

Imagen de Julio Cortázar

Mauricio Lombardi

El texto que sigue es un fragmento de la tesis que presenté en el 2011 para la maestría Estudios Comparados de Arte, Literatura y Filosofía, en la Universidad Pompeu Fabra. Como el título lo indica, se trata de un grado de carácter interdisciplinar, que busca entender las relaciones entre las distintas artes; sus puntos de encuentro y distanciamiento en los últimos siglos. Explico esto porque al no poder, por obvias razones, compartir con ustedes el texto completo, quiero, en busca de claridad, explicar el tenor de mi trabajo, “La imagen retórica como pretexto en la poética y la narrativa de Julio Cortázar”.

Son abundantes las imágenes reales (también llamadas sensoriales) en la literatura de Julio Cortázar. *Fantomas y los Vampiros Multinacionales*, *Silvalandia*, *La vuelta al mundo en ochenta días* y *Los astronautas de la cosmopista* son solo algunos ejemplos. Creo que Cortázar tenía una especial predilección por la unión de imagen y texto como forma expresiva. Sin embargo, al hablar de “imagen retórica” dejo de lado las láminas e ilustraciones para referirme a aquellas imágenes que pueblan la ficción del gran cronopio sin

estar presentes. Tal es el caso de los cuentos “Manuscrito hallado en un bolsillo”, “Apocalipsis en Solentiname”, “Orientación de los gatos”, “Reunión con un círculo rojo”; tal es el caso en infinidad de páginas de *Rayuela*, llenas de refracciones, dibujos y *grids*; y tal es el caso de “Imagen de John Keats”, que a pesar de no tener una sola imagen real podría considerarse un estudio del fenómeno ekfrástico. Con “pretexto”, algo bastante más sencillo de explicar, me refiero a cómo este tipo de imágenes son, para Julio Cortázar, una poderosa invitación a la creación y a la escritura.

La imagen como pretexto para lo fantástico en “Las babas del diablo”

Las babas del diablo

No sé si ustedes habrán oído hablar de su arte a un fotógrafo profesional, a mí siempre me ha sorprendido que se exprese tal como podría hacerlo un cuentista en muchos aspectos. Fotógrafos de la calidad de un Cartier-Bresson o de un Brassai definen su arte como una aparente paradoja: la de recortar un fragmento de la realidad, fijándole determinados límites, pero de manera tal que ese recorte actúe como una explosión que abre de par en par una realidad mucho más amplia, como una visión dinámica que trasciende espiritualmente el campo abarcado por la cámara (Rosenblat, 1990, p. 41).

“Las babas del diablo” es uno de los cuentos más intrincados de Cortázar. La fotografía es aquí sin duda el eje central del relato, a tal punto que, dentro de las muchas interpretaciones que arrastra, la cámara ha pasado a ser uno de sus personajes principales. No son pocos los que consideran que es desde el punto de vista del obturador desde donde se narra parte de los hechos. En efecto, desde el comienzo del relato el autor pone de manifiesto la particular dificultad del punto de vista de lo que debe ser narrado:

Nunca se sabrá cómo hay que contar esto, si en primera persona o en segunda, usando la tercera del plural o inventando continuamente formas que no servirán de nada. Si se pudiera decir: yo vieron subir la luna, o: nos me duele el fondo de los ojos, y sobre todo así: tú la mujer rubia eran las nubes que siguen corriendo delante de mis tus sus nuestros vuestros sus rostros (Cortázar, 2005c, p. 233).

Pero esa dificultad de sujetos es solo el trasfondo de una dificultad mayor, no una de primeras o terceras personas, sino la que resulta de la yuxtaposición de dos lenguajes distintos: el de la fotografía y el de la palabra escrita. Alguna de las dos formas de expresión tiene que ceder.

Todo el relato está plagado de ambiguos dualismos en ese sentido, en el que se alternan los narradores y uno de los puntos de vista se nos sugiere como lo narrado a partir de una cámara, cuando leemos, por ejemplo:

porque de alguna manera tengo que arrancar y he empezado por esta punta, la de atrás, la del comienzo, que al fin y al cabo es la mejor de las puntas cuando se quiere contar algo (Cortázar, 2005c, p. 233).

