



Revista Sans Solzeil
Estudios de la imagen

BRIC-A-BRAC

¿JUGAMOS CON CORTÁZAR?

Noemí Martínez*

RESUMEN:

Cortázar nos invita a que juguemos, a que espiemos en nuestras vidas y en la de los demás, a que sepamos ver qué escondemos o qué esconden los demás. A través de la historia de las muñecas de Monsieur Ochs (62/Modelo para Armar) visitaremos algunas muñecas célebres realizadas por diversos artistas.

Palabras clave: Jugar, esconder, espiar- ¿a quién?, muñecos en el arte.

ABSTRACT: Cortázar invite us to play, to become a spy of ourselves and the people around, to learn what are we (and the others) hiding. Through Monsieur Ochs's dolls story (62/Modelo para Armar) we'll discover several great dolls accomplished by artists.

Keywords: Play, hide, spy-to whom?, dolls in art.

* Doctora en Bellas Artes, escultora y, desde 2001 hasta 2009, co-directora del máster en Arteterapia de la Universidad Complutense de Madrid.

Revista Sans Solzeil - Estudios de la Imagen, N°4, 2012, pp. 326-350

Recibido: 19 de enero de 2012

Aceptado: 26 de febrero de 2012

ISSN: 2014-1874



Introducción

*Para que el arte de uno se mantenga joven
tiene que imitar a los animales jóvenes.*

¿Qué es lo que hacen? Jugar.

Rodin

Jugar no solamente es algo de niños, se puede jugar en todas las edades, en cualquier momento, en cualquier obra de creación. Jugar es inseparable de la humanidad en cualquiera de sus etapas vitales, se suele decir que “el ser humano es ante todo un ser que juega”. Según la definición de la Real Academia Española de la Lengua es “un ejercicio recreativo sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde.” Para los niños, jugar es como ensayar una realidad que luego van a vivir recreando el mundo a su escala. Los adultos utilizamos el juego para hacer un movimiento contrario al de los niños, pretendemos alejarnos de la realidad. El juego es como un símbolo de la vida en el que pueden quedar trazos de sus orígenes sangrientos. Las teorías psicoanalíticas dicen que en el juego se dan manifestaciones eróticas encubiertas o se compensa el sentido de inferioridad. Huizinga escribe que “el juego es más viejo que la cultura; pues, por mucho que estrechemos el concepto de ésta presupone siempre una sociedad humana, y los animales no han esperado a que el hombre les enseñara a jugar...” El juego como espacio privilegiado de la libertad es una idea común desarrollada, a partir de Schiller, en diversas perspectivas. Para Winnicott el juego aparece como inseparable de lo imaginario y de toda creación de formas; existe un espacio vital que los términos "exterior" e "interior" no pueden ubicar en forma adecuada y que designa como "espacio potencial". Este es el lugar del juego.

Roger Caillois ve al juego como una percepción lúdica de la cultura, afirma que el juego tiene una estructura propia y que su fin es el juego mismo. Escribe:

“El juego puede consistir, no en desplegar una actividad o en soportar un destino en un

medio imaginario, sino en ser uno mismo un personaje ilusorio y conducirse en consecuencia. Nos encontramos entonces frente a una serie variada de manifestaciones que tienen como característica común apoyarse en el hecho de que el sujeto juega a creer, a hacerse creer o hacer creer a los demás que es distinto de sí mismo. El sujeto olvida, disfraza, despoja pasajeramente su personalidad para fingir otra.”

Para niñas y niños el juego es su propia vida. Aquellos que por circunstancias de injusticia social no pueden jugar porque deben sobrevivir trabajando o robando, de alguna manera se les ha arrebatado algo. Niñas y niños no tienen necesidad de evadirse, pues para ellos jugar equivale a vivir. Y si los adultos nos diéramos cuenta que la vida también es un juego, que vale por sí misma disminuiríamos nuestras tensiones, viviríamos más intensamente nuestras alegrías y nuestros dolores. “El juego nos plantea un hacer, desde y hacia un fin intangible: “El disfrutar de la vida que es, a su vez, jugar.” Huizinga escribe “Lo serio trata de excluir el juego, mientras que el juego puede muy bien incluir en sí lo serio.”

La cultura humana sería impensable sin un componente lúdico. Tal es la presencia que el juego tiene en las actividades creativas, desde las cotidianas a las artísticas, que se escinden como algo aparte-diferente que se destaca del mundo habitual.

El juego es la puesta en práctica de la libertad.

Pero no quiero entrar en más teorías, sino jugar con algunos de los juegos que nos propone Julio Cortázar en sus libros, quiere que juguemos con él y nos embarquemos en los vericuetos, los laberintos, los poemas, las historias y los juegos con los que están compuestos muchos de sus libros, desde *Rayuela*, *Historias de cronopios y famas*, *La vuelta al día en ochenta mundos*, *62, modelos para armar*, *El último round*, *Los astronautas de la cosmopista*, *Libro de Manuel*, etc. Y son muchos los juegos que nos propone y he elegido algunos.

Y os pregunto ¿jugamos con Cortázar?

¿Jugamos?

¿Jugamos a las muñecas?

El arte forma un reino intermedio entre la realidad que prohíbe el deseo y el mundo imaginario que realiza el deseo, y en el cual las aspiraciones del todo-poder de la humanidad primitiva se quedan por así decir en vigor.

Freud

Entre las frases que más amé premonitoriamente en la infancia figura la de un discípulo: “¡Qué risa, todos lloraban!”

Cortázar

Jugar a las muñecas es jugar a la vida. El contrasentido llega cuando se piensa que es jugar a la vida con un objeto que no la tiene. La vida, ya se sabe, puede ser alegre, triste, desgraciada, aburrida, si nos dedicáramos a conocer las historias que manejan las niñas y los niños en sus juegos quizá les podríamos conocer algo más.

¿Cuál es la razón por la cual las personas se han acogido al objeto muñeca desde los primeros estadios culturales hasta el presente? Las muñecas se conocen desde las primeras culturas cazadoras recolectoras, supuestamente utilizadas como objetos mágicos de protección. Pero, ¿de qué protegen?, ¿de lo terrorífico?, ¿de lo que no podemos comprender? ¿Y cómo protegen? Su apariencia formal, su ropaje, hace que podamos sentirnos en un lugar metafóricamente cálido, agradable, seguro, nos retrotrae al seno materno, accionan como escudo o barrera de protección.

Frente a la muñeca podemos ubicarnos, por lo menos, en dos lugares: el del sujeto que la usa como objeto de deseo, de temor, de ausencia, de manipulación, de vía de ensoñación, de vía de aventuras, de llegada a otros espacios y hacia otros sujetos. Y por

otra parte, el de la persona que la construye, la proyecta, la crea, le da una forma de vida. Esta forma de vida la podemos encontrar tanto en la literatura como en el arte.

Son muchas las muñecas creadas desde los griegos como las esculturas animadas de Dédalo y Pigmalión, las pensadas por literatos como el *Hombre de arena* y la autómatas Olimpia del cuento de Hoffmann, *Frankenstein* de Mary Shelley, *Gepetto* de Collodi, etc. Ya en el siglo XX encontramos a Felisberto Hernández con *Las Hortensias*; Juan José Arreola en *Anuncio*, Carlos Fuentes con su relato *Muñeca reina*, Ana Clavel y su novela *Las Violetas son flores del deseo*, sin olvidarme del relato fantástico del italiano Tommaso Landolfi *La moglie de Gogol*.

También el cine ha reproducido la visión de la muñeca o muñeco como algo trágico, tenebroso, en su relación con las personas humanas. Algunas veces son los humanos que van en busca de las muñecas para su vivir como el maniquí de cera de Buñuel en *Ensayo de un crimen*, inspirada en la novela del mismo nombre de Rodolfo Usigli; en *Tamaño natural*, de Luis García Berlanga, inspirada en un episodio de la vida del pintor Kokoschka; *Perder es cuestión de método* de Sergio Cabrera, o *Lars y una chica de verdad* de Ryan Gosling,

Un creador de muñecas, de “*poupées*”, creación a la que se dedicó casi toda su vida fue Hans Bellmer. Realizó dos muñecas a tamaño natural a las que fotografió y dibujó desde todos los puntos de vista y en todas las posturas inimaginables. Por cierto, Cortázar y su amigo Julio Silva, se inspiraron en él, en la serie de fotografías de una muñeca sobre una cama deshecha, de *El último round*. Ya volveré a hablar sobre estas fotografías. Otro artista, el francés Michel Nedjar se puso a fabricar extraños muñecos, algunas veces inmensos, luego de viajar por México. Son esculturas realizadas con tejidos que el tiempo trabaja, corroe, usa, enmohece, con cuerdas que les cruzan, laceran, rodean las siluetas en hinchazones putrefactos y convulsiones hieráticas. Tal como hizo Bellmer, pero ahora no con una muñeca sino con su amor la artista Unica Zürn, a la que “ata estrechamente sus

nalgas, sus hombros, su pecho, con un alambre apretado, entrecruzado al azar, provoca las hinchazones de carne, los triángulos esféricos irregulares, alargando los pliegues, los labios sucios, multiplica a los senos jamás vistos en esos inconfesables emplazamientos". *¿No nos recuerdan estas palabras en parte a capítulos de "Rayuela"?*

Pero con las muñecas que quiero jugar es con las de Julio Cortázar.



Ilustración 1. Michel Nedjar.

¿Seguimos jugando?

El gran juego

Entiendo ya algunas figuras
pero no sé qué es la baraja,
qué anverso tiene esa medalla
cuyo reverso me dibuja.
En la otra cara de la luna
duermen los números del mapa;
juego a encontrarme en esas cartas
que ciegamente son mi suma.
De tanta alegre insensatez
nace la arena del pasaje
para el reloj de lo que amé,
pero no sé si la baraja
la mezclan el azar o el ángel,
si estoy jugando o soy las cartas.

Cortázar *Último round*, p.92

A Julio Cortázar le gusta que juguemos e interactuemos con sus textos. El juego está presente en sus obras, y también con una mezcla de sadismo que algunas veces encontramos en los juegos infantiles.

Vamos a jugar a las muñecas de Cortázar, entonces. ¿Y me pregunto, jugaría Cortázar de niño con muñecas?

En *62/Modelos para armar* (en adelante la llamaré *62/MPA*), encontraremos transgresiones de tiempo y espacio, de la realidad, del lenguaje, que no pueden entenderse aisladamente es una "novela armada como una galería de espejos o como un laberinto de

ecos en que una voz, o una imagen o un hecho conlleva o desencadena otras"¹, la muñeca es un objeto-personaje que se hace presente en todo el libro con una mezcla de misterio y de crueldad que veremos si podemos desentrañar. El título nos lleva hasta el capítulo 62 de *Rayuela* donde Cortázar, a través de las palabras del escritor Morelli, establece las posibilidades de hacer una novela no basada en la psicología de los personajes.

