

UNIVERSIDAD DE PANAMÁ
VICERRECTORÍA DE INVESTIGACIÓN Y POSTGRADO
FACULTAD DE HUMANIDADES



EL TIEMPO Y EL ESPACIO EN
FINAL DEL JUEGO DE JULIO CORTÁZAR

POR:

HEIDY IRASEMA CABALLERO VALDÉS

**TESIS PRESENTADA A LA CONSIDERACIÓN
DE LA FACULTAD DE HUMANIDADES PARA
OPTAR AL TÍTULO DE MAGISTER EN
LITERATURA HISPANOAMERICANA.**

1999

318901

Obsequio del autor.

17 SEP 1999

T

DEDICATORIA

A mi esposo Armando y a mi hija María Cristina.

ÍNDICE

	Página
Hoja de aprobación	
Dedicatoria	
Resumen - Summary	
Introducción.....	i
1.- El cuento como forma de la narración.....	1
1.1.- Algunas consideraciones sobre el cuento.....	1
1.2.- Teoría sobre el relato fantástico.....	6
1.3.- El cuento como creación en Cortázar.....	7
2.- Análisis de Final del juego.....	10
2.1.- Composición de Final del juego.....	12
2.2.- Espacio y tiempo en Final del juego y otros relatos de la obra.....	17
2.3.- El héroe en el relato neofantástico de Julio Cortázar.....	31
2.4.- El personaje en el enunciado en los cuentos de Final del juego.....	31

	Página
2.5.- El personaje en la enunciación.....	39
2.5.1.- El personaje en la enunciación en Final del juego.....	40
2.5.2.- El personaje en la enunciación en otros cuentos.....	42
3.- El Discurso Narrativo.....	52
3.1.- Función narrativa de la descripción.....	52
3.2.- Mímesis o modos de reproducción del discurso de palabras.....	56
4.- El punto de vista en Final del juego.....	58
5.- El tiempo y diégesis o historia.....	72
6.- Estatuto del narrador.....	82
7.- Consideraciones generales sobre Final del juego.....	87
7.1.- El actante en el enunciado.....	87
7.2.- La enunciación.....	88
7.3.- El tiempo y el espacio.....	90
7.4.- Las relaciones tiempo e historia.....	90

	Página
7.5.- Función narrativa de la descripción.....	92
7.6.- La distancia y la perspectiva.....	93
7.7.- La instancia narrativa.....	95
7.8.- El estatuto del narrador.....	96
Conclusiones.....	98
Bibliografía.....	102

Aprobado por: *Alicia Soto*
Dra. ALICIA SOTO

RESUMEN

Este trabajo consiste en analizar el discurso narrativo en “**Final de Juego**”. Primeramente se demuestra que la función del cronotopo se presenta a través de la superposición temporal, el desplazamiento espacial y en el comportamiento de los personajes. En segundo lugar, se analiza el discurso narrativo el cual revela cómo los relatos breves de Cortázar sufren frecuentes alternaciones temporales que, a veces, configuran la totalidad de la estructura narrativa, resultando de ellos relatos retrospectivos que rompen el marco temporal tradicionalmente fijado en el cuento.

SUMMARY

This turn paper consists in analyzing the narrative speech of “**Final del juego**”. Firstly it demonstrates that the function of the cronostope is presented through the temporal superposition the spatial displacement and the characters' behavior. Secondly it analyzes de narrative speech while reveals hou Cortázar short report undergoes frequent temporary disturto, which sometimes shapes the complete narrative structure turning into retrospective report that breaks the traditional temporal frame established in the short story.

INTRODUCCIÓN

El motivo fundamental de este trabajo es aportar algún conocimiento nuevo, aunque modesto, del contenido y las formas de la narración breve de Julio Cortázar. El campo de estudio de esta investigación se encamina a uno de sus libros de cuentos **Final del juego** en el cual analizaremos el discurso narrativo, fijando en ellos la estructura narrativa que se presenta para el manejo del cronotopo y demostrar, a través de estos cuentos, cómo utiliza el tiempo y el espacio como recurso para analizar la problemática del hombre contemporáneo.

Dentro de los múltiples temas que podrían elegirse para un estudio de **Final del juego** escogimos los siguientes: el espacio y el tiempo, el héroe en el relato neofantástico, el personaje en el enunciado, en la enunciación, las relaciones temporales entre el relato y la historia. Función narrativa de la descripción, distancia y perspectiva del narrador, la instancia narrativa, estatuto del narrador y niveles narrativos.

Para el desarrollo de estos temas se hará un análisis de todos los aspectos en el cuento **Final del juego**. Los demás cuentos del libro se

evalúan parcialmente hasta donde sea necesario para completar el estudio de cada tema.