Esa es una referencia clara al orden de las impresiones en un carrete de película, y no hemos pasado del segundo párrafo. Las frases del cuento son en sí mismas duales, y apenas parece que nos dieran una clave sobre las imágenes que se nos describen, nos la quitan con la misma facilidad:

del chico recuerdo la imagen antes que el verdadero cuerpo (esto se entenderá después), mientras que ahora estoy seguro de que de la mujer recuerdo mucho mejor su cuerpo que su imagen (Cortázar, 2005c, p. 237).

Este tipo de referencias —además de descripciones que sugieren encuadres, marcos o distancias focales— están presentes en todo el cuento, que se diferencia mucho de las dos realidades bien diferenciadas de relatos como “La noche boca arriba” o “Todos los

fuegos el fuego". A "Las babas del diablo" se puede aplicar lo que René Marill dice sobre la obra de Kafka:

Kafka ha vuelto a encontrar el secreto que habían perdido los aficionados a los enigmas: que la presentación de un enigma debe ser, ella misma, enigmática, ambigua... comentarlos para encontrar en ellos una interpretación resultará siempre pueril: están contruidos para provocar sucesivamente todas las interpretaciones, siendo insuficiente cada una de ellas —y también su suma—. En cuanto a la interpretación privilegiada y definitiva, no existe en absoluto, por la sencilla razón de que Kafka no la conocía y justamente escribía estos textos para demostrar que era inalcanzable (Marill, 1973, p. 128).

Y eso por decir algo sobre la literatura. Sobre la fotografía basta recordar la frase de Diane Arbus: "La fotografía es un secreto acerca de un secreto, cuanto más te dice, menos sabes". En efecto, la unión de un lenguaje fotográfico y uno literario es inalcanzable. En ese aspecto "Las babas del diablo" ha satisfecho a muchos aficionados a los enigmas, por lo que no pretendo profundizar en esa problemática.

Me interesa más estudiar un aspecto que se ha visto opacado por el debate antes descrito: el de la necesidad imprescindible de narrar, necesidad que hace que Julio Cortázar y su personaje franco-chileno sean hermanos más que padre e hijo; necesidad que hace de las imágenes (en este caso fotográficas) un pretexto perfecto para la fabulación. Como afirma Umberto Eco, "la fotografía se ve estimulada a seguir un camino con el que muestra grandes afinidades: dotada por naturaleza de una curiosidad connatural, de una vocación al *voyeurisme*, de una específica necesidad de *hallar*" (Eco, 1983, p. 192). Si la cámara halla, es porque Cortázar busca.

Cuando usted, con su cámara, ve dos imágenes en el visor, las superpone para que estén en foco y saca la foto. Bueno, yo para sacar la foto tengo que separar las imágenes, es decir, que en determinado momento las cosas se me apartan, se mueven, se corren a un lado y entonces, de ese hueco, que yo no sé exactamente qué es, surge una incitación que en muchos casos me

lleva a escribir, o por lo menos me coloca en un estado de porosidad o receptividad que hace que me sienta impulsado a comunicar y que la escritura se me vuelva más fácil (Gonzales, 1978, p. 43).

Pareciera que lo mismo sucede con Michel, quien “es culpable de literatura, de fabricaciones irreales. Nada le gusta más que imaginar excepciones, individuos fuera de la especie, monstruos no siempre repugnantes. Pero esa mujer invitaba a la invención” (Cortázar, 2005c, p. 240). Qué mejor entonces, para un personaje con esas características, que la afición de fotógrafo, ya que como dice Susan Sontag:

Las fotografías por sí solas son incapaces de explicar nada, son inagotables invitaciones a la deducción, la especulación y la fantasía (Sontag, 1992, p. 33).

Así, la duda sobre lo que podría o no haberse dado en esa isla parisina es puesta de manifiesto por el propio Cortázar.

No es casual que el personaje Roberto Michel trabaje como traductor. También lo hacía Cortázar, que debe haber sentido en carne propia el tedio de esa labor. No es casual que el día en que ocurren los sucesos sea un domingo con un sol insospechado para noviembre en París. No se trata además de traducciones de Poe o de Yourcenar. Nuestro personaje “llevaba tres semanas trabajando en la versión al francés del tratado sobre recusaciones y recursos de José Norberto Allende, profesor en la Universidad de Santiago” (Cortázar, 2005c, p. 235). Roberto Michel está aburrido. A ese aburrimiento se suma, como hemos visto, una necesidad de fabular casi patológica, de crear historias, una necesidad que es inhabilitadora, que lo aleja del trabajo y cuyas implicancias se repiten constantemente en el texto:

¿Por qué cuando alguien nos ha contado un buen cuento, en seguida empieza como una cosquilla en el estómago y no se está tranquilo hasta entrar en la oficina de al lado y contar a su vez el cuento?; recién entonces uno está bien, está contento y puede volverse a su trabajo (p. 233).

