donde la angustia existencial crece reflejada en la imposibilidad de lo amoroso. El título evoca la idea de los manuscritos, de los relatos anónimos que poseen un contenido revelador: el conocimiento de un hombre desesperado que ha plasmado su voz en letra con la esperanza de que al menos ésta llegue a alguna orilla, a algunos ojos.

La reminiscencia a otros textos cuyo título es evocado por la palabra *manuscrito* recuerda a Poe, a Borges, entre otros autores cuya influencia existe en Cortázar. Esta sola palabra permite un vínculo con la literatura

en general, donde la idea de verosimilitud engancha al receptor poniendo ante sus ojos la representación de que lo que lee ha sido verídico, que alguien necesitaba expresarlo y en el momento cómplice de la lectura, el lector se convierte en el receptor del manuscrito, de esa verdad anónima destinada a impactarlo y buscará generar su comprensión. El escritor del manuscrito es, desde esta perspectiva, un sujeto anónimo cuya angustia lo empuja a escribir, a verbalizar en palabras para que alguien más, algún otro sujeto tan anónimo como él, termine el proceso de diálogo de humano a humano que se pretende al escribir sin un destinatario preciso.

Este último aspecto resulta relevante, ya que en el juego de la literatura cortazariana el papel del lector es crucial, él mismo afirmaba al destacar la función de ésta:

Tomar de la literatura eso que es puente vivo de hombre a hombre, y que el tratado o el ensayo sólo permite entre especialistas. Una narrativa que no sea pretexto para la transmisión de un 'mensaje' (no hay mensaje, hay mensajeros y eso es el mensaje, así como el amor es el que ama); una narrativa que actúe como coagulante de vivencias, como catalizadora de nociones confusas y mal entendidas, y que incida en primer término en el que la escribe, para lo cual hay que escribirla como antinovela porque todo orden cerrado dejará sistemáticamente afuera esos anuncios que pueden volvernos mensajeros, acercarnos a nuestros propios límites de los que tan lejos estamos cara a cara (Cortázar, 2001, p. 79).

De este modo, la visión de la literatura como puente, confirma las intenciones del autor, mas cabe cuestionar ¿qué pretende el autor, qué espera que suceda del otro lado? Una de las tentativas de respuesta es la concepción de la literatura como puente, ya que “para Cortázar el puente no es una solución del problema de escisión sino que la escisión parece ser el camino o puente del sujeto hacia su otredad” (Carmosino, 1985: p.14). Roger Carmosino, propone lo siguiente, hablando de los problemas de los personajes cortazarianos, su escisión y su necesidad de “cruzar el puente”, ese mundo que debe tener un sistema de comunicación, porque la realidad no puede ser aceptada como única:

todos estos problemas son posibilidades de crecimiento. La escisión de personalidad se presenta como una posibilidad de ser más completo que el hombre común de nuestra sociedad. Puede ser que el protagonista no consiga autorealizarse, pero esa posibilidad existe. La escisión es un arma de doble filo porque puede destruir al sujeto, pero también puede darle acceso a un modo de ser más auténtico (1985, p. 9).

La visión literaria de Cortázar concibe a la literatura como una intención, como una palabra encaminada hacia un propósito, un puente que ha de comunicar dos seres distantes y con ello, resulta inquietante el marco contextual que rodea el cuento.

Este relato aparece en *Octaedro* (1974), volumen de cuentos cuyo denominador común es cierto horror, cierta angustia que culmina en encuentros mortales. La mirada profunda con la que Cortázar recoge el horror cotidiano y los encuentros con la muerte es uno de los conductores de esta colección de relatos y “Manuscrito hallado en un bolsillo” no es una excepción.