Dividimos este trabajo en tres capítulos: En el primero se presentan de manera panorámica algunas consideraciones sobre el cuento, el cuento como creación en Cortázar y sobre la teoría del relato fantástico.

En el capítulo segundo se analiza **Final del juego** fijándonos en el cronotopo, en el personaje en el enunciado, la enunciación y el héroe en el relato neofantástico. En el último capítulo se hará un estudio sobre la estructura del discurso narrativo a través del punto de vista, el tiempo y diégesis o historia y el estatuto del narrador. Seguidamente presentaremos algunas consideraciones generales sobre cada uno de los temas o conceptos estudiados en los que demostraremos que la originalidad de los relatos breves en **Final del Juego** se logra mediante un hábil manejo del cronotopo, la configuración del héroe, de la relación temporal entre la instancia narrativa y la perspectiva del narrador. Finaliza el trabajo con las conclusiones derivadas de este estudio.

El significado de la obra literaria es múltiple y múltiples serán también las lecturas posibles, por eso esperamos que este trabajo sirva de escalón a posteriores estudios literarios.

Mis muestras de agradecimiento a la Doctora Alicia Soto por su valiosa y atinada orientación en el desarrollo de este trabajo.

1.- EL CUENTO COMO FORMA DE LA NARRACIÓN

1.1.- ALGUNAS CONSIDERACIONES SOBRE EL CUENTO

El cuento como género literario ha cobrado mucha importancia en la actualidad. Alcanza su madurez en la segunda mitad del siglo XIX. Hasta ese momento era equiparado con la tradición oral, la leyenda, la fábula y la novela. Es entonces cuando, en la segunda mitad del siglo pasado, aparecen los grandes maestros del género que no sólo se preocupan de cultivarlo sino que, en algunos casos, teorizan sobre sus características que lo igualan en calidad literaria a géneros como la novela y el ensayo.

Precisamente, el punto de partida de la polémica en la definición del cuento es su proximidad a la novela. Muchas definiciones del cuento han sido formuladas en

base de esta proximidad. Unas veces se ha dicho que el cuento es una narración breve con pocos personajes y un solo tema central bien definido. Otras, que es una novela corta; es decir, que se trata de definir al cuento en

relación a la novela, teniendo en cuenta sus diferencias y semejanzas. Sin embargo, el factor que más ha influido en este sentido es la brevedad. A este respecto nos dice Emilio Carilla:

“...aunque la brevedad repercute en particularidades del género, es, en sí, signo elemental y vagamente definidor. De tal modo, avanzamos un trecho al considerar que la brevedad está ligada a la intensidad, ésta sí, característica del cuento.”¹

La intensidad, y no la brevedad, es la característica esencial del cuento. Esto es así con respecto a la novela, pues encontramos que en ésta la acción es más lenta, y que generalmente hay en ella descripciones, puntos de vista diferentes a través de los personajes y hasta narraciones cortas intercaladas, que sirven para enriquecer el argumento. Por lo tanto, la brevedad del cuento obliga al escritor a condensar estos aspectos y en algunos casos a suprimirlos.

Al respecto señala Cortázar:

“la novela se desarrolla en el papel y por lo tanto en el tiempo de lectura, sin otro límite que el agotamiento de la materia novelada; por su parte, el cuento parte de la noción del límite, y en primer término de límite físico ..”²

¹ Carilla, Emilio El cuento fantástico Buenos Aires, Argentina Ed Nova, 1968 Pág 16

² Cortázar, Julio Algunos aspectos del cuento en Casa de las Américas La Habana, Vol II, números 15-16, 1962

En virtud de la brevedad, el cuento puede leerse de una sola vez, sin interrupción. Esta continuidad permite que los efectos que el escritor pretende producir en el lector cristalicen de manera homogénea y no se disgreguen a través de una lectura diferida como ocurre en la novela. Esta capacidad de captar la atención del lector exige importancia en el tema elegido.

Edgar Allan Poe nos dejó en algunos de sus ensayos sus planteamientos teóricos del cuento. Para él, la originalidad literaria era el resultado de una solidaridad profunda entre escritor y lector. El efecto que deseaba producir el autor lo lograba sentir el lector, y el mejor medio para lograrlo era a través del cuento debido a su brevedad, ya que éste se consigue a través de un solo acto de lectura. En este sentido, y para llegar a esta meta, el género ideal era el cuento y no la novela.

Otro maestro del género, Horacio Quiroga, también nos dejó sus aportaciones teóricas sobre el cuento literario. Entre éstas nos interesan las relacionadas al punto de vista de los personajes; pues éstos resumen el verdadero aporte de este autor en la búsqueda de la esencia del cuento.