Entonces hay que contar lo que pasa, contarlo a los muchachos de la oficina o al médico (p. 234).

Y no me pregunté siquiera por qué interrumpía a cada rato la traducción del tratado de José Norberto Allende para reencontrar la cara de la mujer, las manchas oscuras en el pretil (p. 243).

Parece ser que para Roberto Michel cualquier cosa es mejor que continuar con Allende:

Para perder tiempo derivé hasta la isla Saint-Louis (Cortázar, 2005c, p. 235).

Hay que escapar a la rutina, hay que escapar al trabajo, y la mejor manera de hacerlo es tomando fotos... y creando historias:

Como no tenía nada que hacer me sobraba tiempo para preguntarme por qué el muchachito estaba tan nervioso (Cortázar, 2005c, p. 236).

Podemos dudar de los eventos que se traman en la isla parisina, de lo que no podemos dudar es de la capacidad fabuladora de Michel, especialmente si tomamos en cuenta lo que dice Andrea Imrei:

La cajita interior, la más pequeña, es la historia de la pareja (¿o trío?), vista en la isla, que en el sentido narratológico no puede considerarse historia por falta de acontecimientos, actantes y sus funciones (Imrei, 2002, p. 110).

Esa falta de acontecimientos, todos los sucesos potenciales encerrados en una imagen fotográfica, son precisamente una carta libre a la invención. A eso se refiere Rosalind Krauss cuando afirma que el fotógrafo “debe descifrar los indicios dejados en la escena, de tal manera que debido a su actuación, el desorden se organice y adquiera sentido” (Krauss, 2002, p. 164).

En “Las babas del diablo” Cortázar realiza una transvaloración del prejuicio mediante el cual Baudelaire consideró a la fo-

tografía como la “secretaria” del arte (Rabb, 1995, p. 66) (porque entendía su carácter como brutalmente mimético y corruptor de la imaginación). La tarea embrutecedora ahora es la de la traducción, copia fiel, y la fotografía se expande a un universo de posibilidades narrativas. El instrumento de mimesis que tanto repudió el autor de *Las flores del mal* no es ya la cámara Contax 1.1.2, sino la Remington. Cortázar reivindica el oficio del fotógrafo con palabras que podrían haber sido extraídas del credo simbolista:

De todas maneras, si de antemano se prevé la probable falsedad, mirar se vuelve posible; basta quizá elegir bien entre el mirar y lo mirado, desnudar a las cosas de tanta ropa ajena (Cortázar, 2005c, p. 237).

Tanto para Michel como para Cortázar, la fotografía se vuelve un pretexto perfecto para la fabulación. Pero Roberto Michel cometió un error gravísimo: intervino. Eso, según Susan Sontag, es el gran pecado del fotógrafo:

Fotografiar es fundamentalmente un acto de no intervención... La persona que interviene no puede registrar, la que registra no puede intervenir (Sontag, 1992, p. 22).

Al intervenir, el personaje de Cortázar destruye el momento decisivo, aquel instante preñado que los grandes fotógrafos saben encontrar y que hace que una imagen sea única e irrepetible. La foto que Roberto Michel toma es precisamente todo lo contrario. Al tomar la foto interrumpe la anécdota antes de que esta llegue a su punto más alto, aborta el momento preñado y con eso destruye toda la magia de la fotografía, pues como él mismo dice:

Su mayor encanto no era su presente, sino la previsión del desenlace (Cortázar, 2005c, p. 238).

Desenlace que nunca conoceremos:

Todo esto podía ocurrir, pero aún no ocurría, y perversamente Michel esperaba... (Cortázar, 2005c, p. 239).

Roberto Michel, ahora más que nunca, debe inventar su propio desenlace. Y es entonces donde mejor se nos muestra su necesidad de inventar historias para escapar de la rutina. A partir de la fotografía se nos presenta una historia que no tiene mayor soporte que la fabulación de Michael, que ha imaginado ya la vida de un adolescente a quien solo ha visto unos segundos:

El chico estaba bastante bien vestido y llevaba unos guantes amarillos que yo hubiera jurado que eran de su hermano mayor, estudiante de derecho o ciencias sociales (Cortázar, 2005c, p. 237).