Ya en la entrada de *62/MPA*, nos habla sobre las transgresiones a la convención literaria que presentará el libro, y entre otras cosas dice: “la libertad, la psicología, las muñecas y el tiempo dejan evidentemente de ser lo que eran en el reino de Cynara.”

Soy una persona que voy a buscar en el diccionario las palabras de las que desconozco su significado. Busqué pues en el diccionario y no encontré nada ni bajo el nombre de Cynara, ni de Cinara, por lo que proseguí mi búsqueda y en Wikipedia (internet) leí: “*Cynara scolymus*. La alcachofa o alcaucil (*Cynara scolymus*) es una planta cultivada como alimento en climas templados. Se nombra como alcachofa tanto la parte de la planta entera, como la inflorescencia en capítulo, cabeza floral comestible.” Al leerlo recordé uno de los relatos de Cortázar “Relojes” en *Historia de cronopios y famas*, que hacía pocos días había leído a los participantes de un taller de arte en un psiquiátrico para que lo ilustraran:

“Un fama tenía un reloj de pared y todas las semanas le daba cuerda CON GRAN CUIDADO. Pasó un cronopio y al verlo se puso a reír; fue a su casa e inventó el reloj-alcachofa o alcaucil, que de una y otra manera puede y debe decirse.

El reloj alcachofa de este cronopio es una alcachofa de la gran especie, sujeto por el tallo a un agujero de la pared. Las innumerables hojas de la alcachofa marcan la hora presente y además todas las horas, de modo que el cronopio no hace más que sacarle una

1 Alazraki J. (1994): "62. Modelo para armar: novela calidoscopio", *Hacia Cortázar, aproximación a su obra*, Barcelona, Anthtopos.

hora y ya sabe la hora. Como las va sacando de izquierda a derecha, siempre la hoja da la hora justa, y cada día el cronopio empieza a sacar una nueva vuelta de hojas. Al llegar al corazón el tiempo no puede ya medirse, y en la infinita rosa violeta del centro el cronopio encuentra un gran contento, entonces se la come con aceite, vinagre y sal, y pone otro reloj en el agujero.”



Ilustración 2. Julio Cortázar.

Y ahora me pregunto, Cortázar, el Gran Cronopio, ¿no nos propone que vayamos desentrañando su novela, hoja por hoja, hasta llegar a “la infinita rosa violeta del centro”, ese interior de la alcachofa que también puede ser el interior de la vagina de la mujer?

Pero Cortázar, amante de la pintura y admirador de Giorgio de Chirico ¿no se habrá inspirado también en su cuadro *Melancolía de una tarde*? En él podemos ver dos alcauciles o alcachofas como las queramos llamar, en el centro del cuadro. En el fondo, una ciudad vacía de personas, en la que sólo vemos una chimenea y una locomotora. ¿O en *La conquista del filósofo*? Aquí son dos los alcauciles en un primer plano, arriba un reloj, al fondo dos grandes chimeneas, a la izquierda asoma el comienzo de un cañón, en una calle desierta de una ciudad, donde solamente se deja ver la sombra de dos personas. ¿O *Turín primavera!*? Aquí hay solamente un alcaucil sobre una plataforma en una calle desierta donde también vemos un libro y un huevo. Al fondo una casa y a la izquierda una mano que señala no sabemos si al alcaucil o a qué. No hay personas.

En *62/MPA* Cortázar hablará siempre sobre la “ciudad”, vemos que los fondos de los cuadros de De Chirico con alcachofas son de la ciudad, de esas ciudades que describe en una poesía magnífica en este libro. Y en las ciudades también se juega, se juega con muchos juegos, pueden ser ingenuos, perversos u obscenos que encontraremos en los juegos de sus personajes, como los de Polanco y Calac con sus inventos absurdos y sus sueños colectivos; en los juegos artísticos de Marrast al crear sus esculturas o al jugar con un cuadro de un museo; en el juego ambivalente de Monsieur Ochs con muñecas que él mismo hace; en el juego de espiar otras vidas de Tell y Juan; en jugar a la vida como lo hacen Celia y Austin; en el juego siniestro con la muerte de frau Marta y Hélène; o en dejar que jueguen con ellas como lo hacen Nicole y la chica inglesa; o simplemente jugar sin más como Feuille Morte y el caracol Gustavo.

Poco después del comienzo de la novela (en el que Cortázar nos avanza todas las cosas que van a suceder posteriormente), es en un restaurante la noche de Navidad, donde hay un comensal gordo al que Juan (¿*alter ego* de Cortázar?) oye que pide al camarero:

“Quisiera un castillo sangriento”. Frente a un espejo en donde se encuentra sentado, ve, “la fina huella de un rostro que sería a la vez un clip con un pequeño basilisco que sería a la vez una muñeca rota en un armario que sería una queja desesperada...” y poco después “:... la condesa, un libro, alguien que había pedido un castillo sangriento, un pontón al alba, el golpe de una muñeca destrozándose en el suelo,” más pistas para armar el rompecabezas, pero que aquí para el lector o lectora son datos incomprensibles.

Poco después habla sobre “la zona entre ubicua y delimitada que se parece a ellos, a Marrast y a Nicole, a Celia y a monsieur Ochs y a frau Marta...”, monsieur Ochs que más tarde sabremos que es el constructor de las muñecas. Como ya adelantó Cortázar anteriormente, se tratará sobre una muñeca que en un momento se rompe, dice más... ”de un vientre de muñeca salieron pedazos de algo que ya no sería lo que están esperando que empieces a contar”... y aquí también casi nos avanza que nunca nos dirá qué hay dentro de ella, nos lo deja dicho para que así entremos en el juego, ¿qué creemos será?

En esa cena de Nochebuena, Juan pide “una coquille Saint-Jacques que no tenía ganas de comer...”

Recordemos que la palabra francesa “*coquille*” es concha, y concha es una palabra que en Argentina no se puede decir, es el sexo de la mujer, y en “Relojes” escribe que cuando desnuda de hojas a la alcachofa “entonces se la come con aceite, vinagre y sal, y pone otro reloj en el agujero,” aunque Cortázar escribe que en esta cena Juan “no tenía ganas de comer”.

Cuando Juan sale de cenar y vagabundea por las calles de París vuelve a recordar a Hélène “¿... por qué una vez más oíría tu voz hablándome de un muchacho muerto en una mesa de operaciones, de una muñeca guardada en un armario?” Ocho páginas después vuelve a rememorar a Hélène volviendo a trastocar el tiempo del relato, contándonos lo que va a pasar, pero es en este rompecabezas en el que todavía no sabemos juntar las



Ilustración 3. Instalación de Annette Messenger

piezas; en su recuerdo la dice “... no entendiste la muerte del muchacho en la clínica, la muñeca de monsieur Ochs, el llanto de Celia, que simplemente echaste mal las cartas...” y poco después “Y si me callara traicionaría, porque las barajas están ahí, como la muñeca en tu armario o la huella de mi cuerpo en tu cama...” Y en la página siguiente Juan dice que “seguiré buscando el acceso” ¿el acceso a saber quién y cómo era ella?, que todo entrará en la cuenta “... el clip que llevabas la noche del canal Saint-Martin, las muñecas de monsieur Ochs, la sombra de Frau Marta en la Blutgasse, lo importante y lo nimio, todo lo barajaré otra vez para encontrarte como quiero...” Vemos aquí que por primera vez habla de las muñecas de monsieur Ochs, no únicamente de la muñeca que nos adelantó ya, muñeca rota, y en que toda la vida es un juego, un juego de cartas que se pueden barajar bien o mal. Roger Celis dice que “En este caso, Juan, el personaje, es también el lector de 62 y como tal está también leyendo nuestra lectura. Este hecho paradójicamente incluye al lector, al igual que Juan, como personaje de la novela.”

Cortázar nos invita constantemente a adivinar, a suponer, ante los espacios en blanco que deja su obra, también a establecer relaciones porque lo instan las historias intercaladas; introducción del punto de vista del lector; los cambios de perspectiva a nivel de narrador y personajes, con los cuales el lector se encuentra en inferioridad, igualdad o superioridad de condiciones.

Juan en el canal Saint-Martin vuelve a recordar a Hélène, dice “... seré de verdad ese muchacho muerto que lloraste sin lágrimas, que me tiraste a la cara junto con los pedazos de la muñeca?” En su juego todavía Cortázar no nos quiere aclarar qué papel desempeñará esa muñeca en la vida de los seres que ha creado en *62/MPA*, juego que quiere que nosotros mismos armemos. Vuelve a recordarnos brevemente poco después: “Todo se iba complicando en esos días otoñales de Viena en parte por la historia de Marta y de la chica inglesa, pero sobre todo por “la muñeca de monsieur Ochs ...”, pero nos deja todavía con la intriga.

A la artista francesa Annette Messenger, también le gusta jugar, y también juega entre otras cosas con muñecas y muñecos. Roger Caillois distingue cuatro principios en el juego que pueden encontrarse combinados, responden a ciertos modos de funcionamiento comunes, o se pueden forjar nuevas categorías que cruzan el sentido común, el juego tal como se le entiende en la esfera familiar o mercantil, por ejemplo. Así, en los juegos de Annette Messenger encontramos “juegos de pista”, “juegos de habilidad y de bricolaje”, “juegos de rol”, “juegos de palabra”, “jugar a tener miedo”, “juegos prohibidos”, y “ya no juego más”. Y a todos estos juegos nos hace también jugar Cortázar. Messenger escribe “...al mismo tiempo abro peluches, los vacío, los pellejos, tensados y atados sobre la pared, adquieren unas formas simétricas muy curiosas, como en un caleidoscopio, y cuando lo hago tengo la certeza que voy a descubrir un tesoro ahí dentro.” Annette quiere encontrar algo, no sabe qué, dentro de esos muñecos de peluche. Y es con ese misterio con lo que juega Cortázar en los personajes y las situaciones en *62/MPA*.



Ilustración 4. Hans Bellmer, Mecanismo del panorama de la Poupée.

Pero sigamos jugando. Páginas más adelante Juan dice: “Para mí el juego tuvo casi en seguida más cartas que para Tell, en esos días llegó la muñeca de monsieur Ochs”. Parece que ya podemos entrar en el juego de la muñeca. Siete páginas después oímos a Tell decir: “Como si yo por divertirme le mandara a Hélène la muñeca que tan absurdamente me ha regalado mi tontolín”. Y poco después piensa: “¿Mandarle la muñeca a Hélène? Mi pobre tontolín, la cara que pondría si se enterara, a menos que en el fondo le hiciera gracia.” Cosa que decide hacer ese día después de haber bebido la cuarta copa de slívvovitz ¿o el quinto Campari?