En el Decálogo del Perfecto Cuentista nos dice Quiroga en el décimo precepto: “Cuenta como si el relato no tuviera interés más que para el pequeño ambiente de tus personajes, de los que pudiste haber sido uno”. Quiroga puntualiza que el verdadero objetivo del cuento era que apuntara en dirección contraria a la novela y para ello consideraba ineludible centrarse en los personajes.

Julio Cortázar en Último Round comenta este precepto así:

“..La noción de pequeño, ambiente da su sentido más hondo al consejo, al definir la forma cerrada del cuento..., pero a esa noción se suma otra igualmente significativa, la de que el narrador pudo haber sido uno de los personajes, es decir, que la situación narrativa en sí debe nacer y darse dentro de la esfera, trabajando del interior hacia el exterior”³

Esta explicación nos muestra el detalle importante en la recomendación de Quiroga, y es que la obra debe ser vista desde adentro, es decir, el narrador confundido con el autor deberá adoptar el punto de vista de sus personajes y no distraer la narración con explicaciones, descripciones, opiniones ajenas a las acciones de los personajes.

³ Cortázar, Julio Último Round Madrid Siglo XXI 1974 Tomo I 4 Ed Págs 59-60

En resumen, Quiroga delimita el cuento en relación a unas características intrínsecas: la intensidad, el tratamiento de los personajes y las condiciones requeridas por el escritor y la obra.

Cortázar admite que siente predilección hacia lo que es excepción en el cuento, pero, al mismo tiempo, nos indica que existen ciertas constantes y valores que se aplican a todos ellos. Una de estas constantes es el tema, el cual es de vital importancia ya que va a influir en otro punto no menos importante: la intensidad. Nos dice Cortázar:

“...un cuento es malo cuando se lo escribe sin esa tensión que debe manifestarse desde las primeras palabras o las primeras escenas”.⁴

Nos encontramos entonces con dos cualidades o puntos importantes: el tema y la tensión. Uno derivado del otro harán de un cuento que sea bueno o malo, pero lo principal es el tratamiento de ese tema.

Basados en estas aproximaciones hacia una definición del cuento literario, podemos concluir que, además de la brevedad, tres son las

⁴ Cortázar, Julio “Algunos aspectos del cuento” p 6

características propias del cuento: la intensidad, un efecto sobre el lector y un tema central bien relatado.

1.2.-TEORÍA SOBRE EL RELATO FANTÁSTICO .

La literatura fantástica ha existido siempre. Desde las remotas narraciones orientales Talmud y Las mil y una noches hasta llegar a la literatura contemporánea, su valor como medio de expresión de los sueños, angustias e inquietudes del hombre ha sido probada hasta la saciedad.

La cuestión capital de si debe o no considerarse un género literario parece haber sido superada al demostrarse, con un criterio muy amplio, y a la vez, restringiendo el concepto, que la literatura fantástica constituye un género literario de la misma manera que usando de la plena libertad del lenguaje hablamos de género policíaco o de género realista. En efecto, la polémica en torno a lo fantástico como género surge con la obra de Todorov Introducción a la literatura fantástica en la que se plantea la necesidad de una rigurosa sistematización que gire precisamente en torno al concepto de género.

Autores del siglo pasado como Maupassant y Poe y escritores contemporáneos como Borges, Casares y Cortázar nos demuestran con sus obras que no se trata únicamente de presentar una situación insólita o maravillosa que conmueva al lector; sino también que lo introduzca a dimensiones nuevas en las cuales encuentre las respuestas a las interrogantes que siempre han existido en su mente.

La literatura fantástica y el cuento, en este caso, es con frecuencia el medio de ahondar en los grandes problemas del hombre: metafísicos, teológicos, morales, estéticos, etc. También es por oposición a la literatura realista propiamente dicha, el cuestionamiento literario de la realidad donde vive y se mueve el hombre.

1.3.- EL CUENTO COMO CREACIÓN EN CORTÁZAR.

Julio Cortázar es un cultivador de la literatura que une lo sobrenatural con la simplicidad de lo diario, que nos lleva a un mundo donde lo imposible es posible; que nos sugiere que lo ordinario puede ser imprevisiblemente,

abruptamente interrumpido por fuerzas o por situaciones irreales, al menos, hasta ese momento y que pueden darse en cualquier instante.

Desembocamos, entonces, en una cuentística muy diferente de la tradicional. En los cuentos de Cortázar está también el arrastre de lo construido (logros personales, económicos, sentimentales...) por el engendro de lo común, de lo diario o familiar, que a través de un desarrollo progresivo de la conducta humana cobra nuevas fuerzas, destruyendo y construyendo implacable, situaciones adversas, sin que se pueda hacer nada para evitarlo.

