

REVIEWS

María D. Blanco Arnejo. *La Novela lúdica experimental de Julio Cortázar*.
Madrid: Editorial Pliegos, 1996. 224p.

Sandra García Angeles
Washington State University

La obra literaria de Julio Cortázar, ha sido objeto de estudio por varios críticos. Blanco Arnejo, basada en la crítica sobre las obras de este reconocido escritor, se propone dar un planteamiento profundo a tres novelas publicadas por Cortázar después de *Rayuela* (1963): *62. Modelo para armar* (1968), *Libro de Manuel* (1973) y *Los autonautas de la cosmopista* (1984). En general, los críticos argumentan la enorme complejidad de estas tres novelas referidas anteriormente, ya que se trata de un estilo experimental. Arnejo hace un acercamiento con bases críticas estructuralistas. Asimismo, trata de establecer las líneas de la evolución novelística del autor, relacionando cada una de estas obras con *Rayuela*, como diversas continuaciones de la misma.

Blanco Arnejo prepara un estudio de estas obras para devolverles su lugar en el panorama de la literatura argentina. Considera los aspectos lúdico y experimental, así como el papel del lector y de los aspectos lingüísticos de las obras.

En la introducción, la autora menciona la dualidad del escritor, quien no sólo se enfrenta a dos culturas (Latinoamericana y Europea), sino que también experimenta nuevas perspectivas en su dimensión como creador literario. *Rayuela* marca el cambio de la novela tradicional a la experimental y lúdica. Esta es la pauta que seguirán las tres novelas posteriores. Los aspectos que toma en cuenta el análisis, y que de alguna manera aparecen en cada una de las obras son: la creación de personajes alienados; la fusión de distintas culturas; la variedad de episodios, unidos por el humor y por la relación creada por el lector; y finalmente el "Tablero de Direcciones" que establece relación con el lector.

En *62. Modelo para armar*, novela proyecto como ella la llama, la obra está basada en *Rayuela*, pero con múltiples transgresiones. Así, se propone establecer las coordenadas de estas transgresiones analizando 3 puntos fundamentales: la relación obra-lector, las categorías actanciales de personajes, y las técnicas narrativas. Se habla entonces de la transgresión a las convenciones literarias. La obra está protagonizada por un grupo de personajes que cree que reacciona psicológicamente de forma clásica, pero que en realidad está siendo movido por unas fuerzas extrañas fuera de la realidad empírica. Estas fuerzas superiores los mueve a buscar una clave diferente de las claves convencionales como son: la razón, el sentimiento y el pragmatismo. Establece la importancia del juego y del acto de jugar a varios niveles. El lector encontrará en el capítulo 62 de *Rayuela* el punto de vista teórico que explica la puesta en práctica de *62. Modelo para armar*.

Para Arnejo, en esta novela no somos el resultado de nuestras acciones, sino que estamos expuestos a todo tipo de carambolas inesperadas e impredecibles relacionadas con las conductas ajenas. Así, los personajes son fantoches, movidos por lo que ellos creen sus pasiones, pero en realidad, por algo inexplicable. Es el absurdo hecho novela. No es posible seguir líneas temporales, espaciales o argumentales, ni tampoco patrones psicológicos en la conducta de los personajes. La novela es un caos y, por lo tanto, la actividad del lector es máxima, tratando de poner orden en algo que en realidad no lo tiene. La autora concluye que esta novela es una afirmación de la libertad de crear, de usar la imaginación y de traicionar las expectativas del lector. No es algo acabado ya que el hombre no lo es. Es una novela proyecto, que necesita la colaboración del lector para realizarse. La sorpresa final es que se trata de un rompecabezas sin solución.