En la página 100 nos encontramos con monsieur Ochs, el constructor de las muñecas, del que Margarita Fazzolari dice que es el “alter ego de Juan y Cortázar, epítome de cronopios, especie de pequeño dios, loco y caprichoso”, de él se habla en relación con otro de los objetos que juegan en la novela, el basilisco, ya que “...el pequeño basilisco de Hélène (un prendedor) era muy diferente del que en otros tiempos había llevado monsieur Ochs en un anillo de plata, un basilisco verde echándose inexplicablemente fuego en la cola. (...) y entonces haberme acordado de monsieur Ochs no era quizá tanto una consecuencia de la casa del basilisco que me había llevado hasta él pasando por el clip de Hélène, sino quizá de las muñecas, en la medida en que las muñecas eran uno de los signos de la condesa que había vivido en la Blutgasse², puesto que las muñecas de monsieur Ochs habían acabado

² Se puede traducir como Calle de sangre.

torturadas y desgarradas después de la historia en la rue du Cherche-Midi³.” En el juego de las muñecas, ya empezamos a saber algo sobre el origen de estas muñecas y sobre su constructor Monsieur Ochs.

Cuando viajan en el tren de Calais, Tell y Juan están hablando sobre petreles⁴ y de otros animales hiperbóreos⁵, uno de los temas que prefería la danesa Tell, hasta que Juan comenzó “a contarle la historia de las muñecas, entonces Tell tiró los petreles por la ventanilla para atender a la historia de las muñecas y de monsieur Ochs que las fabricaba a su manera en un subsuelo por el lado de las Buttes Chaumont⁶”. Monsieur Ochs tenía 60 años y era soltero⁷, un día una señora entró en una comisaría “con una muñeca rota dentro de una bolsa de plástico y con algo que había dentro de



Ilustración 5. Hans Bellmer, la Poupée.

³ Calle Busca el Mediodía o el Sur.

⁴ Aves marinas que se encuentran con frecuencia volando en los océanos, lejos de las costas continentales y aun de las islas oceánicas.

⁵ Los hiperbóreos son “habitantes de mas allá del viento del norte”, en la mitología griega, era un pueblo que llevaba una pacífica existencia en la región de Hiperbórea, de los hiperbóreos se decía que eran inmortales, además de ser descritos como gigantes, y que tenían unas costumbres primitivas.

⁶ Buttes Chaumont: Lomas Chaumont, ¿querrá recordar Lomas de Zamora, pueblo cercano a Banfield, sitio donde vivió Cortázar desde su niñez hasta su juventud?

⁷ Ochs quiere decir “buey” en alemán.

ella.” En esta época se rellenaban a las muñecas de cartón piedra con estopa, y la hija de esta señora de seis años, al pretender lavar la muñeca parte de ella se diluyó y “encontró un objeto escondido en la estopa de la muñeca” (...) “objeto de natural curiosidad por parte de la menor, no había tardado en revelar el policromado objeto que motivaba la denuncia (...) y se iniciaron las averiguaciones pertinentes a fin de identificar al innoble autor de tan obscuro atentado a la moral y a las buenas costumbres.”

Como un antecedente de las muñecas de monsieur Ochs, encontramos al artista alemán Hans Bellmer, creador de dos grandes muñecas de tamaño natural. También metió dentro de la primera una sorpresa. Como el tronco y el vientre de la muñeca le habían quedado demasiado rígidos quiso incluir un elemento óptico, a la altura del ombligo hizo un orificio por donde se podía ver el interior del vientre y descubrir seis cajas que contenían seis panoramas que representaban los sueños y pensamientos de una joven, y se podían visionar al presionar un botón situado en el seno izquierdo. Estas imágenes representaban “un barco que zozobra en las heladas del polo Norte, un pañuelo orlado de ‘escupitajos de niñas’, dulces de azúcar, imágenes de Epinal iluminadas de colores diferentes”.

Juan le sigue contando que cuando conoció a Monsieur Ochs se dio cuenta que era una persona muy sutil, y que las cosas que creaba no iban destinadas a niñas inocentes, constaban de tres etapas: la primera cuando la sádica niña rompía la muñeca, la segunda cuando la niña contaba a su madre y allegados su contenido y a Monsieur Ochs le interesaba saber “el efecto que las revelaciones de la niña” producían en los mayores, y la tercera la denuncia y el escándalo siguiente⁸. El contenido de las muñecas era muy variado, desde las cosas más inocentes, hasta poner un billete de mil francos a una muñeca de 500 francos. Al salir esta noticia en la prensa fueron muchas las muñecas que se compraron y

⁸ Me pregunto también si no sería la necesidad de las personas de poder ser famosas quince minutos una vez en su vida, como decía Warhol.

destriparon para encontrar los mil francos (o también esos objetos indecorosos, vayamos a saber). Monsieur Ochs fue a la cárcel y en ella “se le enternecían los ojos al evocar los alaridos de centenares de niñas brutalmente privadas de sus muñecas”.

Y cuando narraba esto, Juan recordó la lotería de Heliogábalo, y Cortázar hace un guiño a Borges con su relato “La lotería en Babilonia”.

Por lo visto el juego de la lotería (otra vez, cómo no, el juego) gustaba mucho en Babilonia, una vez se hizo una reforma en su estructura, “los compradores de rectángulos numerados corrían el doble albur de ganar una suma y de pagar una multa a veces cuantiosa. Ese leve peligro (por cada treinta números favorables había un número aciago) despertó, como es natural, el interés del público. Los babilonios se entregaron al juego.” Al igual que lo hicieron las madres parisinas con las muñecas para ver quién tenía suerte, y quién no.

Sigamos con Borges: “Ya iniciado en los misterios de Bel todo hombre libre automáticamente participaba en los sorteos sagrados, que se efectuaban en los laberintos del dios cada sesenta noches y que determinaban su destino hasta el otro ejercicio. Las consecuencias eran incalculables. Una jugada feliz podía motivar su elevación al concilio de magos o la prisión de un enemigo (notorio o íntimo) o el encontrar, en la pacífica tiniebla del cuarto, la mujer que empieza a inquietarnos o que no esperábamos rever; una jugada adversa: la mutilación, la variada infamia, la muerte.” Y termina el relato “porque Babilonia no es otra cosa que un infinito juego de azares.”

Algunos autores afirman que “la clave de esta obra se encuentra en el homenaje que Cortázar hace a los autores de sus lecturas de juventud, a la novela gótica y

⁹ No sólo “Las ruinas circulares” del libro *Ficciones* sirvió a Cortázar para homenajear a Borges.

especialmente a los relatos fantásticos cuyo tema central es el vampirismo”, pero pienso que no solamente la clave es el vampirismo, hay muchas más claves abiertas.

Pero sigamos con la historia de Juan cuando recuerda que la lotería es la de Heliogábalo. Cortázar escribe: “... y la lotería de Heliogábalo cobraba de pronto para Juan un relieve que jamás había tenido cuando ojeaba displicente la crónica de Elio Esparciano.”

¿Jugamos a la escondida?

Sólo nos conmueve lo invisible.

Théodore Jouffroy

Para qué volver sobre el hecho sabido de que cuando más se parece un libro a una pipa de opio más satisfecho queda el chino que la fuma, dispuesto a lo sumo a discutir la calidad de opio pero no sus efectos letárgicos.

Julio Cortázar

No se si se juega ahora a *la escondida*¹⁰, juego que consiste en ocultarse de los ojos del participante destinado a contar hasta determinada cifra, para luego salir en busca de sus compañeros. En el juego de la escondida hay que buscar a los que se esconden. Gana el que encuentra a los escondidos, pierde el que no los encuentra. Pero este es un juego inocente, ya se conoce a aquellos que se esconden, no hay misterio. Pero sí lo hay en el interior de las muñecas de Monsieur Ochs, como también lo hay en un paquete que nos había adelantado Cortázar al comienzo del libro cuando a “Juan le habían dado ganas de

¹⁰ Así se llama en Argentina al juego del escondite

acercarse a algunas de las mujeres (...) todas solitarias (...) para preguntarle si realmente llevaba alguna cosa en el paquete...” No sabemos qué habrá en ese paquete pero sí sabemos que puede haber algo siniestro en lo escondido en las muñecas de Monsieur Ochs, como también en las personas que quieren descubrir lo que hay en su interior. Y sí veremos que ese paquete y lo que hay dentro se convertirá en una auténtica caja de Pandora.

Esto me recuerda a Freud y su concepto sobre lo ominoso, lo siniestro. Cuando se le preguntó ¿bajo qué condiciones las cosas familiares pueden convertirse en siniestro?, Freud respondió que “siniestro es aquello que habiendo de permanecer secreto es revelado”. Ominoso es una traducción del término alemán *Unheimlich*, con este concepto Freud se refiere a un sentimiento en el orden de lo terrorífico, de lo que provoca angustia y horror, sentimiento asociado a “las cosas conocidas y familiares desde tiempo atrás.” ¿No es esto en esencia lo que son las muñecas de Monsieur Ochs, en que algunas de ellas contienen en su interior algo espantoso, inhumano, insólito, inquietante...?

Páginas más tarde Cortázar retorna a la muñeca. Comienza recordando los broches con basiliscos. Dice que el de Monsieur Ochs no tenía corona como la tenía el del portal de la Basilisken Haus de Viena y que “parecía demasiado ocupado en echarse fuego en la cola”. Esto lo hablan Tell y Juan en el hotel de Viena, recuerdan su viaje en el tren de Calais, a las muñecas y a una mujer pelirroja que viajaba sola en un comportamiento, llevaba con ella una caja que parecía de zapatos, pero era una muñeca morena vestida a la moda, “y así después de tanto hablar de Monsieur Ochs habían visto cómo la mujer (...) inspeccionaba cuidadosamente la muñeca, la daba vueltas por todos lados, le alzaba la falda y le bajaba el diminuto slip rosa para revisar con un frío impudor, exhibiendo en detalle cualquier cosa, las pantorrillas y los muslos, los cachetes de las nalgas, la entrepierna inocente, volvía a ponerle el slip (...)” ¿Estaría buscando algo, y qué era? Y sigo preguntándome, si la mujer pelirroja estaba sola en el compartimiento, aquí también

Juan y Tell jugaron a ser mirones, como lo harán con Frau Marta y la chica inglesa. Pero no era una muñeca de Monsieur Ochs porque a éste le habían prohibido volver a hacerlas.

¿Qué atracción tenía para Juan el creador de muñecas Monsieur Ochs?, ¿por qué seguía con su amistad?, ¿sería para conseguir que le hiciera otra muñeca y conseguir el premio de la lotería de Heliogábalo?