El hombre es juguete, entonces, de esos hechos, y como tal, inanimadamente, no puede hacer otra cosa que dejarse manejar.

En otros casos el caminar por ese mundo mutante, que es conocido por el lector, pero no en todos los casos por el personaje, no impide que el receptor perciba que está siendo conducido a “tocar fondo”, a encontrarse con eso que intuimos (los lectores), pero que no conocemos.

Y es que la literatura de Cortázar está muy ligada a esos casi, en algunos de sus cuentos, personajes externos que somos los lectores. En casos

más generalizados, somos los lectores o mejor, cada lector quien tiene que proporcionarse el final.

La cuentística cortazariana está enfocada, más que a impresionarnos con sus escenas, a hacerlo con impactos sentimentales, con flashes de lo infrahumano y también de lo suprahumano, a provocar, por decirlo así, un efecto en el lector. Desde el discurso narrativo, desde el sistema literario ya está modificando al lector. Le presenta otra manera de concebir la literatura; de concebir al hombre, es decir, le está proponiendo al lector una manera distinta de leer. Y es porque Cortázar sabe entretajernos con su trama mediante choques ultramundanos.

2.- ANÁLISIS DE FINAL DEL JUEGO.

- EL ARGUMENTO DE “FINAL DEL JUEGO”.

Aunque en sus ideas sobre el cuento, Julio Cortázar no destaca la distinción entre asunto, argumento y tema aquí se hará esa distinción con propósito puramente de análisis. El asunto de “**Final del juego**” es la espera de la llegada del amor; la aparición del príncipe azul, si se quiere, por parte de tres adolescentes: Holanda, Leticia y la narradora.

El argumento que se urde con ese asunto es éste. Holanda, Leticia y la narradora realizan el juego de las estatuas y las actitudes en un lugar frente a las vías por donde pasa el tren a las dos y ocho; para llamar la atención de los viajeros. Un día un muchacho, Ariel, les arroja desde la ventanilla tercera del segundo vagón un papelito y después otros en los que confiesa primero que le gustan las tres. Luego sugiere que prefiere a una de ellas, la más haragana, que resulta ser Leticia. En el último papelito que les lanza les informa que se bajará para charlar con ellas. Este, en efecto, se descende en la estación próxima y aparece en el escenario donde representan el juego. Ese día Leticia ha decidido no ir; pero ha escrito una carta para Ariel por si éste

preguntara por ella y ha encargado a Holanda que se la entregue. Y ocurre así. Ariel pregunta una y otra vez por Leticia sin despertar el interés por Holanda y la narradora. Holanda le entrega la carta de Leticia. La tarde siguiente hacen una representación. Pero la tercera ventanilla del segundo vagón está vacía. Ellas suponen entonces que Ariel viaja del otro lado y va mirando hacia el río. Así termina el juego y el relato.

- **TEMA**

Tomando en cuenta la condición física de Leticia que -padece de parálisis,- el tema es el desencuentro amoroso por la renuncia de Leticia debido a su enfermedad y deformidad física. Se trata pues de un final en cierta forma trágico. La pareja no se encuentra debido a razones ajenas a su voluntad, pero que moralmente obligan a Leticia a renunciar al encuentro. Cabe suponer esto último, aunque el lector no sepa el contenido de la carta que Holanda le entrega a Ariel.

Como se analiza en otro apartado, este final es en cierta forma típico de los cuentos de Cortázar y en esto se diferencia, por ejemplo, de los cuentos de Borges.

Además este es el momento de destacar que en relación con el género aquí se relata un solo acontecimiento como se ha descrito.

- EL TÍTULO

Es importante destacar por su originalidad, que este título como “Los venenos” y otros que se presentan tienen, por lo menos, dos significados: el juego en sí, la representación teatral, y el otro juego el del amor. Lo mismo ocurre en “Los venenos”; literalmente se refiere al veneno con que matan las hormigas, y metafóricamente al veneno de los celos que surge simultáneamente con las primeras experiencias afectivas.

2.1.- COMPOSICIÓN DE “FINAL DEL JUEGO”

Los cuentos de Julio Cortázar se sitúan en el límite de la modernidad, después de los cambios introducidos en el relato breve por Jorge Luis Borges. Los cuentos de Cortázar, desde esta perspectiva, son tan modernos como los de su compatriota de aquella época; pero son, a la vez, diferentes de los del maestro del género. La desigualdad consiste en la naturaleza de lo neofantástico, que en Cortázar es distinto; pues no se fundamenta en la

lucidez racional; sino al contrario, en lo inaccesible a explicaciones de acuerdo con las categorías de la razón. Este aspecto de los relatos de Cortázar y algunos otros, pueden considerarse como rasgos de la postmodernidad de su narrativa.