Cansado de traducir, nuestro personaje hace todo lo contrario, fabula e inventa, no solo la vida del joven en el pretil, sino la de su hogar y su familia:

En su casa (su casa sería respetable, sería almuerzo a las doce y paisajes románticos en las paredes, con un oscuro recibimiento y un paraguero de caoba al lado de la puerta) llovería despacio el tiempo de estudiar, de ser la esperanza de mamá, de parecerse a papá, de escribir a la tía de Avignon (Cortázar, 2005c, p. 238).

Todas estas expresiones responden a lo que Antonio Anson llama *fotogenia*:

Con la fotografía y el cine todos los aspectos de la vida cotidiana cobran de repente una importancia sin precedentes, construyendo la base sobre la que se elaboran sus ficciones... Debido al efecto fotogenia, los elementos de la realidad más nimios son incorporados al ámbito de lo imaginario. La imagen hace de seres anónimos héroes cinematográficos (Anson, 2000, p. 12).

Los personajes del pretil parisino tienen ese efecto de fotogenia, y Michel, que sabe poco o nada de ellos, ha elaborado ya con ellos su ficción. A eso se refiere Anson al decir que "cualquier cosa puede convertirse, de inmediato, por voluntad de la imagen, en objeto de interés" (Anson, 2000, p. 43). A eso se refiere Sontag al

decir que la fotografía es una “inagotable invitación a la especulación y la fantasía”; esa es, según el también citado Eco, la vocación al voyerismo y la “específica necesidad de hallar” de la fotografía. Por eso Michel deja volar su imaginación:

Imaginé los finales posibles (ahora asoma una pequeña nube espumosa, casi sola en el cielo), preví la llegada a la casa (un piso bajo probablemente, que ella saturaría de almohadones y de gatos) y sospeché el azoramiento del chico y su decisión desesperada de disimularlo (Cortázar, 2005c, p. 240).

Roberto Michel definió de antemano los destinos de sus modelos, y todo ello es suficiente fantasía para regresar a la traducción de Allende hasta el próximo domingo. Sin embargo, Michel interviene. Por su intervención, Michel ha pasado a ser un personaje de su historia, ha interferido como los dioses del Olimpo en el destino de sus personajes y ahora tiene una responsabilidad con ellos; debe restablecer el orden que ha destruido:

Después de los retozos en la plaza, comprendí, si eso era comprender, lo que tenía que pasar, lo que tenía que haber pasado, lo que hubiera tenido que pasar en ese momento, entre esa gente, ahí donde yo había llegado a trastocar un orden (Cortázar, 2005c, p. 244).

No podría ser de otra manera, la fantasía tiene que continuar porque Roberto Michel está de nuevo en su escritorio (¡un mes después y continúa con Allende!), de cara a las recusaciones y con las manos atadas a la Remington:

Entonces descansaba un rato de mi trabajo, y me incluía otra vez con gusto en aquella mañana que empapaba la foto (Cortázar, 2005c, p. 243).

Pero los hilos de la virgen son también las babas del diablo, y como en muchos cuentos de Cortázar la imagen sirve como paso a una realidad otra. Los personajes intercambian sus posiciones y la fantasía de Michel se vuelve, por su misma fuerza, una realidad:

De pronto el orden se invertía, ellos estaban vivos, moviéndose, decidían y eran decididos, iban a su futuro; y yo desde este lado, prisionero de otro tiempo, de una habitación en un quinto piso, de no saber quiénes eran esa mujer, y ese hombre y ese niño, de ser nada más que la lente de mi cámara, algo rígido, incapaz de intervención (Cortázar, 2005c, p. 245).

Es sintomático que el terror sobrevenga cuando los personajes de su historia “decidían y eran decididos” ya no por él, que ya no sabe “quiénes eran” esos personajes. La historia no es ya su hipótesis, ya no es su divertimento. Estamos ante la versión macabra del Pigmaleón.