En el cuento los factores cruciales son el azar, la búsqueda, el anhelo del encuentro amoroso como fin último que ha de cohesionar la esfera del juego. Esta última noción es asimismo crucial. El universo lúdico del personaje principal y narrador del texto es una de las primeras cartas de presentación, así como la noción de ruptura, manifiesta y reiterada por el narrador a lo largo del texto: “Digo ruptura para comprender mejor (tendría que comprender tantas cosas desde que empecé a jugar el juego) esa esperanza de una convergencia que tal vez me fuera dada desde el reflejo en un vidrio de ventanilla” (Cortázar, 1998, p. 65).

Convergen en este fragmento tres tópicos fundamentales: el juego, el doble y el allanamiento, identificado como ruptura. Cada uno posee una dimensión distinta, pero el engarce de ellos es lo que determina la esfericidad del relato. Por una parte, la noción de juego es una de las estructuras temáticas presentes y evidenciadas en la obra de Cortázar, ya que una de las importantes constantes en la construcción de sus relatos es el aspecto

lúdico que otorga a sus narraciones: “El juego, por sus cualidades inherentes, es apto para la representación totalizadora de la realidad, porque sus reglas –finitas– pueden generar todas las posibilidades subyacentes creando un sistema completo e íntegro” (Scholz, 1977, p. 94). El juego es fundamental en la literatura de Cortázar precisamente porque ofrece una serie de reglas que parecen respetables como aceptación de la realidad lúdica, como una realidad que entra en lo cotidiano.

Asimismo el juego como uno de los sistemas para perseguir una lógica distinta, una forma de realidad perceptible sólo para aquellos que despliegan ese universo lúdico y deciden habitarlo. La belleza de este relato estriba en cómo poco a poco el narrador va entretejiendo los temas mediante imágenes, ya que el juego lo elabora con miradas a través del vidrio, en una bella evocación a la construcción de un mundo ajeno sólo perceptible en un reflejo, impalpable, abstracto, y al mismo tiempo, esa belleza anuncia la idea de ruptura, pues se sabe que el reflejo en el cristal del metro solamente es posible en la oscuridad del movimiento y está condenado a desaparecer al momento en que el tren hace una parada.

Esta arquitectura de imágenes, sostenidas entre caos, oscuridad y movimiento incesante permite identificar la situación del narrador con su espacio, con las circunstancias donde el mismo decide llevar a cabo su juego. En este viaje laberíntico, transcurrido entre el azar, se destaca la imagen de estar recorriendo uno de los motivos que dan sentido y propósito a la existencia del narrador, puesto que

casi todos los personajes de Cortázar quieren recorrer “el viaje del alma”. [...] La búsqueda cortazariana tiene ante todo tres objetivos primordiales. [...] Los protagonistas se buscan ante todo a sí mismos, [...] La segunda meta, de esas búsquedas es el otro ser humano, el prójimo. [...] El tercer objetivo consiste en descubrir el punto desde donde toda realidad se compone en orden, es decir, se busca un centro. Los viajes-búsquedas en un mandala, en una rayuela, en el metro, son en realidad recorridos en un laberinto, pero lo que los protagonistas persiguen no es la salida de ese caos simbólico, sino un punto de las

líneas o casillas que dé sentido a todo el sistema (Scholz, 1977, pp. 85-86).

Sin embargo, el sentido que arrojan las búsquedas de estos personajes permite al lector verlos en su dimensión distante, alienada, donde en el proceso del viaje o en la construcción del juego aparecen como atrapados, sea como prisioneros de su discurso (en relatos como “Los pasos en las huellas” (1974), “Satarsa” (1982), entre otros) o de la imagen que deseaban crear para concretar un mundo que arrojara sentido a su existencia (caso de “La isla a medio día”, 1968 o “Cambio de luces”, 1977).

Precisamente esta imagen del sujeto alienado que toma distancia ante su propia idea de sentido es el sustento de la precaria esperanza del narrador. El juego se basa en el instante o la colección de instantes que sean capaces de sostener los jugadores con las miradas, en ese espacio habitado de soledad donde sólo mediante el juego la comunicación entre dos es posible. Sin embargo, persiste en este juego la idea de la búsqueda de lo inaccesible para sentirse derrotado. Esta noción es identificable como una característica del hombre moderno.