No obstante, en los cuentos de Cortázar y de manera evidente, en **Final del juego**, se encuentran varios elementos del cuento moderno, anterior incluso a los de Borges; entre ellos de manera evidente la composición y el final inusitado e impredecible para el lector. Esos elementos tradicionales de los relatos de Cortázar corresponden a algunos constituyentes de la forma canónica del cuento. Uno de ellos es la división del relato en tres partes delimitadas con claridad a veces, con menos claridad en otras; pero siempre presentes en el texto. Estos son estas la introducción, el desarrollo, el desenlace; dispuestos en ese orden. O como diría Pero Grullo: comienzan por el principio y terminan por el final.

Además, cada una de estas partes tiene su propia estructura y adquiere su sentido en relación con las otras. La introducción está constituida por la presentación del personaje, la creación de la atmósfera psicológica y afectiva,

el tono del relato y la formulación del tema directa o veladamente. El tema se desarrolla por intensificación en sus distintas partes, tantas como el narrador considere necesarias, según la complejidad del tema.

El desenlace está constituido por el clímax, el desenlace propiamente dicho; por otra parte ha de ser inusitado o inesperado para el lector; pero coherente y solidario con el desarrollo y la introducción. Puede pensarse que estos son los elementos invariantes de la estructura del cuento de la ya mencionada forma canónica.

Ahora bien, estos aspectos de la forma canónica se encuentran en la mayor parte de los cuentos de Cortázar y de manera evidente en **Final del juego**.

La introducción de **Final del Juego** abarca los cuatro primeros párrafos hasta la frase...

“y encaramadas sobre el mundo contemplábamos
silenciosas nuestro reino”.⁵

⁵ Ibid Pág 158

Inmediatamente el desarrollo se despliega en 16 partes que se distinguen entre sí por variantes que se diferencian por el tiempo, el espacio y el contenido. Puede afirmarse que en este despliegue se manifiesta constantemente el cronotopo de **Final del juego**. A estas partes pueden dárseles los nombres siguientes:

Breve descripción de las vías del ferrocarril: el mundo.

Caracterización de Leticia.

Temor de que su juego sea descubierto por la madre y la tía

Descripción del juego.

Naturaleza del juego: estatuas y actitudes.

Destinatario del juego: los pasajeros del tren.

El otro juego: el contacto con el mundo y la respuesta del amor.

Nueva caracterización de Leticia.

La elegida: Leticia

Continúa la caracterización de Leticia

Leticia hace el papel de estatua china.

La carta de Ariel, que anuncia su visita.

Expectativa de la narradora y carta de Leticia.

Aparición de Ariel.

Conversación con Ariel, desilusión de la narradora.

Diálogo de la narradora y Leticia.

El final surge constituido por el clímax y el desenlace propiamente dicho. El clímax formado por la última representación de Leticia contemplada con entusiasmo por Ariel y el desenlace representado por la ventanilla vacía y la conjetura de que Ariel va del otro lado mirando al río.

La división en las partes señaladas corresponde a finales de párrafo y punto y aparte. Sólo en una división se da el cambio de tema en mitad del párrafo.

Este análisis de la composición demuestra de manera palmaria que **Final del juego** se ajusta exactamente a los aspectos apuntados de la forma canónica del cuento; es una realización ajustada a las exigencias del género incluso en el manejo del tiempo.

2.2.- ESPACIO Y TIEMPO EN “FINAL EL JUEGO” Y OTROS RELATOS DE LA OBRA.

Es evidente que el espacio se interrelaciona con los demás elementos del relato de manera diversa; especialmente con el tiempo vivido, con el llamado tiempo psicológico. Esto provoca de hecho la posibilidad de señalar distintos espacios como formantes del mundo mostrado en el cuento. En **Final del juego** es posible delimitar hasta siete regiones diferentes, agrupadas en dos espacios principales: el espacio interior de la casa, y el espacio exterior del ferrocarril Central Argentino. El límite entre estos dos espacios es perfectamente claro: es la tapia con la puerta blanca tantas veces mostrada en el relato. Otro elemento es evidentemente la fantasía de las chicas; en este sentido el reino de la fantasía y la imaginación queda fuera de la tapia mientras que en el espacio interior ocurren acciones no igualmente fantásticas; lo que se presta para caracterizar al espacio interior como el de la cotidianidad sin magia.