Al hablar de la capacidad creativa del hombre y de la desesperación del artista al sentir que su obra es tal que solo le falta pararse y hablar, Gombrich expone un ilustrativo ejemplo que es altamente relacionable al caso de Michel:

Cuando hacemos una estatua de nieve no sentimos, creo yo, que estamos construyendo un fantasma de hombre, hacemos simplemente un hombre de nieve. No decimos: “¿Representamos a un hombre que fuma?”, sino: “¿Le ponemos una pipa?”... Podemos convertirlo en un retrato o caricatura o podemos descubrir un parecido con alguien y elaborarlo... Lo más probable es que dotaremos al hombre de nieve de un nombre propio, que lo llamaremos “Jimmy” o “Jeeves” y nos dará pena cuando empiece a fundirse y se disuelva (Gombrich, 2002, p. 85).

En Michel la “pena” se convierte en espanto cuando la fotografía ya no lo salva del tedio, cuando ya no basta para distraerse de la traducción de Allende. Michel ha imaginado una realidad indiscutible y se ha visto presa de ella. Ahora es cuando tendría que intervenir y ya no puede, ahora solo puede observar a través del obturador, “nubes que pasan y a veces un gorrión”. Esa es la ironía del cuento, si tomamos en cuenta las varias menciones que ha hecho Michel sobre la quietud, en una evidente referencia a la temporalidad y la espacialidad:

Acababa de descubrirlo, porque la gente dentro de un auto detenido casi desaparece, se pierde en esa mísera jaula privada de la belleza que le dan el movimiento y el peligro (Cortázar, 2005c, p. 239).

Sé que si me voy, esta Remington se quedará petrificada sobre la mesa con ese aire de doblemente quietas que tienen las cosas movibles cuando no se mueven (Cortázar, 2005c, p. 233).

Aunque parezca que el autor del relato lanza puyas disimuladas a favor de la temporalidad del lenguaje, dentro del dualismo del texto encontramos también reproches a las palabras, tan injustas e insuficientes para describir solo con “casi” lo que una imagen nos daría nítidamente:

Era delgada y esbelta, dos palabras injustas para decir lo que era, y vestía un abrigo de piel casi negro, casi largo, casi hermoso. Todo el viento de esa mañana (ahora soplaba apenas, y no hacía frío) le había pasado por el pelo rubio que recortaba su cara blanca y sombría —dos palabras injustas— y dejaba al mundo de pie y horriblemente solo delante de sus ojos negros, sus ojos que caían sobre las cosas como dos águilas, dos saltos al vacío, dos ráfagas de fango verde. No describo nada, trato más bien de entender. Y he dicho dos ráfagas de fango verde (Cortázar, 2005c, p. 237).

Desde nuestra lectura del relato es el aburrimiento el que da pie a las fabulaciones de Michel y la fotografía la mejor manera de canalizarlas. La vuelta de tuerca de Cortázar es precisamente la fabulación llevada hasta su punto extremo, en donde lo real y lo ficticio pierden la línea divisoria y aparece ese umbral de reversibilidad que rige tantos cuentos de Cortázar.

La imagen como pretexto lúdico en “Graffiti”

Aunque en “Graffiti” el espacio también es el de una ciudad bajo un estado policial y represivo, no podemos decir que, como “Apocalipsis en Solentiname”, se trate de un relato de denuncia. En este

caso la represión es precisamente lo que motiva el juego de los personajes:

Tu propio juego había empezado por aburrimiento, no era en verdad una protesta contra el estado de cosas en la ciudad, el toque de queda, la prohibición amenazante de pegar carteles o escribir en los muros. Simplemente te divertía hacer dibujos con tizas de colores (Cortázar, 2005b, p. 903).

Estamos claramente ante la imagen como un pretexto lúdico. Los personajes juegan a esconderse, las imágenes son sus códigos y se comunican como cómplices mediante ellas. El cuento, más claro no puede ser, comienza con esta frase:

Tantas cosas que empiezan y acaso acaban como un juego, supongo que te hizo gracia encontrar un dibujo al lado del tuyo (Cortázar, 2005b, p. 903).

Tan solo en los dos primeros párrafos podemos leer varias veces la palabra 'juego' y 'aburrimiento', que se repetirán a lo largo del texto y se intercalarán con otras como 'gracia' y 'diversión':

En la ciudad ya no se sabía demasiado de qué lado estaba verdaderamente el miedo; quizás por eso te divertía dominar el tuyo y cada tanto elegir el lugar y la hora propicios para hacer un dibujo (Cortázar, 2005b, p. 904).