La alienación del hombre de la modernidad es parte de la arquetipología cortazariana. Él trabaja con una serie de personajes cuya humanidad encaja perfectamente en el mundo contemporáneo no por el gesto de fácil o inmediata identificación sino que ese reconocimiento es un elemento desarrollado como en el juego descrito arriba: una mirada que atrapa, que predice, genera una reacción o, simplemente obliga a bajar la mirada porque al receptor no le apetece tomar parte en el juego.

Esta lógica aparece en la constancia del mundo moderno: la contingencia y apertura de posibilidades en el azar. Y sin embargo, como para el narrador-personaje, las opciones se ven borradas porque su naturaleza lo lleva a la autodestrucción, puesto que la búsqueda cesa cuando él se destruye a sí mismo mediante la auto-revelación de su proceso. Los suicidios son comunes en el mundo cortazariano. Sean simbólicos, fantásticos o entretejidos en el relato, la finitud es un elemento constante y

asociado siempre con la angustia primaria de los personajes.

En este sentido, aparece la necesidad de la palabra como último recurso del personaje desesperado. En la base de los orígenes de la literatura el hombre de la antigüedad hallaba sentido en un relato mitológico. En contraste, el hombre moderno aparece desprovisto de la protección de un relato colectivo, de tal modo que sólo tiene su historia inmediata, carece de destino, se halla perdido, como en el laberinto del metro, frente a un cúmulo de posibilidades y ninguna certeza. El secreto de los personajes del mundo inferior que aparece en la metáfora del metro es el anonimato de su naturaleza, la convergencia en un mundo de azares donde sólo los roces son miradas destinadas a ser parte del juego de los encuentros y desencuentros, idea que viene a cerrar el ciclo de la presencia de la ruptura, tal como lo anuncia el primer párrafo del cuento.

Tal proceso representa la búsqueda de lo inaccesible para sentirse derrotado o, en otras palabras es “el placer destructivo de buscar, las interminables combinatorias de los recorridos, el azar que deja a más de uno sentado en una banca de las estaciones, esperando desesperanzado”. (Rodríguez, 2005, p. 132), tal categoría autodestructiva es parte de la condición del alienado hombre moderno que en los relatos de Cortázar aparece como un personaje hundido en su realidad, sostenido sólo por y en el relato.

En “Manuscrito hallado en un bolsillo” esa realidad, que el personaje pretende continuar persiguiendo en el reflejo de las ventanillas, es el mundo que aspira a comprender, es su propósito para sostenerse, es ese mundo perseguido a partir del reflejo del otro jugando consigo mismo. Y este universo, cuyo entramado ya se ha mencionado que tiene una relación con la figura simbólica del laberinto, es parte del anhelo por hallar un sentido que soporte la cotidianidad del personaje, pero también esta división aparece como un mundo doble: la dualidad del mundo de arriba y el de abajo.

Estos universos duales son comunes en el universo cortazariano, así como la ya marcada presencia de los medios de transporte,

puesto que “los medios de transporte facilitan el extrañamiento, el estar en situaciones límite donde dos o más sistemas se encuentran, por consiguiente se ofrece una perspectiva nueva. [...] Viajar es adentrarse en lo acostumbrado, explorar la esencia de lo cotidiano que todo el mundo considera “dado” y “conocido”” (Scholz, 1977, p. 87). La ruptura con lo cotidiano, en el contexto del relato, siempre esta reiterada por la soledad, la extrañeza y lo ajeno: “cada uno instalado en su burbuja, alineado entre paréntesis, cuidando la vigencia del mínimo aire libre entre rodillas y codos ajenos, refugiándose en *France-Soir* o en libros de bolsillo” (Cortázar, 1998, p. 66).