El espacio interior puede dividirse también según la acción que se lleve a cabo allí. Una primera región, la menos poética quizá es la de la cocina en donde tienen lugar las acciones más prosaicas y un cierto humor:

“Mamá y tía Ruth estaban siempre cansadas después de lavar la loza, sobre todo cuando Holanda y yo sacábamos los platos porque entonces había discusiones, cucharitas por el suelo, frases que sólo nosotras entendíamos, y en general un ambiente en donde el olor a grasa, los maullidos de José y la oscuridad de la cocina acababan en una violentísima pelea y el consiguiente desparramo”.⁶

Por los rasgos destacados este espacio se opone en el interior a otras regiones especialmente al espacio privilegiado de Leticia que es su cuarto y también el dormitorio de Holanda y la narradora así como el patio con el limonero.

Véase a modo de ejemplo el espacio privilegiado de Leticia. Uno de los cuales es el cuarto:

“...en toda la mañana no ví a Leticia que seguía en su cuarto...entré un momento y la encontré al lado de la ventana, con muchas almohadas y el tomo noveno de Rocambole”.⁷

⁶ Ibid Pág 157

⁷ Ibid Pág 165

El espacio exterior, el que queda fuera de la tapia, y al que se tiene acceso por la puerta blanca está constituido en cierta forma por dos capas o estratos: el espacio real de las líneas ferroviarias que vienen del Tigre y pasan por Palermo, el terraplén y los sauces, y el espacio imaginario superpuesto, que ellas llaman el reino:

“abrimos despacio la puerta blanca, y al cerrarla otra vez era como un viento, una libertad que nos tomaba de las manos, de todo el cuerpo y nos lanzaba hacia adelante. Entonces corríamos buscando impulso para trepar de un envión al breve talud del ferrocarril, y encaramadas sobre el mundo contemplábamos silenciosas nuestro reino.

Nuestro reino era así: una gran curva de las vías acababa su comba justo frente a los fondos de nuestra casa. No había más que el balasto, los durmientes y la doble vía: pasto ralo y estúpido entre los pedazos de adoquín donde la mica, el cuarzo y el feldespato -que son los componentes del granito- brillaban como diamantes legítimos contra el sol de las dos de la tarde”.⁸

Se trata de un espacio imaginado, como sin tiempo, en el cual tiene lugar el juego: la representación de las estatuas y las actitudes.

⁸ Ibid Pág 158

El tren con su conjunto de vagones constituye en realidad otro espacio; es el mundo al cual apelan las adolescentes mediante sus representaciones.

El espacio del cual llega la posibilidad del amor:

“Cuando pasó el tren de las dos y ocho Ariel sacó los brazos con entusiasmo, y con nuestros pañuelos estampados le hicimos señas de bienvenida. Unos veinte minutos después lo vimos llegar por el terraplén, y era más alto de lo que pensábamos y todo de gris

Bien no me acuerdo de lo que hablamos al principio, él era bastante tímido a pesar de haber venido y los papelitos, y decía cosas muy pensadas”.⁹

Es interesante para posibles interpretaciones de este aspecto del cuento recalcar que el mundo responde al llamado de las adolescentes con la aparición de Ariel como posible portador del amor. Por otra parte la proximidad de las palabras “mundo” y “nuestro reino” hace inevitable el recuerdo del texto bíblico de la tentación de Cristo por Satanás.

Más allá de este espacio de los ferrocarriles está todavía el espacio del río como límite extremo del universo del cuento.

⁹ Ibid Pág 166

En conclusión es exacta la afirmación de que la topografía de este espacio nos lleva a establecer por lo menos las siete regiones apuntadas en los párrafos anteriores. Regiones distintas cada una de ellas por el sentido de las actividades que se realizan allí y por la relación que adquieren entre sí y con la totalidad del cuento.

Como se observó al principio de este apartado el espacio está en íntima relación con el tiempo; en el espacio ocurren las acciones de los personajes. Estos son movimientos, y éstos engendran el tiempo interior del cuento; de aquí la estrecha relación entre espacio y tiempo y de aquí también que ellos puedan considerarse como una unidad: el cronotopo de ese determinado relato o cuento.

En **Final del juego** es posible señalar por lo menos dos tiempos de distinta cualidad: el tiempo de la cotidianidad, y el tiempo mágico del juego de las representaciones dramáticas de las actitudes y las estatuas; el cual puede completarse con el tiempo de la espera de que pase el tren.

El tiempo del reloj no cuenta en general dentro del cuento; no obstante, **Final del juego** ilustra una excepción en este sentido: los veinte minutos que

tarda Ariel en llegar desde la estación del tren hasta el espacio y tiempo mágico del reino y del juego. Por lo demás, como se indica en el apartado dedicado a tiempo e historia, lo cronológico carece de interés para el narrador; por lo que no aparecen referencias precisas a este respecto.