El peligro hace que el juego valga la pena, pone la cuota de excitación y aventura:

Empezó un tiempo diferente, más sigiloso, más bello y amenazante a la vez (Cortázar, 2005b, p. 904).

Las reglas del juego están bien definidas y son compartidas por toda la población, que está del mismo lado del tablero:

Ver a la gente que le echaba una ojeada al pasar, nadie se detenía por supuesto, pero nadie dejaba de mirar el dibujo (Cortázar, 2005b, p. 904).

Atreverse a romper las normas, a quebrar el silencio, implica riesgos grandes ante los otros, el enemigo, la policía. No todos se atreven, pero nuestros personajes sí, en ese sentido son como niños, quieren jugar, quieren dibujar. No solo hay constantes menciones al juego como tal, sino también a niños que, precisamente por serlo, forman una parte más activa del juego:

Poco les importaba que no fueran dibujos políticos, la prohibición abarcaba cualquier cosa, y si algún niño se hubiera atrevido a dibujar una casa o un perro, lo mismo lo hubieran borrado entre palabrotas y amenazas (Cortázar, 2005b, p. 903).

No es difícil encontrar los elementos lúdicos del cuento. Lo que es importante es notar como todo el juego y con él la narración, parte de los dibujos en los muros. Otra vez vemos cómo para Cortázar las formas expresan mejor que las palabras, y es mediante ellas que conocemos a profundidad a los personajes y que los personajes se reconocen a sí mismos:

Una noche viste su primer dibujo solo; lo había hecho con tizas rojas y azules en una puerta de garaje, aprovechando la textura de las maderas carcomidas y las cabezas de los clavos. Era más que nunca ella, el trazo, los colores, pero además sentiste que ese dibujo valía como un pedido o una interrogación, una manera de llamarte (Cortázar, 2005b, p. 904).

Además de conocer a los personajes por su particular manera de dibujar, entre ellos se establece un diálogo, una complicidad que es fundamental en cualquier juego:

Había querido responder a tu triángulo con otra figura, un círculo o acaso un espiral, una forma llena y hermosa, algo como un sí o un siempre o un ahora (Cortázar, 2005b, p. 905).

La imagen en los muros sirve de pretexto para la fábula, para llenar el vacío que se da por la ausencia de ese otro que no podemos alcanzar:

Esa noche escapaste por poco de una pareja de policías, en tu departamento bebiste ginebra tras ginebra y le hablaste, le dijiste todo lo que te venía a la boca como otro dibujo sonoro, otro puerto con velas, la imaginaste morena y silenciosa, le elegiste labios y senos, la quisiste un poco (Cortázar, 2005b, p. 904).

Como otros personajes de Cortázar, los actantes de “Graffiti” se inventan destinos y vidas mediante los dibujos, fabulan en torno a imágenes. Es sintomático además que cada ejercicio ecrástico en que Cortázar nos describe los murales sean siempre dibujos coloridos, con tizas pastel o cálidas. Solo en una ocasión se rompen las reglas del juego y se usan palabras, pero se escriben con tiza negra:

Una sola vez escribiste una frase, con tiza negra: A mí también me duele. No duró dos horas, y esta vez la policía en persona la hizo desaparecer. Después solamente seguiste haciendo dibujos (Cortázar, 2005b, p. 904).

Pero son las imágenes y no las frases las que concentran la mayor capacidad expresiva. Las tizas cálidas nos permiten comprender el carácter del personaje, las espirales hablan, y también es mediante los *graffiti* que se manifiesta el final del juego, que una vez más ha terminado con la derrota:

Te acercaste con algo que era sed y horror al mismo tiempo, viste el óvalo naranja y las manchas violetas de donde parecía saltar una cara tumefacta, un ojo colgando, una boca aplastada a puñetazos (Cortázar, 2005b, p. 906).

Solo mediante esa descripción sabemos que uno de los participantes ha sido detenido. Con el diálogo establecido entre ambos personajes, con el juego que está destinado a la derrota, tiene que haber también una respuesta desesperada:

Llenaste las maderas con un grito verde, una roja llamarada de reconocimiento y de amor, envolviste tu dibujo con un óvalo que era también tu boca y la suya y la esperanza (Cortázar, 2005b, p. 906).

El mundo interior de los personajes solo llega a nosotros mediante la interpretación que ellos hacen de los dibujos. Pero al ser imágenes retóricas, aquella interpretación debe ser la única posible.