La segunda obra en el análisis de Blanco Arnejo es *Libro de Manuel*, a la que llama *novela convergente*. La crítica moderna ve la orientación política como un elemento indeseable en una novela. Para Blanco Arnejo, la conjunción de ambos esfuerzos, política y literatura, es lo que recibe en el prólogo el nombre de convergencia. Es un libro de significado político muy claro, pero también contiene su parte de enigmas. La ideología final de la novela, es exaltar la libertad a todos los niveles. El prólogo es el único segmento explicativo de la novela. Nuevamente, el papel del lector es fundamental y activo, relacionando distintas ideas para darle un sentido final al conjunto. Arnejo afirma que nos encontramos ante una reflexión *metanarrativa* fundamental: los personajes de un libro se dedican a crear un libro a su vez. Es uno de los recursos más frecuentes del "alto modernismo literario." Se trata de una actividad lúdica que se extiende desde los personajes hasta el lector, fuera de la novela. La propuesta del juego se ofrece a distintos niveles. El esfuerzo del lector para leer la novela tiene un elemento lúdico trascendente, de ahí la importancia de la obra. La novela busca influir en el lector en todos los niveles. El lector cierra la novela con una misión muy importante, la de cambiar su modo de ver el mundo, y también la perspectiva de los demás, asumiendo plenamente el concepto de *liberación*. Liberación es la palabra clave de la novela en varios niveles: lingüístico, político, y sexual. Lo que en el fondo quiere enseñarle a Manuel, y por lo tanto al lector, es vivir sin trabas y sin miedo. Hay entonces, un afán comunicativo de información a la vez que de formación de un público lector. La forma de expresar estas ideas se hace mediante la mezcla de la política con la fantasía, y de la tortura con la comicidad. Esta mezcla conduce a un perfecto equilibrio en la novela. Se busca ir un paso más allá de la descripción estética, y llegar al erotismo puro sin coartadas. El lenguaje soez libera la mente y puede llegar a liberarnos de todas las trabas sociales y políticas. Hay una jerarquía de valores, para conquistar la verdadera libertad. En el *Libro de Manuel* aparecen elementos absurdos e imposibles de la trama, que están al servicio del propósito de liberación de la novela.

La última obra que analiza es *Los autonautas de la cosmopista*, a la que denomina *juego hecho novela*. Basada en ciertas opiniones críticas, la autora concluye que existe una cierta "noción intuitiva" de la novela. Es decir, los profesionales de la literatura no parecen alcanzar una definición, pero saben distinguir normalmente entre los libros que son novelas y los que no lo son. Arnejo considera el libro como una novela, ya que cumple con las características apuntadas por los críticos.

Según Arnejo, la profundidad y la sencillez son dos cualidades contradictorias que aparecen en esta obra. Esto se debe, quizás, al hecho de ser un libro de dos autores.

Dos elementos fundamentales que conducen este desarrollo son la parodia y el predominio del elemento lúdico. Basándose en la definición de parodia de David Kiremidjian, Arnejo propone tres niveles en la obra: conceptual, estructural y estilístico. Los narradores están fundidos en uno solo. No se nos explica quién es el autor de cada uno de los fragmentos, pero el lector se ocupa de adivinarlo. Se hace un estudio de la perspectiva como factor conformante de la realidad, lo cual contribuye a esclarecer esta dimensión en las actividades del lector. Para Arnejo el humor es el efecto más sobresaliente, siendo el desfase entre fondo y forma su detonante fundamental. Las parodias proporcionan un tipo de lenguaje lleno de significado que el lector deberá desentrañar, con ayuda de su propio bagaje cultural.

En *Los astronautas de la cosmopista* los personajes conciben su idea del viaje como una forma de jugar. El juego y sus reglas permiten a los expedicionarios crear su propio mundo, donde sólo sus propias leyes tienen validéz. De ahí se deriva el carácter atemporal y extraespacial de su viaje, así como con las personas que no juegan.

Blanco Arnejo concluye que *62. Modelo para armar* es un puro juego literario. *Libro de Manuel* es un juego político. *Los astronautas de la cosmopista* es la obra donde el autor sale a jugar. Se da un proceso en el avance de estas tres novelas de lo más literario a lo más físico, a lo que está más cerca del puro juego. El lector se ve obligado a seguir al autor en esta aventura, tratando de entender su desafío literario, respondiendo a su llamada política y, finalmente, compartiendo el juego con Julio Cortázar. Las tres novelas terminan un ciclo que había sido iniciado con *Rayuela*. Son novelas que se desarrollan en París, pero manteniendo un contacto constante con el mundo latinoamericano, creando unos personajes alienados a causa, en gran medida, de su desarraigo de los dos mundos en que viven. Para Arnejo, la relación con el lector cómplice establecida en *Rayuela*, se profundiza en estas novelas en la realización de un acto lúdico.

El análisis de Blanco Arnejo es un trabajo exhaustivo que permite contemplar la relación establecida entre las obras de Cortázar expuestas en su ensayo. El seguimiento estructuralista que Arnejo emplea funde perfectamente esta relación, logrando finalmente darle un lugar y sentido a estas tres novelas posteriores de Cortázar, para verlas no sólo como puras continuaciones de *Rayuela*, sino como verdaderas e interesantes creaciones literarias de tipo experimental.