El tiempo cronológico se desdibuja por la falta de datos concretos y por la presencia de expresiones imprecisas en relación con el tiempo transcurrido en el interior del cuento; son locuciones de la forma: **los días de calor, después de lavar la loza, y al final, al rato, después de esta primera inspección, podía pasarse el día leyendo, el verano anterior, vaya a saber cuándo;** la otra forma de expresar el tiempo está constituida por el aspecto terminativo, durativo, o reiterativo del imperfecto de indicativo y de construcciones con el gerundio. Son verbos como acabar de seguir; formas de imperfecto de indicativo como: “abrimos despacio la puerta, y al cerrarla otra vez era como un viento, una libertad que nos tomaba de las manos, de todo el cuerpo y nos lanzaba hacia adelante”...; y construcciones de gerundio:

“entrando en una y otra zona de calor, estudiándonos las caras para apreciar la transpiración con lo cual al rato éramos una sopa.

Leticia podía pasarse el día leyendo y pegando figuritas...”¹⁰

De este modo se desdibuja el tiempo interior del cuento y abarcan toda la atención del lector el espacio, el paisaje y las acciones; esto es el mundo representado.

De acuerdo con lo indicado como estrategias de trabajo pasaremos ahora a un breve análisis del espacio y el tiempo, o cronotopo de otros cuentos del libro que ilustran alguna relación especial y diferente; con lo cual se pretende abarcar las características relevantes de las relaciones espacio tiempo en **Final del juego**.

ESPACIO Y TIEMPO EN EL MÓVIL

En **El móvil** se da un espacio muy amplio, abarca el viaje desde Buenos Aires hasta Marsella; No obstante, el viaje se reduce al espacio del buque, que está descrito con cierta precisión para ubicar los acontecimientos respectivos. El espacio cerrado, el camarote, es el lugar del crimen, los espacios abiertos son los de la indagación sobre quién pudo ser el que mató a

¹⁰ “Final del Juego” Pág 158

Montes, en el Bajo, en Buenos Aires. Aquí lo destacable es que el espacio francés no es París, sino Marsella. En Buenos Aires lo pertinente es el puerto y alguna oficina en donde se gestionaba el pasaporte en aquella época. El tiempo es un tiempo lento, sin mucha acción, sino hechos de palabras: diálogos del narrador con Ferro y con Lamas, con Pereira, así como sus conversaciones con la galleguita. Las acciones se mencionan no se describen: la cuchillada del compadrito a Pereira y sus relaciones con la Galleguita. Como en los demás relatos, el espacio alude al aspecto intercultural entre Argentina y Francia. A veces solo Francia, otras solo Argentina. En una ocasión el Valle de Skoros en el “Ídolo de las Cicladas”, aparece un espacio ni francés ni argentino.

En este sentido cabe observar que el cronotopo no desborda la experiencia supuesta y posible en cualquier hombre, especialmente argentino. El espacio remite, pues, a la realidad del autor: argentino que al final se nacionaliza francés.

EL ESPACIO Y EL TIEMPO O CRONOTOPO RELATO CON FONDO DE AGUA

Relato con fondo de agua es una de las historias en donde la relación espacio - tiempo es más compleja y a la vez más productiva e interesante. Fundamentalmente hay el espacio presente y el espacio de la juventud; el tiempo presente y el tiempo o entonces de la juventud. Y del contraste entre esos dos tiempos y el espacio surge una visión melancólica del mundo y de la vida que, probablemente termina en un intento de suicidio o en el probable suicidio del personaje narrador.

El aquí y ahora desde el cual se genera el espacio y el tiempo del mundo representado es un terraza del bungalow del narrador.

Desde allí se hace referencia al espacio del río, ahora que está por salir la luna, al espacio de hacía años cuando eran jóvenes y remaban en el río y deambulaban por los alrededores del bungalow.

Existe el espacio de Buenos Aires. De donde vienen los amigos. Ambos espacios se oponen según una relación de civilización y

elementalidad. No civilización y barbarie, como en **Facundo** de Domingo Sarmiento.

El río a cincuenta kilómetros de Buenos Aires es el espacio elemental en el que se puede encontrar reposo, descanso de la vida agitada de la urbe. Ahora, hay otra oposición: la de la compañía y camaradería del espacio de la juventud, espacio del ayer y el espacio de la soledad del aquí y ahora de la voz narradora.

Como en Torito, la acción, que se da en el espacio, engendra el movimiento y, en consecuencia, el tiempo. De aquí la íntima imbricación de espacio y tiempo como una sola unidad: el cronotopo de cuento.