Refiriéndose a Keats y a sus contemporáneos, Cortázar cita a Cocteau al decir:

Las constelaciones no saben que lo son; hace falta la mirada exterior para crearlas (Cortázar, 2005d, p. 393).

Ese parece ser el juego de nuestros personajes, que se reconocen en el estilo de sus dibujos:

Dibujaste un rápido paisaje con velas y tajamares; de no mirarlo bien se hubiera dicho un juego de líneas al azar, pero ella sabría mirarlo (Cortázar, 2005b, p. 904).

No es casual que los *graffiti* sean para un pretexto narrativo, ya sea cuando estos son panfletarios o políticos, como los que Cortázar señala en “Noticias del mes de mayo” de *Último round*, o artísticos como los que describe en *Rayuela* o los murales de Antoni Tàpies, a quien dedicó este relato. Nuestro autor se da cuenta rápidamente que los muros se han vuelto en nuestros tiempos una superficie más para la creación poética:

Pero los poetas no son ya solamente esos que enumeran los profesionales de la crítica; la poesía está cada vez más en la calle, en ciertas formas de acción renovadora... de los *graffiti*. Hace pocos días, en una galería del metro de París... leí esta inscripción que de acuerdo con las leyes francesas podría costar dos meses de cárcel a su autor: POÈTES DES MURAILLES, RÉVEILLEZ-VOUS! (Cortázar, 2005d, p. 393).

Ese Julio Cortázar, comprometido con mayo del 68, es el mismo que describe París en *Rayuela* como un mundo de colores de tiza, donde lo urbano se convierte en pictórico fuera de cualquier situación política:

Un mundo de tiza de colores giraba en torno y los mezclaba en su danza, papas fritas de tiza amarilla, vino de tiza roja, un pálido y dulce cielo de tiza celeste con algo de verde por el lado del río (Cortázar, 2005a, p. 426).

Así como el lenguaje visual y el lenguaje textual se unen y confunden en “Las babas del diablo”, en “Graffiti” hay hasta tres posibilidades de narración, solo que en este caso no son percibidas por el lector como dos fuerzas opuestas sino como posibilidades igualmente válidas: la primera es el narrador omnisciente que relata los sucesos desde fuera, refiriéndose a los dos personajes y tomando partido o emitiendo opiniones. Él es quien dice:

Una noche viste su primer dibujo solo (Cortázar, 2005b, p. 904).

El lector tiende a escoger esta opción, que es la más convencional. A lo largo del cuento el narrador omnisciente emite un monólogo en el que parece estar hablando con el personaje masculino, recreando sus acciones sin dejar de hacer referencias al personaje femenino. El peso principal recae entonces no tanto en el narrador, sino en las acciones del personaje masculino, protagonista —eso creemos— de la historia.

La segunda posibilidad es que el narrador y el personaje masculino sean la misma persona, y que este hable consigo mismo en un monólogo, usando la tercera persona a modo del “yo editorial”. El lector se debate entre estas dos posibilidades sin tomar otra como posible. La tercera opción, la efectiva, es indescifrable hasta las últimas cuatro líneas del relato. Es la mujer la que narra las acciones de un hombre a quien ha imaginado en todo detalle (tanto detalle que hasta el momento no hemos puesto en duda su existencia). La irrupción de la mujer como narradora solo es posible cuando hace aparición la terminación pronominal “me” sobre las últimas líneas del cuento. Solo entonces comprendemos, en el último párrafo, que ella es la única narradora-personaje de la historia:

Ya sé, ya sé, ¿pero qué otra cosa hubiera podido dibujarte? ¿Qué mensaje hubiera tenido sentido ahora? De alguna manera tenía

que decirte adiós y a la vez pedirte que siguieras. Algo tenía que dejarte antes de volverme a mi refugio donde ya no había ningún espejo, solamente un hueco para esconderme hasta el fin en la más completa oscuridad, recordando tantas cosas y a veces, así como había imaginado tu vida, imaginando que hacías otros dibujos, que salías por la noche para hacer otros dibujos (Cortázar, 2005b, p. 907).