Esta separación del mundo por un lado correspondería a la afirmación de N. Frye al mencionar la necesidad de que: “tengamos presente los dos grandes principios estructurales de la narración: la polarización y la separación entre un mundo de arriba y un mundo de abajo, y el movimiento a través de los ciclos de la naturaleza y de la vida humana” (Frye, 1992, p. 172). Por otra parte, la estructura establecida por Cortázar en el relato al seleccionar el mundo de abajo como pieza del proceso existencial del personaje es crucial y permite redondear el planteamiento de Frye en este contexto, ya que el personaje-narrador se mueve en el mundo de abajo con la comodidad de que este espacio es una fracción de sí mismo, es su terreno de juego, es su laberinto.

Por esta razón la estructura del relato, cuyo enfoque busca también completar el juego del lector-narrador, impacta al ser el cierre de un ciclo, ya que el espacio, la estructura y el tema soportan el hecho de que ese mundo inferior es el espacio que enmarca la azarosa existencia del narrador, perdido en su juego, identificado con el anonimato y la oscuridad de su universo: el metro, el transporte por excelencia que destaca la intimidad de las ciudades y se convierte en la imagen del laberinto moderno.

Esta imagen simbólica es otra de las constantes cortazarianas cuya presencia en el texto liga al personaje con su condición existencial regida por el azar, ya que al jugar con las posibilidades de cada parada el narrador se

entrega a la incertidumbre de lo incognoscible. Este símbolo aparece asimismo como uno de los elementos que permite la circularidad del relato, ya que el laberinto tiene como función contener algún elemento de carácter precioso o sagrado, o ser el espacio donde el monstruo acecha. Y en esta última significación cabe el contenido del relato, que habla de una transformación no lograda, de un viaje en este espacio que no conduce hacia el propósito primero, que parece ser el encuentro amoroso, el hallar a alguien que complete el círculo nacido de la mirada, del reflejo en un oscuro cristal del metro.

En este sentido, es posible recordar que el laberinto, como lugar que extiende la naturaleza de los personajes, es un elemento recurrente en la narrativa cortazariana. A partir de *Los reyes* (1949) este espacio se convertía en uno de los tópicos del autor, que en cada uno de sus relatos juega abiertamente con el mundo de los laberintos según sea requerido por el carácter del personaje. Para este cuento, el narrador personaje parece extender el caos de su juego sólo gracias al anonimato y al azar de la construcción laberíntica donde se mueve y, es precisamente la idea de búsqueda lo que lo empuja a dejarse llevar por el azar, por el anonimato que le proporciona el espacio:

No es verdad que el nombre de Margrit o de Ana viniera después o que sea ahora una manera de diferenciarlas en la escritura, cosas así se daban decididas instantáneamente por el juego, quiero decir que de ninguna manera el reflejo en el vidrio de la ventanilla podía llamarse Ana, así como 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 (Cortázar, 1998, p. 66).

La relación entre la imagen narrada y la descripción del juego estriba en que sólo a partir de relatar es posible la organización del mundo. En este sentido, Cortázar exalta el papel de la

literatura, del acto de narrar como la única posibilidad para romper el desorden del mundo externo, para poder verbalizar la experiencia de ese mundo ajeno, otro, poblado de extraños que sólo mediante el acto de ser nombrados llegan a configurarse, a dejar de ser uno más de los seres ajenos entre sí. La posibilidad del encuentro asoma sólo cuando la mirada de ellos va más allá del simple roce mediante la imagen de verse a los ojos, este encuentro es sólo tangible cuando los personajes empiezan a ser nombrados en la mente del narrador, cuando adquieren el peso del nombre que va a representarlos en la historia que habitan.