Afortunadamente para él una noche que fue a visitarle Monsieur Ochs le regaló un paquete donde no podía haber más que una muñeca, y lo que Juan quería era ganar el premio que contenía dentro. Sin embargo no se atreve a preguntar al creador qué contiene ni tampoco más tarde abrirlo mas para encontrar ¿qué? Juan sí quiere encontrar lo escondido, pero es cobarde y no se arriesga a hacerlo, cobardía que le veremos en sucesos posteriores, cobardía que también presenta Oliveira en *Rayuela*. Por lo que el paquete queda guardado en su armario y un día lo envía como regalo a Tell que se encuentra en Viena. Y Juan se pregunta entonces qué hará Tell al abrir el paquete y encontrar la muñeca, piensa “sería divertido revelarle el origen de la muñeca a menos que esa danesa loca ya se hubiera adelantado.”

Seguimos jugando a la escondida, a algo que se esconde, objetos, sentimientos. Juan quisiera preguntar a las mujeres solitarias que ve andando con paquetes por la calle si realmente llevan alguna cosa dentro de ellos; leemos que cuando Marrast recuerda a sus amigos andando por las calles de las distintas ciudades ve a “Juan saltando de golpe a un tranvía que pasaba por la gran plaza, como si hubiera reconocido a un pasajero...” ¿ese pasajero o esa pasajera, será quien lleva el misterioso paquete? En la ciudad de Viena, Juan comienza algunas noches a pasear solo por las calles que rodean a la catedral. En una ocasión “Juan se había parado en una esquina esperando lo que todavía pudiera brotar de la maleta trapisonda.”

Cortázar nos va avanzando poco a poco fragmentos sobre este paquete misterioso ¿o

caja de Pandora?, que ahora no sabemos quién lo lleva. “No quedaba más remedio que seguir caminando, que seguir llevando el paquete que pesaba cada vez más”, y ¿cómo no va a pesar si va a desencadenar la caja de los truenos!

La mitología griega cuenta que cuando Prometeo robó el fuego que llevaba el Sol en su carro, Zeus encolerizó y ordenó a los distintos dioses crear una mujer capaz de seducir a cualquier hombre. Zeus dotó de vida a Pandora y la envió a casa de Prometeo, quien vivía con su hermano Epimeteo. Éste, al llegar Pandora la tomó por esposa. Pero ella traía algo consigo: una caja que contenía todos los males capaces de contaminar el mundo de desgracias y también todos los bienes. Pandora, curiosa, abrió un día la caja y todos los males se escaparon por el mundo. Asustada, cerró la caja de golpe quedando dentro la esperanza.

Ahora sabemos que es Hélène la que lleva el misterioso paquete “que pesa cada vez más, entra en un hotel con él, va a una cita de la que piensa que llegará tarde “imposible imaginar o reconocer la habitación donde la esperaban (...) una espera que se acentuaba como el peso del paquete colgando de sus dedos y lastimándola con su cordel amarillo...”.

Los tiempos en *62MPA* siempre están trastocados. El tiempo en “la ciudad” es como un instante infinito en el que se puede sentir estar en uno y en varios lugares.

De nuevo en París, Hélène y Celia se encuentran en el café Cluny. La adolescente Celia ha huido de su casa y se lo cuenta a Hélène, ésta la invita a ir a su departamento, departamento al que nunca habían entrado nadie de su grupo de amigos, departamento que está en la rue de la Clef, (calle de la Llave, ¿esta llave nos abrirá algo?), Celia la pregunta si no lo hace por lástima, y Hélène la contesta: que “la niña que ama el queso Babybel no puede irse a dormir sola por ahí. Hay cucarachas, hay serenos chinos afiliados a hermandades siniestras, hay sátiros sueltos en los pasillos, y no te olvides de *la cosa*¹¹

11 En el texto Cortázar escribe *la cosa* en cursiva, nos quiere llamar la atención sobre lo escondido.

que es siempre lo peor, la cosa escondida en un placard o debajo de la cama.” Aquí estas palabras tendrían que ser un aviso para Celia, pero Hélène la engaña, y eso terrible que puede encontrar durmiendo sola por ahí, lo va a encontrar en el departamento de quien creía era su amiga.

Cortázar nos hace retroceder hasta el hotel vienés, allí Juan está espiando la habitación donde están la condesa y la chica inglesa, mientras Tell está “sola en el cuarto de Ladislao Boleslavski, sola con la muñeca de monsieur Ochs sentada en lo alto de la cómoda.”

Cortázar retorna a Celia y Hélène, las dos van al departamento de la anestesista, van cargadas con la valija y un paquete con libros de Celia, Hélène recuerda que “antes había sido otro (el) paquete atado con un cordel amarillo que tenía que entregar a alguien en el hotel de la ciudad.” (...) “el ascensor (del hotel) traspone un puente invisible para la pasajera que sostiene ahora el paquete con las dos manos, negándose a depositarlo en el suelo, como obligada a tenerlo con las manos mientras su peso aumenta insoportablemente...” ¿Qué guarda ese paquete, es otra vez algo ominoso, algo siniestro, es otra caja de Pandora?

Para Celia era inconcebible estar con Hélène en su casa que “nadie conoce”. Allí poco a poco ella la seduce con sus palabras, su cariño y su hospitalidad. El departamento es pequeño, tiene solo una cama por lo que deben dormir juntas. Hablan de sus amigos “Los alegres suicidas –dice Hélène– No, ninguno de ellos está loco, ninguno de nosotros lo está. Precisamente esta tarde pensé que no cualquiera se vuelve loco esas cosas hay que merecerlas. No es como la muerte...” Más tarde pregunta a Celia “¿Te gustan las muñecas? Mira lo que me ha mandado Tell desde Viena. Hablando de locuras, jamás entenderé por qué me ha mandado una muñeca.” Para ella es un regalo absurdo, no le gustan mucho las muñecas. Para Celia es “muy bonita, muy diferente”, la coge, mira su ropa y señala “mira ese slip, pero si hasta tiene un *soutien-gorge*, es casi pecaminoso si se piensa bien, porque la cara es de una niña.”

La escena sigue. Cortázar describe una escena corriente, después de cenar Celia lava las tazas de café mientras Hélène está en el cuarto de baño. Hélène se acuesta y Celia coge a la muñeca que se había quedado en un sillón y la lleva hasta el dormitorio, allí la desnuda, la acuesta, la arropa, la peina y la canta. Luego se acuesta y llora en silencio, al rato Hélène enciende la luz y le seca sus ojos, y repite con ella el mismo ritual que había hecho Celia con la muñeca. En su recuerdo obsesivo por la muerte del muchacho en la mesa de operaciones en donde Hélène le había anestesiado, rememora cuando “alguien habría subido un lienzo blanco hasta el mentón del muchacho muerto, y entonces la muñeca de Tell era Celia que era el muchacho muerto y yo decidía y cumplía las tres ceremonias (...)” Celia sigue lloriqueando y Hélène le dice que basta de hacerlo y a dormir las dos. Pero ella misma no puede hacerlo, sigue con sus obsesiones y sus recuerdos, el muchacho muerto, Juan que regala muñecas, el pobre chico al que “habrían abierto como quien abre una muñeca para ver lo que tiene adentro”. Sigue con su insomnio, y sigue con sus recuerdos, el viaje en tranvía llevando ese pesado paquete “atado con un cordel amarillo y que pesaba más y más” (...) pero la están esperando en la calle Veinticuatro de Noviembre¹² “una calle lateral curiosamente de extramuros en plena ciudad, llena de pasto entre los adoquines del pavimento... Pero aún no llegaría a la cita porque otra vez escuchaba la respiración entrecortada de Celia.” Vuelve a recordar a Juan “en la incredulidad de Juan si hubiera podido estar ahí a los pies de la cama, mirando desde algún lugar de la habitación”, (aquí se cita a Juan también jugando al *voyeur-espía-mirón*) y ella piensa “Debiste de venir tú

12 Hay una calle con ese nombre en el barrio de Once de Buenos Aires, la nombra en su poesía sobre la ciudad en 62/MPA: "... un barrio como el Once en Buenos Aires, un olor a colegio, paredones tranquilos y un blanco cenotafio, la calle Veinticuatro de Noviembre quizás, donde no hay cenotafios, pero está en su ciudad cuando es su noche." (Cenotafio: Monumento funerario en el cual no está el cadáver del personaje a quien se dedica. En la Plaza de Once se encuentra el cenotafio de Bernardino Rivadavia).

en vez de mandarme la muñeca.”

Cortázar salta en el tiempo hacia atrás y nos lleva a la habitación del hotel vienés donde sigue Tell examinando por todos lados a la muñeca que le había regalado Juan, y “preguntándose cuál de las fantasías de monsieur Ochs esperaba su hora entre la estopa de ese menudo redondeado vientre”, pero enseguida retorna a la escena de la cama con Celia y Hélène. Ahora juega con nosotros los lectores para dejarnos en vilo, con un juego intermitente de distintas escenas que cortan la historia de Celia y Hélène.

Ella sigue desvelada, sus recuerdos no la dejan dormir. Se dice a sí misma “No, Hélène, sé fiel a ti misma, hija mía, no hay remedio, ilusión de que esta hambre de vida que te da una chiquilla y su muñeca puedan cambiar nada, los signos son claros, alguien muere primero, la vida y las muñecas llegan después inútilmente.” Retoma la misma escena y nos dice que Celia duerme, tiene un sueño feliz, se despierta y piensa que no debe moverse para no molestar a la que cree su amiga, cuando siente que las manos de Hélène rozan su cuello, luego lentamente suben hasta su cara y que repite otra vez todas las caricias. Sigue un gran juego de seducción de Hélène hacia Celia, ¿no es algo parecida a la escena de la mujer pelirroja en el tren y de su muñeca morena a la que inspeccionaba cuidadosamente?, “la daba vueltas por todos lados, le alzaba la falda y le bajaba el diminuto slip rosa para revisar con un frío impudor, exhibiendo en detalle cualquier cosa, las pantorrillas y los muslos, los cachetes de las nalgas, la entrepierna inocente.” Hélène acaba violando a Celia. Esta tremenda escena Aurora Maguhn la describe “Hélène cede a un impulso para ella irresistible: el apoderarse de la vida de Celia; siente deseo de apoderarse de su sangre, se siente atrapada por la mirada y ademanes de niña de Celia, manifestación de su inocencia; son éstas las condiciones que provocan el despojo (...). Es un mecanismo compensatorio ante la muerte no vencida, pero que será la causa final del asesinato de la misma Hélène.”



Ilustración 6. Judith Scott.

Cortázar vuelve otra vez con ellas dos, Celia se levanta, se ducha y recoge todas sus cosas, al irse de esa casa ve a la muñeca y la tira al suelo, “se estrelló con un ruido seco, una explosión instantáneamente sofocada”, al salir ve “el cuerpo roto de la muñeca, algo que asomaba por la rajadura. Gritó sin comprender, su grito era una comprensión anterior a ella misma, un horror final que precedió a la ciega fuga...”

Termina esta terrible escena poco después. Al día siguiente llaman a Hélène por teléfono, ve a la muñeca como “una mancha rosada en el suelo (...)... se tomó del marco de la puerta, creyó que ella también iba a gritar (...) La rajadura abría en dos el cuerpo de la muñeca, dejando ver claramente el interior”.