Nuevamente, un personaje de Cortázar imagina la vida posible de otro con el único elemento de una imagen. El que asumamos y aceptemos al final del relato, con sorpresa pero sin duda, que todo ha sido fabulación, parte precisamente por ese juego sutil de narradores que se posibilita por el uso de verbos intransitivos que tienen más de un sujeto pronominal posible. La ambigüedad tan proclamada en "Las babas del diablo" adquiere aquí, precisamente por su silencio, un desenlace magistral y nos gana por KO. A "Graffiti" son perfectamente aplicables las palabras que María de Lourdes Dávila destina a "Las babas del diablo":

El relato se nutre de la pluralidad de referencias y versiones de la realidad (Dávila, 2001, p. 41).

Lo importante y fundamental es que toda esa pluralidad de referencias y visiones de la realidad parta únicamente de dibujos. El juego, en ese sentido, se da tanto en los personajes como en el nivel narrativo. Cortázar hace que los personajes se busquen entre ellos, pero al mismo tiempo los esconde de nosotros.

Es significativo ver en dónde convergen y divergen las posiciones de Graciela de Sola y de Jaime Alazraki con respecto al juego en nuestro autor. Aunque una crea que el juego está comprometido con la realidad y el otro que se da al margen de esta, ambos hablan de una transgresión de espacios y tiempos, transgresión que Cortázar sugiere y consigue en muchas ocasiones a través de imágenes retóricas. Para Graciela de Sola, "Cortázar capta agudamente el aspecto mágico, ritual, de los juegos, su sentido de apertura frente a la limitación de espacio y tiempo en que el hombre corrientemente se mueve... el juego de Cortázar parece siempre

significante, mágico, es decir, actuante sobre la realidad, comprometido con ella" (Sola, 1968, p. 152).

Mientras que para Alzraki:

El mundo irreal del homo ludens, en cambio, se redefine como la realidad profunda que por contraste convierte en ficción nuestra realidad corriente. El *Homo sapiens* juega en el ámbito de la cultura: es un juego serio que convierte al hombre en el papel que representa. El *Homo ludens* crea sus juegos al margen de la cultura, contra sus reglas, como una ilusión que va socavando las reglas, el tiempo y el espacio del mundo real hasta convertirlo en irrealidad (Alzraki, 1994, p. 103).

Por eso, muchas veces lo lúdico, lo fantástico o la otredad van de la mano en los cuentos de Cortázar.

Referencias

- ALZRAKI, J. (1994). *Hacia Cortázar: aproximaciones a su obra*. Barcelona: Antrophos.
- ANSÓN, A. (2000). *Novelas como álbumes*. Murcia: Mestizo.
- CORTÁZAR, J. (2005a). *Rayuela*. Obras completas I. Barcelona: RBA-Instituto Cervantes.
- CORTÁZAR, J. (2005b). *Graffiti*. Obras completas III. Barcelona: RBA-Instituto Cervantes.
- CORTÁZAR, J. (2005c). *Las babas del diablo*. Obras completas III. Barcelona: RBA-Instituto Cervantes.
- CORTÁZAR, J. (2005d). *Imagen de John Keats*. Obras completas IV. Barcelona: RBA-Instituto Cervantes.
- DÁVILA, M. de L. (2001). *Desembarcos en el papel: la imagen en la literatura de Julio Cortázar*. Rosario: Beatriz Viterbo Editora.
- Eco, Umberto. (1983). *La definición del arte*. Barcelona: Martínez Roca.

- GOMBRICH, E. H. (2002). *Arte e ilusión: Estudio sobre la psicología de la representación pictórica*.
- GONZALES BERMEJO, E. (1978). *Conversaciones con Cortázar*. Barcelona: Edhasa.
- IMREI, A. (2002). *Oniromancia. Análisis de símbolos en los cuentos de Julio Cortázar*. Budapest: Akadémiai Kiadó.
- KRAUSS, R. (2002). *Lo fotográfico: Por una teoría de los desplazamientos*. Barcelona: Fotografía.
- MARILL, R. (1973). *Franz Kafka*. Barcelona: Fontanella.
- RABB, J. M. (comp.) (1995). *Literature and photography interaction, 1840-1990*. Albuquerque: University of New Mexico Press.
- ROSENBLAT, M. L. (1990). *Poe y Cortázar: Lo fantástico como nostalgia*. Caracas: Monte Ávila Editores.
- SOLA, G. de (1968). *Julio Cortázar y el hombre nuevo*. Buenos Aires: Sudamericana.
- SONTAG, S. (1992). *Sobre la fotografía*. Barcelona: Edhasa.