¿Qué es el amor, cuál es su significado o su alcance como una de las posibilidades para arrancar al personaje de su ruptura existencial, de su escisión interna? La pregunta es parte de la motivación del personaje para la construcción de este laberíntico universo. Como se evidencia en el relato, el nombre, los personajes femeninos y las circunstancias varían, pero la esencia persiste. El nombre, la posesión de nombrar a los personajes es una presencia, un anhelo, parte del juego. Por ello es que la aparición del personaje femenino dispuesto a seguir el juego, a dar un giro en la historia es cancelada por el azar:

No sé cómo decirlo, las arañas mordían demasiado, no fui deshonesto en el primer minuto, simplemente la seguí para después quizá aceptar, dejarla irse por cualquiera de sus rumbos allá arriba; a mitad de la escalera comprendí que no, que acaso la única manera de matarlas era negar por una vez la ley, el código. El calambre que me había crispado en ese segundo en que Ana (en que Margrit) empezaba a subir la escalera vedada, cedía de golpe a una la situd soñolienta, a un gólem de lentos peldaños; me negué a pensar, bastaba saber que la seguía viendo, que el bolso rojo subía hacia la calle, que a cada paso el pelo negro le temblaba en los hombros. Ya era de noche y el aire estaba helado, con algunos copos de nieve entre ráfagas y llovizna; sé que Ana (que Margrit) no tuvo miedo cuando me puse a su lado y le dije: "No puede ser que nos separemos así, antes de habernos encontrado" (Cortázar, 1998, p. 70).

Hasta este momento se ha tratado el simbolismo del laberinto, pero resulta inquietante que es precisamente en el fragmento donde

el narrador describe el juego y el propósito de jugarlo, donde también es posible hallar símbolos que demarcan el carácter del relato así como del propio narrador, éstos son la araña y la escalera. Si bien la trascendencia de ellos no posee mayores consecuencias, sí permite delimitar varias de las pistas con las que el relato está jugando: la araña es por excelencia el símbolo de la construcción desde sí mismo; la tela de araña viene a rematar la presencia del laberinto. Por otro lado, la escalera es uno de los símbolos de ascenso y, Cortázar, en la hermosa imagen de la comprensión justo a mitad de la escalera demarca la imposibilidad de subir. Este es uno de los momentos donde se sabe que las posibilidades se han cancelado.

La manifestación de la alienación es precisamente este punto: cuando el narrador trata de mantener el contacto con el mundo de arriba sabiendo que no es su mundo, que ese lugar es parte de lo desconocido, al igual que sus aspiraciones amorosas. Esta inversión de universos, que coincide con el hundimiento del personaje, manifiesta la paradoja de la dualidad: al tocar el mundo de arriba, el personaje desciende, es arrancado de su comodidad, pues la fragilidad de su existencia se manifiesta con la salida, con la poca esperanza que pone en su empecinamiento amoroso, mas la crítica ha expresado que tal situación, recurrente en *Rayuela*: “His novel expresses an extreme pessimism: it represents a failure of the traditional cure of the traditional sick-souled man by the whole-souled woman. In so doing, it represents a failure of postmodern humanity: the failure of undersanding” (Sharkey, 2006, p. 73).

En este cuento en particular, la presencia del mundo laberíntico y de la angustia demarcan la separación, la imposibilidad de continuar, de que la búsqueda es el sentido y, una vez que éste se ha transgredido, el personaje queda solo, desprovisto del juego, desnudo de su lógica para continuar. La alienación del personaje se revela en esa fuerza que el describe como arañas en diferentes puntos del relato: “Si algo no podía sospechar eran las arañas, nos habíamos encontrado tres o cuatro veces sin que mordieran, inmóviles en el pozo y esperando

hasta el día en que lo supe como si no lo hubiera estado sabiendo todo el tiempo” (Cortázar, 1998, p. 71). Esta descripción, con pozo y arañas, es la metáfora del proceso del personaje: algo oscuro y trepidante que va ganando terreno hacia el hundimiento en la oscuridad.