Las muñecas de monsieur Ochs con sus sorprendentes regalos, alegres unos, siniestros otros, hace recordar a Juan la lotería de Heliogábalo. A mí me hacer recordar “Circe” del libro de cuentos de Cortázar *Bestiario*. Allí también dentro de un objeto familiar y querido por casi todos como son los dulces, Delia ofrecía a sus novios bombones que ella misma hacía, novios que poco después se suicidaban. A Mario no le importaron las cosas que se decían sobre ella hasta que pasado un tiempo Delia le ofreció uno de sus bombones. “Le ofrecía el bombón como suplicando (...), ahora era casi un jadeo cuando Mario acercó el bombón a la boca, iba a morder, (...) y Delia gemía como si en medio de un placer infinito se sintiera de pronto frustrada. (...) Los dedos se separaban, dividiendo el bombón. La luna cayó de plano en la masa blanquecina de la cucaracha, el cuerpo desnudo de su revestimiento coriáceo, y alrededor, mezclados con la menta y el mazapán, los trocitos de patas y alas, el polvillo del caparacho triturado.”

Recordemos que en la mitología Circe era una diosa y hechicera. Homero cuenta que cuando Odiseo llegó a la isla de Eea mandó bajar a la mitad de la tripulación, quedándose él en su barco, Circe invitó a los marineros a un banquete,

envenenando la comida con una de sus pociones. Delia-Circe “es el sadismo sexual, representado por la ‘magia’ de los bombones de cucaracha que fabrica para destruir a sus novios(...), es lo oscuro y lo vedado; por eso sus padres la ocultan y se avergüenzan de ella, alentando la esperanza de que algún novio la venza y los libere de ella.”¹³.

En “Circe” revela Cortázar lo que hay dentro, en “62/MPA” no lo hace, nos deja a cada uno que imaginemos lo que se encuentra en el interior de la muñeca que rompe Celia.

La artista *outsider* Judith Smith tampoco quiere que sepamos lo que esconde dentro de sus obras. Sordomuda, no fue hasta mayor que ella comenzó a crear sus extraños objetos compuesto por piezas atrapadas entre cuerdas y lanas. Como si de una perla se tratara, en el centro de cada escultura residen objetos escondidos más dispares, ventiladores, paraguas, revistas, trozos de plástica. Sus obras tienen formas diferentes, algunas veces con forma de muñecas, ¿muñecas con poder mágico?

Annette Messenger para sus obras en que utiliza muñecos y animales de peluche, cuenta que: “... *al mismo tiempo abro peluches, los vacío, los pellejos, tensados y atados sobre la pared, adquieren unas formas simétricas muy curiosas, como en un caleidoscopio, y cuando lo hago tengo la certeza que voy a descubrir un tesoro ahí dentro.*” Y aquí creo que está el juego de lo que se esconde

Cortázar no nos vuelve a hablar del objeto muñeca hasta después de más de treinta páginas cuando Juan vuelve a París a encontrarse con Hélène. Es la primera vez que va a su casa. Hablan de ese envío, Juan le cuenta que se la había regalado a Tell por muchas cosas, por haberle contado “la historia de algunas de esas muñecas”, que “había tenido un lado humorístico y casi erótico para quien conocía los azares manipulados

13 R.B. Carosino.

por Monsieur Ochs”, pero no sabía porqué Tell se la había enviado a Héléne. Ni él ni Tell conocían lo que había dentro de esa muñeca. “Pero Héléne no podía dejar de sentir que de alguna manera él había previsto la verdadera naturaleza de la muñeca puesto que conocía su origen (...) que jamás se le hubiera ocurrido hacer eso que había terminado en una monstruosidad,” monstruosidad que lectoras y lectores nunca sabremos, “en eso que había ocurrido por el doble azar de un capricho y de un golpe contra el suelo.”

Algo después Cortázar retorna a esta escena, ahora es Juan el que se acerca al armario para ver a la muñeca que se encuentra sentada, desnuda y sonriente, a su lado una caja con sus ropas, “en la semi-oscuridad era difícil ver la rotura oculta a medias por las rodillas levantadas.” Juan la saca a la luz y la deja sobre “una sábana minuciosamente plegada” que recuerda “una camilla o una mesa de operaciones.” Ve que Héléne no cerró “la rotura con un esparadrapo”. Se ve a él mismo en la muñeca y dice a Héléne “Soy yo el que está ahí dentro para tu venganza, soy yo lo que miras cada vez que abres ese placard, (...) cada vez que te acercas con una linterna...” Ella le dice “tenemos que pensar que nos usan, que servimos vaya a saber para qué. (...) déjame decirte una locura: yo te maté Juan, y esto empezó entonces, ese mismo día que te maté. No eras tú, claro, y tampoco a él lo maté, era lo mismo que la muñeca o esta conversación, una remisión a otras cosas pero con una especie de responsabilidad total...” Esto dice Héléne a la que en las charlas en el café Cluny con los amigos la había imaginado “frígida o puritana o simplemente agonista o resentida, víctima de su padre o peor aún, victimaria de alguna oscura presa inconcebible...” Y luego dice a Juan “quise que por lo menos comprendieras que nada es arbitrario, que no te he hecho sufrir por perversidad, que no te maté por placer.”

Alternando con el episodio entre Celia y Héléne, vuelve Cortázar con el misterioso paquete que pesa tanto a Héléne, y hasta el Hotel Rey de Hungría en donde están alojados Juan y Tell en Viena. Leemos cómo los dos siguen a Frau Marta y a la chica inglesa por pasillos oscuros del hotel hasta llegar a una plaza donde circulan tranvías

y hay personas que llevan paquetes. De repente la chica inglesa salta a un tranvía, la siguen Frau Marta y Juan, pero Tell lo pierde. En ese tranvía va Héléne hacia la calle Veinticuatro de Noviembre para entregar el paquete que la pesa tanto y que la lastima los dedos. El tranvía va muy lleno, Juan divisa a Héléne pero la gente no le permite llegar hasta ella que se baja en una parada en un momento en que él no la puede ver. Vuelve al hotel junto a Tell a la que dice: “Bebamos, Lesbia mía, bebamos cualquier cosa que haya a tiro. Gracias” ¿Gracias por qué? ¿Y por qué la llama Lesbia mía, quiere ver en Tell a la inaccesible Héléne? Juan le cuenta a quien ha visto en el tranvía y Tell le responde “En los tranvías está siempre esperando el destino, lo aprendí en Copenhague hace mucho. Naturalmente, la perdiste de vista.”

En *62/MPA* hay viajes en tranvías, trenes, taxis, avión, hasta uno fallido en lancha. Tell los compara con Némesis, la diosa de la venganza y la fortuna, que castigaba a los que no obedecían a aquellas personas que tenían derecho de mandarlas y vengaba a los amantes infelices o desgraciados por el perjurio o infidelidad de su amante; su equivalente romana era Envidia. Dice “Son siempre el mismo tranvía, cualquier diferencia se anula apenas se sube, no importa la línea, la ciudad, el continente, la cara del guarda. Por eso cada vez hay menos (...) los hombres se han dado cuenta y los están matando...” Y aquí nos vuelve a dejar Cortázar sin saber qué había dentro de ese paquete y hacia dónde lo debía llevar. Nos acerca datos al unir tres ciudades Viena, París, Buenos Aires, por medio de los tranvías “últimos dragones, últimas gorgonas”. Y me retrotraigo a su poesía sobre la ciudad, dice:

*"y en un tranvía espeso de ajenos pasajeros sin figura he comprendido
que la abominación se aproximaba, que iba a ocurrir el Perro, y he querido
tenerte contra mí, guardarte del espanto..."*

(Perro lo escribe con mayúscula, y más adelante)

"para siempre perdida en mi ciudad, y eso era el Perro, era la cita, inapelablemente era la cita, separados para siempre en mi ciudad ..."

"y tú, de tiempo en tiempo, estás también en la estación pero tu tren es otro tren, tu Perro es otro Perro, no nos encontraremos, amor mío, te perderé otra vez en el tranvía o en el tren,....."

¿Perro será el paquete que lleva dentro la muñeca? ¿O mejor, Perro es el que lleva la Caja de Pandora que va a desencadenar el desenlace de la novela? ¿Será el Perro guardián de la puerta del “más allá”, el que guía a los muertos hacia el mundo subterráneo, el que los guía por las calles de las distintas Ciudades por dónde van?

Pero esto lo sabremos más adelante, “Entonces el paquete era eso, y Hélène había bajado del tranvía llevando el paquete con la muñeca cuando hubiera sido tan simple abandonarlo en el tranvía atestado, (...) Ahora, allí donde la buscara, Juan sentía que el paquete colgaría de la mano de Hélène y que cuando encontrara a Hélène en la ciudad o cualquier parte la muñeca seguiría con ella como ahora, (...) Y sería inútil imaginar que el paquete podía contener otra cosa, (...) como si alcanzar a Hélène y liberarla del peso del paquete hubiera podido cerrar, dejar atrás uno de esos esquemas que se cumplían por fuera...”

Poco después Juan dice que “otra Hélène persistía más adentro, otra Hélène seguía bajando en una esquina que no me era dado alcanzar aunque la tuviera ahí casi entre los brazos. Y ésa, la que se alejaba llevando el paquete, la que inútilmente lloraba ante mí, guardaría para siempre las llaves del castillo sangriento,” ¿pero qué guardaba el paquete?, ¿y qué el castillo sangriento?

Más adelante sigue la escena entre Juan y Hélène que Cortázar intercala con otras en otro tiempo y con otros personajes. Después de una noche de amor y de confidencias al amanecer le dice Hélène a Juan que “ni siquiera vale la pena de que tires la muñeca, no serviría de nada, de alguna manera seguirá siempre aquí” (...) “Faltaba echar esa carta y ahí la tienes sobre el tapete, juego limpio. Te hablo con figuras, como a ti te gusta. La carta de la niña virgen que destripa tus basiliscos.” (...) “Faltaba pasar de la muñeca a Celia el paso está dado. (...) De alguna manera te quiero pero también tenías que saber que lo mismo me da Celia que tú o lo que pueda venir” ...

Y Juan deja a Hélène sola, de una forma cobarde, (como Oliveira deja solas en *Rayuela* a Pola y a la Maga), como Juan dejará sola también a Nicole cuando la ve que se va por el río en un pontón negro con una “mujer esmirriada y de pelo gris”, Nicole, que llama a Juan y le tiende los brazos y él no hace nada por detenerla.