Este aspecto, que representa el horror de lo cotidiano, de un momento en que el personaje puede hacer una elección pero que carece de valor para hacer el cruce, es una situación recurrente en la obra de Cortázar. Como el hombre moderno, los personajes están prisioneros de sus propias manías, de los juegos o angustias en los que se apoyan y de los que se nutre la existencia. Este es uno de los modos con los cuales Cortázar explora la naturaleza humana y la lleva a confrontar al lector.

El conocimiento de esa naturaleza, entretejido en la obra literaria es precisamente el instante que confronta e ilumina, que puede, como el *mandala* tibetano, crear una revelación cuyo contenido es profundo y se encuentra en la imagen. Este proceso de confrontación es el choque profundo con el que la literatura se abre paso en el lector. Y sin embargo, en la obra de Cortázar, no ofrece una esperanza inmediata para los personajes, ya que el tipo de humanismo existente en estas páginas no está dirigido a crear salidas fáciles o finales felices para ellos, sino que el golpe va dirigido al que mira estas imágenes, a quien ha recibido en el otro lado tal conocimiento.

Este proceso de alienación del personaje, sostenido por la simbología del laberinto y llevado a sus últimas consecuencias por la necesidad de continuar con el juego, es uno de los emblemas de la modernidad: la negación a separarse de una costumbre, la imposibilidad de romper con un esquema: “No me acuerdo de lo que pude contarle de mí, tal vez todo salvo el juego pero entonces tan poco” (Cortázar, 1998, p. 70). Esta barrera, esta intimidad guardada por el personaje es el hilo que lo sostiene, es su sentido y, al ser revelado, requiere de una nueva búsqueda, intentando que alguien se aferre y responda del otro lado, que se involucre en el sentido de su existencia:

se lo dije todo, cada detalle del juego, las improbabilidades confirmadas desde tantas Paulas (desde tantas Ofelias) perdidas al término de un corredor, las arañas en cada final. Lloraba, la sentía temblar contra mí aunque siguiera abrigándome, sosteniéndome con todo su cuerpo apoyado en la pared de los muertos; no me preguntó nada, no quiso saber por qué ni desde cuándo, no se le ocurrió luchar contra una máquina montada por toda una vida a contrapelo de sí misma, de la ciudad y sus consignas, tan sólo ese llanto ahí como un animalito lastimado, resistiendo sin fuerza al triunfo del juego, a la danza exasperada de las arañas en el pozo (Cortázar, 1998, p. 71).

Este fragmento del texto es la marca de separación, de imposibilidad. El alejamiento está implicado en la confesión, ya que en este punto de la trama no es una confesión que ha de acercar a los protagonistas, sino una invitación abierta al juego, a la confusión de ese mundo azaroso que impulsa al personaje a repetirlo sabiendo que en él estriba su autodestrucción. El hombre alienado de la modernidad aparece en el relato como el sujeto solitario, alejado y al mismo tiempo siendo parte de la multitud, que se nutre de ella y desarrolla una relación simbiótica con su mundo. Como bien señala el personaje al exaltar el triunfo de las arañas, él sabe de antemano que el juego, que sus hábitos han de ganar el juego, pues la búsqueda no perseguía el encuentro amoroso, era el juego en sí mismo:

El lunes, el martes, el miércoles, el jueves, sin arañas porque todavía esperaba, porque todavía espero en este banco de la estación Chemin Vert, con esta libreta en la que una mano escribe para inventarse un tiempo que no sea solamente esa interminable ráfaga que me lanza hacia el sábado en que acaso todo habrá concluido, en que volveré solo y las sentiré despertarse y morder, sus pinzas rabiosas exigiéndome el nuevo juego, otras Marie-Claudes, otras Paulas, la reiteración después de cada fracaso, el recommienzo canceroso (Cortázar, 1998, p. 73).

Es posible apreciar la insinuación del ciclo, de que los nombres son lo de menos, ya que todas son sólo parte del juego. La eterna, cansina y angustiosa repetición del personaje de la cual se infiere se ha cansado. La razón de la escritura es, como en la tradición del manuscrito, dejar un testimonio, un vago recuerdo de toda la historia

acaecida. Sin embargo ¿cuál es el propósito de escribir, si el narrador ha revelado la esterilidad de su búsqueda?