Pero Hélène-condesa Báthori¹⁴, vuelve otra vez a intentar entregar el paquete cuyo peso “se había vuelto insoportable”, no sabe que se encamina hacia la muerte, entra a un hotel, encuentra una puerta, abre, quiere dejar en cualquier sitio el paquete que “le laceraba los dedos” y entonces oye su nombre, piensa que Juan tenía razón “la cita era con él, el muchacho muerto la llamaba para que todo volviera al orden” y también que Juan debería “destruir para siempre la podredumbre” que contenía el paquete: pero la voz no era ni la del muchacho muerto ni la de Juan, era la de Austin.

Austin, un chico enamorado tiernamente de Celia, Austin, al que uno del grupo de amigos, Polanco, había definido “hay mucho de Parsifal¹⁵ en ese inglesito, una especie

¹⁴ La condesa húngara Erzsébet (Elisabeth o Elizabeth) Báthory (1560 -1614), ha pasado a la historia por haber sido acusada y condenada por más de 600 muertes motivadas por su obsesión por la belleza que le valieron el sobrenombre de «la Condesa Sangrienta».

¹⁵ A Parsifal, su madre, de nombre Herzeleide “dolor de corazón”, para evitar que al crecer le ocurriese lo que a su padre muerto en combate, lo educó en medio de un bosque sin contacto con el mundo y en

de virginidad de paje laudista”; cuando Celia le habla sobre la noche que pasó en casa de Hélène “con frases confusas que un llanto pueril y convulso reducía a hilachas, y Austin supo que no había sido el primero en bajar lentamente una sábana para mirar una espalda inmóvil, para hacer nacer de la infancia el verdadero cuerpo de Celia,” Austin clava un cuchillo corto en el pecho de Hélène.

El juego terrible termina, y termina mal.

¿Seguimos jugando a las muñecas?

La Muñeca es también un símbolo del cual no podemos escapar,
un icono del deseo de la realidad contemporánea

J. G. Ballard

En la novela Último round retorna Julio Cortázar a las muñecas. Aquí, a las muñecas rotas, a la muñeca rota de *62/MPA*. Es un libro-collage, ya en su portada, que había hecho su amigo Julio Silva leemos:

AVISOS CLASIFICADOS:

JUGUETES

¿A la nena se le rompió la muñeca? Sin compromiso, consulte p. 248, tomo I.

Aquí incluye una de las fotos de una muñeca que realizaron Cortázar y Silva para este libro.

Pero, no nos hemos preguntado todavía cómo define el Diccionario de la Real Academia a la palabra *muñeca*. Nos ofrece seis definiciones. La primera como parte del cuerpo humano en donde se articula la mano con el antebrazo. La segunda

armonía con la naturaleza.

como figura de mujer que sirve de juguete. La tercera dice que es un maniquí para trajes y vestidos de mujer. La cuarta que es una pieza pequeña de trapo que, atada con un hilo por las puntas, encierra algún ingrediente o una sustancia medicinal que no se debe mezclar con el líquido en que se cuece o empapa. La quinta, como un lío de trapo, de forma redondeada, que se embebe de un líquido para barnizar maderas y metales, para refrescar la boca de un enfermo o para cualquier otro uso. La sexta dice que es un hito, un mojón; y la séptima que es una mozuela frívola y presumida.

La palabra sexta, *hito*, tiene otras diez definiciones, me quedaré con la primera de ellas: unido, inmediato; y también con la décima: señal permanente que se pone para fijar los linderos de heredades, términos y fronteras.

John Elderfield señala que en su uso más antiguo, la palabra *muñeca* designaba los linderos de un campo. A continuación, *muñeca* pasó a significar “punto de referencia”, “hito” y, por asociación metonímica, primero un atado o bulto de pelos, plumas o lazos y, segundo, un bulto o protuberancia del brazo. Del segundo significado, protuberancia, vino uno de los significados actuales de *muñeca*: muñeca, la protuberancia que articula la mano con el brazo. Y de la síntesis del primer y segundo significado de *muñeca* proviene otra de sus definiciones actuales: un atado o bulto de trapo, bolsa para pulir o almohadilla para aplicar barniz o pintura. De allí, por asociación tanto de forma como de género gramatical, se desarrolló el significado de *muñeca* como muñeca de trapo, y, luego, como cualquier tipo de pequeña figura fabricada, pero también grande, por lo general femenina, que se usa de juguete.

Una de los relatos de Último round se llama “La muñeca rota” en el que aclara algo más sobre *62/MPA*. Como la siguiente estrofa 61 del *VijñanaBhairava* (antecedente

del *62/MPA*): “En el momento en que se perciben dos cosas, tomando conciencia del intervalo entre ellas, hay que ahincarse en ese intervalo. Si se eliminan simultáneamente las dos cosas, entonces, en ese intervalo, resplandece la Realidad.”

En este libro Cortázar juega no sólo con la imagen escrita sino también con la imagen fotográfica, en la serie que realizó junto a Julio Silva; los dos retratan una secuencia de una muñeca vestida con ropa interior, está sobre una cama con las sábanas arrugadas, las imágenes pueden tener distintas lecturas, pero las personas que hayan leído anteriormente *62/Modelo para armar* verán en la muñeca distintos tipos de posturas que recuerdan a la escena de la violación de Celia por Hélène. En las últimas fotografías la muñeca está rota tal como sucede al final de la escena antedicha, tiene una hendidura vertical a lo largo de su cuerpo, pero en donde no podemos ver la “cosa horrible” esa *cosa* que se encontró en su interior. Son fotografías, entre eróticas y perversas por tratarse de una muñeca, una muñeca que cumple una función lúdica para las niñas, aunque está claro que en esta secuencia fotográfica, el entorno y el revoltijo de sábanas, nos acercan al ámbito de la intimidad sexual. La rotura nos remite a la violencia que lleva a la destrucción.

Julio Silva ha dicho que “Como se trataba de la historia de una muñeca descuartizada, fuimos juntos a comprar una. La llevamos al departamento de Cortázar y le quitamos los brazos y las piernas. Yo la iba moviendo y él tomaba las fotos. Después, durante todo el día, no pudimos hablarnos ni mirarnos por la culpa. Lo vivimos como algo sádico”.

La concepción de estas fotos y de la muñeca debe mucho a la obra de Bellmer. Sin embargo me llama la atención que Cortázar nunca lo nombra, especialmente en *Rayuela*, libro en donde cita a cantidad de artistas plásticos de todas las épocas y a teóricos del surrealismo. Solamente en Último round en el relato “/que sepa abrir la puerta para ir a jugar”¹⁶, un texto sobre erotismo, y al escribir sobre el erotismo

¹⁶ Letra de un corro que cantábamos las niñas en Argentina.

surrealista dice que se lo siente mejor en la poesía y sobre todo en la pintura: “la fría morgue lunas de Paul Delvaux, el mundo de Leonora, Remedios, de Marisol, tres muñecas perversas, para no hablar de las perversas muñecas de Hans Bellmer”. ¿Por qué no las cita con su nombre completo como hace con Paul Delvaux y Hans Bellmer, porque no habla de ellos como Paul y Hans?

En la introducción que escribió Julio Cortázar al libro de fotografías de Sara Facio y Alicia d’Amico “Humanario”, cita a Max Ernst y a Bellmer sin decir sus nombres, al hablar sobre dos pintoras y escritoras que pasaron alguna época de sus vidas en un psiquiátrico, como fueron Leonora Carrington y Unica Zürn. “Pienso en *Abajo*, el terrible y admirable relato de Leonora Carrington, esa *nekia* en vida de la que ella volvió como el personaje de uno de sus cuentos, con las manos deshaciéndose en una lenta lluvia de conejos blancos; pienso en *L’homme-jasmin* de Unica Zürn (las dos, mujeres de grandes iluminados del surrealismo, yendo hasta lo último de un itinerario delirante que en ellos se detiene con prudencia al borde de la pintura), Unica Zürn viviendo una espiral persecutoria que nada ni nadie puro detener, saltando de incendio en incendio hasta la llamada negra del suicidio.” Y pienso ¡qué maravillosos son los hombres que saben detenerse para no entrar en la locura, frente a esas pobrecitas mujeres, a las que se nombra por haber sido “mujeres de grandes iluminados del surrealismo” y que no saben detenerse prudentemente como ellos “al borde de la pintura”! Pero Unica Zürn escribió en su libro en parte autobiográfico “Si alguien le hubiera dicho que habría que volverse loca para tener esas alucinaciones, en especial la última, no habría tenido inconveniente en enloquecer. Sigue siendo lo más asombroso que ha vivido nunca”¹⁷.

Y termina “La muñeca rota” con un texto de Rimbaud, texto que reconduce a Cortázar

¹⁷ *El hombre jazmín*

a “... ese paquete atado con hilo amarillo que iba a romperse una vez más bajo el cuerpo de una mujer asesinada.” Por lo que no le sorprendió que poco después de releer la poesía de Rimbaud, leyera la siguiente de Aragón:

Laisse-les ouvrir le ventre à leurs jouets saccager les roses. / Je me souviens je me souviens de comment tout ça s'est passé.

(Déjales abrir el vientre a sus juguetes, destrozando las rosas. Yo recuerdo yo recuerdo cómo ha pasado todo eso.)

En la narración de Tommaso Landolfi *La moglie de Mogol* si logramos conocer el interior de la muñeca. Ésta, hecha de caucho espeso terminó estallando en mil pedazos, “ella estalló de un solo golpe y, por así decir, todo a la vez” (...) “ Los trozos volvieron a caer juntos, más o menos lentamente, en función de su tamaño que, en todo caso, era mínimo.” Un niño apareció en medio de los jirones despedazados: “No un niño en carne y hueso, bien entendido, sino más bien una muñeca, o un bañador de caucho.”

¿Jugamos a espías?

Infancia

Hora en que la yerba crece
en la memoria del caballo.
El viento pronuncia discursos ingenuos
en honor de las lilas,
y alguien entra en la muerte
con los ojos abiertos
como Alicia en el país de lo ya visto.

Alejandra Pizarnik

¿El escritor es un mirón de la vida de otras personas?

El juego de espionaje o de ser mirones de Juan y Tell en *62/MPA* comienza cuando ésta cuenta a Juan una conversación que habían mantenido Frau Marta y una chica inglesa en el hotel Capricornio donde se hospedaban en Viena. Frau Marta convence a la chica inglesa que se mudara a otro hotel, al Hotel Rey de Hungría, un viejo caserón con “perfume de musgo y cuero viejo”, cerca de la Blutgasse (Callejón de la Sangre). Tell y Juan las siguen y hacen lo mismo, porque tenían sospechas sobre la identidad de la mujer vieja. “Ni Tell ni yo hubiéramos podido precisar cuándo empezaron las asociaciones de ideas, desde luego ni a ella ni a mí se nos había ocurrido distintamente que la vieja pudiera ser algo así como una presencia de la condesa puesto que siempre habíamos coincidido melancólicamente en que no hay reencarnaciones o que si las hay el reencarnado no se entera...”. Juan recuerda más adelante cómo se había fijado en la escena del hotel Capricornio “en la manera aracnoide con que Frau Marta enredaba verbalmente a la chica inglesa para ganarse el derecho de trepar a su mesa” .

El deseo siempre está relacionado con nuestra sensación de carencia de lo que no podemos tener o poseer; el voyeurismo, dice Freud, está ligado al sadismo: es una mirada omnipotente que está ligada a mecanismos personales de control y represión.

Poco a poco Tell y Juan asocian a Frau Marta con la innombrable, la condesa Bathory, la llamada condesa sangrienta. Los dos siguen jugando con sus propias cartas, Tell solamente con las de Frau Marta, la chica inglesa y el viejo hotel “habitado por sombras que trizaban¹⁸ el tiempo”, mientras que Juan disponía de más cartas además de las tres de Tell, el paquete con la muñeca de monsieur Ochs, la figura del basilisco, un libro de Michel Butor y el recuerdo del chico muerto en la clínica en donde trabajaba Hélène.

¹⁸ Hacían trizas.

Juan y Tell vigilan a la extraña pareja todas las mañanas cuando desayunan. Tell, la danesa loca como la llama Juan, recuerda a “la pobre Frau Marta con sus faldas plisadas y su regla milimetrada, ese aire de rata sucia que tiene por las mañanas como si hubiera dormido vestida.”

Y sigamos con el juego de los espías o de los mirones. Tell solamente sigue a Frau Marta por las calles de Viena pero no en el hotel, solamente espía por la mirilla de la puerta del cuarto que comparte con Juan. Sabe que Frau Marta vive en el mismo piso que ellos y que la chica inglesa lo hace en los pisos superiores, pero nunca se ha decidido a seguirla. Por las noches Juan y ella juegan a vigilar el pasillo, y si ven que a la una de la madrugada Frau Marta no ha salido de su habitación, se van a dormir. La chica inglesa siempre vuelve entre las ocho y media y nueve de la noche, a esa hora los dos van a cenar pensando que las personas del hotel están despiertas y que la mujer mayor no saldrá de su cuarto con intenciones equívocas. A la cuarta noche de estar espionando Juan decide seguirla cuando ve que sale de su cuarto y va por el pasillo “como una especie de topo ceniciento, llevando en la mano derecha (...) probablemente una llave universal.” Mientras, Tell le espera vigilando tanto la escalera como el interior del cuarto “sintiendo cada vez más que allí, en el dintel, se operaba una ruptura, allí donde algo nuestro e imaginario terminaba para dar paso a otra cosa que no podía ser verdad pero que estaba ocurriendo (...)”. Cuando Juan se asoma al rellano del tercer piso ve que Frau Marta abre la puerta con su llave o ganzúa y entra en la habitación de la chica inglesa.

Y aquí me voy a detener para hablar de las coincidencias de estos “mirones”, (como también lo somos los lectores), de algo que verán tras la puerta.

Es la obra de otro gran amante de los juegos, de Marcel Duchamp y su *Étant donnés*: 1º La chute d'eau 2º Le gaz d'éclairage (“Están dados: 1º La cascada 2º La luz de gas”), obra que comenzó en secreto y terminó veinte años más tarde. Se trata de una instalación compuesta por un portalón de madera con un marco de

ladrillos, en donde hay dos agujeros a la altura de los ojos por donde el *voyeur* o mirón podrá ver lo que hay detrás. ¿Y qué podemos ver por esos dos agujeros? En primer lugar una pared de ladrillo con una gran rotura irregular en ella, que deja traslucir lo que hay más allá, el cuerpo de una mujer desnuda acostada sobre un lecho de ramas secas, con las piernas abiertas hacia la vista de los mirones y en la mano izquierda sostiene una lámpara de gaz. Al fondo una cascada “cuyas aguas ilusorias caen con un auténtico movimiento perpetuo”. Esta obra tiene un manual de instrucciones para el *voyeur*. Y esto nos recuerda a “El manual de instrucciones” de *Cronopios y Famas* de Cortázar, o el “Tablero de dirección” para las distintas formas de leer *Rayuela*. En su manual Duchamp nos dice cómo debemos ver esta obra.

Pero sigamos espionando algo más de *Étant donnés*. El mirón recrea con su mirada, especialmente a la figura de la mujer, la pueden ver como una mujer que espera amor o pueden ver en ella un cuerpo violado por un deseo ya consumado. Para Cari Crego “Toda la obra es una invitación a consumir nuestro deseo, incluso nuestros deseos más ocultos, y a consumir de esa forma la obra misma.”

Detrás de las puertas se esconden muchas cosas. Georges Huguet escribió que “Las puertas son trozos de sombra”. En una exposición sobre “Los mundos del Islam”, leí ante una puerta: “Abre la puerta de la felicidad, para el propietario de esta puerta, abridor de puertas”. Pero ¿qué encontraremos tras mirar por las rendijas de la puerta de *Étant donnés*, la felicidad o solamente trozos de sombra? ¿O el abrir esa puerta, el conocer qué hay tras ella, nos servirá para jugar, cómo en la letra del corro que juegan niñas y niños en Argentina “Arroz con leche / me quiero casar / con una señorita de San Nicolás /que sepa coser, que sepa bordar / que sepa abrir la puerta para ir a jugar”? ¿Será para jugar (o soñar) un juego erótico?

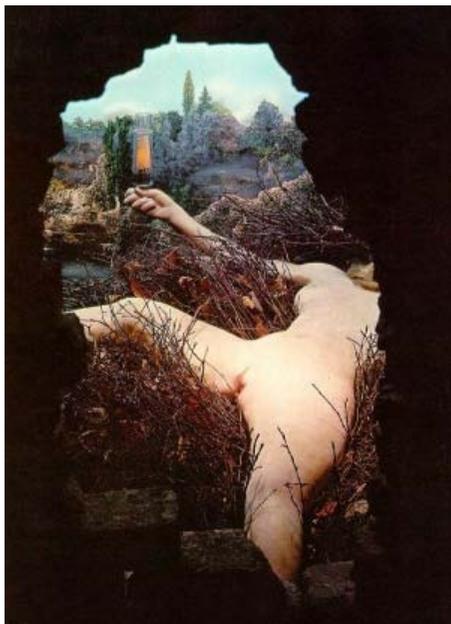


Ilustración 7. Marcel Duchamp, *Étant donnés*.

Étant donnés, es una obra compuesta principalmente por la puerta que nos anima a que juguemos a espiar, y por el sujeto al que vamos a espiar, una mujer desnuda, acostada con las piernas abiertas a la que podemos ver en toda su intimidad, que además, para que veamos mejor, alumbra la escena con una lámpara de gas. A la mujer no se la ve ni la cabeza ni el brazo derecho, ya he dicho anteriormente que en el brazo izquierdo lleva una lámpara, lámpara que lleva la marca Bec Auer. Juan Antonio Ramírez recuerda que “*bec*, además de ser la camisa o mechero de las lámparas de gas, significa también pico (de pájaro) y beso, todo lo cual encaja bastante bien

en el argumento erótico general”, componente altamente erótico también el que están viendo Juan y Nicole con ayuda de su linterna sorda.

Y no debemos olvidar a la primera muñeca de Bellmer a la que hizo un orificio a la altura del ombligo, era el “agujero por donde mirar”, el agujero del mirón. Hans Bellmer también fotografió a su segunda muñeca, desnuda en un bosque, hay un mirón semioculto detrás de un árbol que la espía; como también fotografió a la muñeca acostada y con las piernas abiertas, igual que la mujer desnuda de *Étant donnés* de Duchamp; igual que fotografió Cortázar a una muñeca sobre una cama en *Último round*.

En las obras de Duchamp, de Bellmer, así como en muchas de Cortázar está presente el erotismo. En una entrevista Duchamp decía que creía mucho en el erotismo, “podría ser, por así decirlo, otro “ismo”... porque es verdaderamente la manera de sacar a la luz lo que constantemente se esconde.” Y estamos jugando aquí mucho al escondite. A Cortázar le gustaba también el juego erótico, cuando le preguntaron en una entrevista sobre su última novela *El libro de Manuel*, respondió: “... tiene otros elementos que, en mi opinión, son trabajos revolucionarios. El contenido erótico del libro, por ejemplo, me parece importante. Si es desmesurado, deliberadamente desmesurado, es porque yo sigo creyendo que la revolución no solo se hace desde afuera para adentro, sino también desde adentro para afuera. (...) Además hay que tener en cuenta el elemento lúdico, (...) Yo no creo en las revoluciones sin alegría.”

Cortázar no vuelve sobre este episodio hasta mucho más adelante. Juan sigue espionando, y cuando Frau Marta va a cerrar la puerta del cuarto de la chica inglesa, mete el pie entre el marco y la puerta para que no se cierre. Frau Marta no se da cuenta o hace caso omiso a este episodio y entra en la habitación con la llave y con una “linterna sorda”. Juan puede entrar a la habitación al forzar que no se cerrara la puerta. Todos sus movimientos le traen recuerdos de los detectives de sus libros de la infancia “donde siempre había una linterna sorda”¹⁹. Juan recuerda que le había preguntado a su padre “¿Cómo puede ser sorda una linterna?” y que éste le había contestado que no preguntara estupideces. Pero ahora el está espionando en una habitación oscura, en donde una mujer vieja lleva una linterna, que “arrastraba el redondel de luz sobre la alfombra morada, tironeándolo con bruscos retrocesos y vacilaciones hasta la pata de una cama”, cama en donde descansa la chica inglesa y cama en donde trepa Frau Marta sobre la chica inglesa.

¹⁹ La linterna sorda es un farol de pantalla opaca que oculta la luz dentro de una caja dotada de una pequeña canilla para poderla abrir permitiendo, a la persona que lo porta, poder ver sin ser vista.

Sobre la linterna, Cirlot dice en su *Diccionario de símbolos* que “como toda luz independizada de la luz, es decir, escindida, simboliza la vida particular frente a la existencia cósmica, el hecho transitorio frente al eterno, la *distracción* frente a la esencia.”

Picasso en su célebre cuadro *Guernica* pinta a una mujer que lleva en su brazo derecho una lámpara de gaz. Como también la *Estatua de la libertad* que está en la entrada de Nueva York representa una mujer que porta la luz de una lámpara siempre encendida. Ya he dicho que en *Étan donnés* la mujer a la que espiamos lleva una lámpara de gaz en su mano izquierda.

Poco después Tell se arma de valor, abandona su cuarto y sube al tercer piso para espiar junto a Juan, los dos tiemblan, todavía no sabemos bien qué va a pasar, aunque ya nos ha dejado Cortázar bastantes pistas para sospecharlo. Juan y Tell espían como la chica inglesa “plácida y feliz” ve acercarse a Frau Marta que tiene en la mano una linterna, como también debía tenerla la condesa Bathory “mientras se acercaba a la cama donde una criadita atada de pies y manos se debatía amordazada, tan diferente de la chica inglesa», a la que poco a poco la vieja mujer comienza a “descubrir corriendo poco a poco el cuello de puntillas del pijama rosa.”