La escritura cortazariana, más allá de la mera confesión o necesidad, se convierte en la estructura de sentido de los personajes, habitantes de la historia, pero dado que hasta este punto se ha sustentado la finalidad de llevarla hasta el lector, es probable que la literatura de Julio Cortázar manifieste una inquietud que ha de ser resuelta del otro lado, por ello la apertura. Quizás la vida de los personajes se anule al final de los relatos, quizás las inquietudes no sean posibles de aplacar en el alienado hombre moderno, pero, así como en el pasado una historia estructuraba a toda una colectividad en el mito, resulta factible que la literatura venga a cuestionar y a confrontar al lector contemporáneo, que sabe que no podrá resolver su duda, pero quizá al menos llegue a ser menos desalentador si a través de la confrontación descubre que ese alejamiento, que esa distancia que habita en su naturaleza ha establecido un diálogo momentáneo con quien escribe, que al menos existe la posibilidad de que él, como lector, pueda ser capaz de una reacción en el laberinto de su propia existencia.

Referencias

- Carmosino, Roger. 1985. "La escisión y el puente en la obra de Cortázar", *Inti, Revista de Literatura Hispanoamericana*, (22). Disponible en: <http://digitalcommons.providence.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1249&context=inti>
- Cortázar, Julio. 1987. *Los reyes*. Barcelona: Ediciones B.
- Cortázar, Julio. 1994. *Obra crítica/I*. Edición de Saúl Yurkievich, México: Alfaguara.
- Cortázar, Julio. 1994. *Obra crítica/2*. Edición de Jaime Alazraki, Buenos Aires: Alfaguara.

- Cortázar, Julio. 1998. *La vuelta al día en ochenta mundos*. México: Siglo XXI.
- Cortázar, Julio. 2000. *Rayuela*. Madrid.
- Cortázar, Julio. 2002. *Cuentos completos*. Tomos I y II. México: Alfaguara.
- Cortázar, Julio. 2004. *Obra crítica*. Tomos 1, 2, 3. Edición de Saúl Sosnowski, Buenos Aires: Punto de Lectura.
- Colás, Santiago. 1994. *Postmodernity in Latin America: The Argentine Paradigm*. Durham and London: Duke University Press.
- Diez del Corral, Luis. 1957. *La función del mito clásico en la literatura contemporánea*. Madrid: Gredos.
- Fröhlicher, Peter. 1995. *La mirada recíproca, Estudios sobre los últimos cuentos de Julio Cortázar*. Berna: Peter Lang (Perspectivas hispánicas).
- Frye, Northrop. 1992. *La escritura profana*. (Trad. Edison Simons). Caracas: Monte Ávila Editores.
- Rodríguez Brondo, Elsa. 2005. "Travesías: Julio Cortázar y el imaginario femenino" Año VI Núm. 11, Michoacán: Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo. pp. 118-135. Disponible en: <http://filos.umich.mx/devenires/Devenires-11/p118-135.pdf>
- Sharkey, Joseph E. 2006. *Idling the engine: Linguistic Skepticism in and around Cortázar, Kafka and Joyce*. Washington, D. C.:The Catholic University of America Press.
- Scholz, László (1977). *El arte poética de Julio Cortázar*. Buenos Aires: Ediciones Castañeda.
- Scholz, László. 2009. "Un octaedro del Octaedro de Julio Cortázar", en *Revista Iberoamericana*, No. 96-97, Vol. XLII, pp. 447-458. Disponible en: <http://revista-iberoamericana.pitt.edu/ojs/index.php/Iberoamericana/article/download/3169/3351>.
- Sosnowski, Saúl. 1973. *Julio Cortázar: una búsqueda mítica*. Buenos Aires: Ediciones Noé.