Retornamos al cuarto de la chica inglesa, donde Juan y Tell siguen espionando, “tratando de enlazar relaciones que se le escapaban como hebras que podían llegar a ser relaciones (...) en una absurda violación del tiempo, todo a punto de explicarse sin explicación posible.” Los dos ven cómo, poco a poco, se va consumiendo la ceremonia de la violación, ceremonia de violación que se está celebrando también al mismo tiempo en otra habitación, y en otra ciudad, en las personas de Hélène-¿condesa Bathory? y Celia, escenas que se repetirán entre Frau Marta-condesa Bathory y chica inglesa y más tarde con Frau Marta- condesa sangrienta y Nicole.

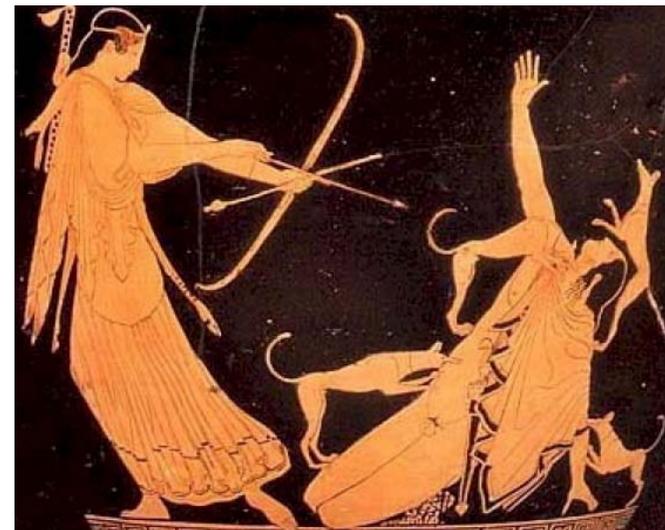


Ilustración 8. Diana y Acteón.

Tell dice a Juan que no permita que la mujer vieja muerda a la chica joven, y éste piensa que “no serviría de nada impedirselo”. La inglesita del pijama rosa se levanta y se va del cuarto por otra puerta. Juan dice “Frau Marta la seguirá, y después nosotros (...) Ya ves que tenemos que seguirlos, es lo único que podemos hacer.” ¿Dónde se dirigirán?

Pocas páginas después leemos cómo Tell y Juan siguen a las dos mujeres por pasillos oscuros hasta llegar a una calle con soportales. No se dan cuenta que “se había apagado la linterna sorda para dar paso a la vaga claridad rojiza que acompañaba siempre la noche en la ciudad”, llegan hasta una plaza donde circulan tranvías y hay personas que llevan paquetes. Repentinamente la chica inglesa salta a un tranvía, la siguen Frau Marta y Juan, pero Tell pierde el tranvía.

Y se termina para los dos el juego del espionaje o de los mirones.

Pero ¿han sabido comprender cuál era el obscuro contenido de la muñeca rota?, ¿no será ese “oscuro objeto del deseo”²⁰ del que hablaba Buñuel?, ¿o es una venganza de

Hélène hacia Juan? Juan dice a Hélène que uno de sus padres²¹ le llamó un día a él Acteón.

Recordemos que el cazador Acteón llegó por casualidad cerca del lugar donde se bañaba la diosa Diana junto a sus ninfas. En vez de retirarse, observó el espectáculo no destinado a ojos humanos, Diana, diosa de la caza montó en cólera y le convirtió en ciervo, que fue destrozado por los propios perros de Acteón.

Hélène dice a Juan: “Vaya a saber si Diana no se entregó a Acteón, pero lo que cuenta es que después le echó los perros y probablemente gozó viendo cómo lo destrozaban. No soy Diana pero siento que en alguna parte de mí hay perros que esperan, y no hubiera querido que te hicieran pedazos.” A Acteón le castigan por ser mirón, a Juan le castigan a no poder ver más a Hélène.

Sartre, en su obra *El ser y la nada*, adopta lo que denomina complejo de Acteón, que resume como la mirada curiosa y lasciva, cuya sublimación origina el estímulo de toda búsqueda. También advierte que se diferencia del *voyeur* tradicional en que es la “búsqueda”, más que el “encuentro” lo que caracteriza este complejo.

Este juego del mirón y el de espiar también me recuerda la novela de Henry Barbusse *El infierno*, en la que cuenta la llegada de un joven a París para trabajar. En la habitación de la pensión donde se aloja hay un pequeño agujero en la pared por el que ve y oye el paso de los distintos huéspedes, les ve hacer el amor, palpitar,

20 Un objeto del deseo oscuro que se sueña e idealiza si en el pasado ha sido insatisfactorio, reprimido. Sólo el presente puede ser luminoso-si se viviera y se disfrutara.

21 "...padro, denominación introducida por Calac (...) la calidad de padro aludía como es sabido a una entidad asociada, a una especie de compadre o sustituto o baby sitter de lo excepcional..." *62/MPA*.

sufrir y morir. Es un relato sobre el vacío, otro de los temas recurrentes en *62/MPA*.

¿Terminamos?

Leer es repetir la novela; si la novela (se) destruye, nosotros (nos) destruimos una y otra vez en cada lectura.

Blanca Anderson

Y si he querido que juguemos un poco, no debo de olvidarme de nombrar a otros personajes que juegan o que son juego, que acompañan a Cortázar en muchos de sus libros, los argentinos patafísicos de París, que se vislumbran ya en *Historias de cronopios y famas*, Calac y Polanco, a los que unos dicen que aparecen por primera vez en *62/MPA* pero también los encontramos en *La vuelta al día en ochenta mundos* editada un año antes, retornan en Último round, en *Todos los fuegos el fuego* y en su último libro publicado poco después de su muerte *Salvo el crepúsculo*, y también en tres de sus “autorreportajes”; y al caracol Osvaldo, a quien leemos en *62/MPA* y luego en algunos de los relatos de *Un tal Lucas* como “Lucas sus largas marchas” .

Para poner fin lo haré como lo hace Cortázar en *62/MPA*, con uno de sus personajes Feuille Morte, personaje del que siempre aparece. Hablando sobre los “padros” leemos “... las mujeres también podrían ser mi padro, salvo Feuille Morte” ¿será que Feuille Morte también es el propio Cortázar, pero él en quién se refleja es en Juan, Calac, Marrast, Polanco o Austin, o en los cinco?, ¿o también en Hélène-Frau Marta, Nicole, Celia, Tell? y en el personaje, Feuille Morte. del que poco o nada sabemos.

Las últimas palabras del libro y las únicas palabras que conocemos de ella son:

“Bisbis bisbis –decía Feuille Morte”

Bis bis, nos dice que la vida siga, que se repite, la vida como sucesión de momentos dramáticos, absurdos, tiernos, que se repiten y repiten constantemente igual que los juegos. Ya nos lo había dicho en su introducción que este relato, o como la misma vida, tienen momentos de agresión, de regresión y de progresión.



Bibliografía:

- Alazraki, J.(1994): “62. *Modelo para armar: novela calidoscopio*”, en *Hacia Cortázar, aproximación a su obra*, Barcelona, Anthtopos.
- Anderson, B. (1990): *Julio Cortázar: La imposibilidad de narrar*. Madrid, Ed. Pliegos.
- Annette Messager *Les messagers* (2007), Centre Pompidou, París, Ediciones Xavier Barral.
- Armando Reverón (2007) *The Museum of Modern Art, New York / Proyecto Armando Reverón*,
- Barbusse, H.(1957): *El infierno*, Buenos Aires, Editorial Boracaba.
- Beautés Insensées. Figures, histoires et maîtres de l'art irrégulier.* (2006). Milán, Skira.
- Bellmer, H.(1956); *L'anatomie de l'image*, París.
- Biedermann, Hans (1996): *Diccionario de símbolos*. Barcelona, Paidós.
- Borges, J.L. (1984): “La lotería en Babilonia”, *Ficciones*, Madrid, Alianza Emece.
- Caillois, R. (1994): *Los Juegos y los Hombres*. México, FCE.
- Carmorano, R. (2002): "Formas de manifestación de la otredad en la casuística cortazariana", *Lo lúdico y lo fantástico en la obra de Cortázar*, Madrid, Fundamentos.
- Cirlot, J.E. (1985): *Diccionario de símbolos*. Barcelona, Editorial Labor.
- Cortázar, J.(1994): “Historia de cronopios y famas”, *Cuentos completos /1*, Madrid, Alfaguara.
- , (1994): “Circe”, *Cuentos completos /1*, Madrid, Alfaguara.
- , (1976): *Humanario* con S. Facio y A. D'Amico, Buenos Aires, La azotea.
- , (2004): *Último round*. México Siglo XXI.

- , (1980): *62/Modelo para armar*. Barcelona, Bruguera.
- Crego, Ch. (2007): *Perversa y utópica. La muñeca, el maniquí y el robot en el arte del siglo XX*. Madrid, Abada Editores.
- Elderfield, J.; Pérez Oramas, L. y Lawrence, N. (2007): *Armando Reverón, The Museum of Modern Art, Nueva York / Proyecto Armando Reverón, Caracas*.
- Facio, S., D'Amico, A., Cortázar, J. (1976): *Humanario*. Buenos Aires, La Azotea.
- Fazzolari, M. (1982): "Una muñeca rota con una sorpresa "adentro", *Lo lúdico y lo fantástico en la obra de Cortázar*, vol. II, Madrid, Fundamentos.
- Freud, S. (1985): *L'Inquiétante étrangeté et autres essais*. París, Gallimard.
- Gadamer, H.G. (2000): *La educación es educarse*. Barcelona, Paidós.
- Huizinga, J. (1972): *Homo ludens*, Madrid, Alianza/Emecé.
- Naón, N. y Alvarado M.C. (2007): "La muñeca. Representación de las complejidades del sujeto," www.bahiamasotta.com.ar/bibliovir/munecas.doc, recuperado el 6-06-09.
- Pizarro Vázquez, A. (2003): *Lilah: El juego en la frontera de la conciencia*. http://www.cybertesis.cl/tesis/uchile/2003/pizarro_a/html/index-frames.html recuperado 9-07-09.
- Ramírez, J.A. (1993): *Duchamp, el amor y la muerte, incluso*. Madrid, Siruela.
- Revista Teina nº 5 "El juego", julio-agosto-septiembre 2004.
- Sartre, J.P. (2004): *El ser y la nada*. Barcelona, R.B.A.
- Tossati, V. (2008): *Beautes Insensées. Figures, histoires et maîtres irrégulier*. Milán, Skira.
- Winnicott, D. (1959): *Realidad y juego*. Barcelona, Gedisa.
- Zürn, U. (2004): *El hombre jazmín*, Madrid, Ediciones Siruela.