En Una flor Amarilla

El aquí y ahora del narrador y en consecuencia, el punto espacio temporal en que se originan el espacio y el tiempo del mundo representado, es un “bistrot” del Barrio Latino. Es más, una mesa en un rincón del “bistrot”. Al personaje cuyo relato transcribe el narrador, se refiere a los espacios en

que ocurrieron los hechos: un autobús de la línea noventa y cinco y una casa pobre de las afueras de París.

El tiempo se le revela al personaje en esos espacios como eternidad, pues descubre que somos inmortales o que él por lo menos es inmortal. La inmortalidad de hecho anula el fluir del tiempo. Pero es un tiempo revelado, futuro no vivido por el personaje. El tiempo vivido por este es un tiempo de pobreza, de derrota y de abandono por parte de su mujer. Pero de nuevo, el espacio parece generar las acciones y estas engendran el movimiento, que es tiempo. De modo que espacio y tiempo forman una unidad indisoluble: es el cronotopo de la totalidad del relato.

EL TIEMPO Y EL ESPACIO O CRONOTOPO EN “TORITO”

El aquí y el ahora constituye el punto de origen de tiempo y el espacio en Torito en su lecho de enfermo. Desde ese lugar y desde ese punto temporal, el boxeador enfermo, derrotado y abandonado, relata su historia en un espacio y un tiempo que organiza desde allí.

El espacio es siempre el espacio del combate boxístico, rara vez algún bodegón en donde celebran la victoria una vez, el espacio del mar, en donde

estuvo con ella y con el patrón, y algún lugar en Lanús, en donde parece haber visitado otra muchacha.

El otro espacio importante es el de Nueva York, poco descrito y constituido por el “ring” y un hotel. También surge en algún momento el espacio de la niñez, cuando peleó una o dos veces en la barra de adolescentes.

Se podría decir que lo básico o esencial en la evocación de Torito es el tiempo, las vueltas que duraban las peleas. El tiempo lleno de descripciones de los distintos golpes y movimientos de los boxeadores. Es, además, el tiempo en que estaba ella. El narrador es muy parco sobre este tiempo; evidentemente no quiere mencionarlo, por machismo o por necesidad de olvidarlo. Pero es también un tiempo espacio; porque es tiempo y acciones en el “ring”.

Toda la vida relatada de Torito es tiempo de combate por alcanzar el título, que no logró, y el espacio de esos combates. Es un cronotopo de lucha por un ideal: el campeonato.

ESPACIO Y TIEMPO EN “LOS AMIGOS”

Es este uno de los relatos más breves y en donde las relaciones de espacio y tiempo son menos complejas.

Tres son los espacios mencionados: la habitación del número tres, el garaje en donde estaciona su auto y el café en Cochabamba, en donde ultima a Romero: el probable número dos. En esos lugares se engendra la acción y, por tanto, allí transcurre el tiempo. Hay también el lugar de otro tiempo, el hipódromo en donde Beltrán, el número tres, y Romero eran amigos. El otro espacio es el teléfono desde el cual Beltrán llamará al número uno para informarle de lo ocurrido.

Aquí están presentes el espacio privado, y el espacio público y el café. El espacio y tiempo públicos son los de la acción criminal y de la traición quizá, al amigo de otros tiempos.

ESPACIO Y TIEMPO EN “EL RÍO”

Este relato se distingue de los demás, porque en él predominan el espacio y el tiempo onírico. Todo ocurre en un sueño. Se trata pues, de un espacio y tiempo soñados; aunque su referente sea un apartamento en París y

las orillas del Sena: sus muelles y pequeñas playas de piedras. También la acción es soñada y ocurre probablemente en ese breve lapso que es la duermevela o el límite y transición entre la vigilia y el sueño. Son como si dijéramos los contenidos imaginarios dentro de lo imaginado. Lo imaginado son los referentes reales: El apartamento y el Sena. Lo imaginario al contenido son las relaciones de la pareja y quizá el secreto deseo del marido: empero aparente en el sueño: desea que la mujer desaparezca. De aquí el suicidio de ella. El espacio y el tiempo de los sueños quedan englobados en el espacio y el tiempo de París. El espacio tiempo soñados, englobados en el sueño.

Este relato presenta en conclusión un cronotopo sui generis: el del sueño.

Como resumen de este estudio de la estrecha relación espacio y tiempo, puede concluirse que este cronotopo descrito es esencial para la comprensión y valoración de los cuentos de **“Final del juego”**.

2.3.- EL HÉROE EN EL RELATO NEOFANTÁSTICO DE JULIO CORTÁZAR

La idea de actante del cuento, proviene, al parecer, de los análisis del cuento popular. Es una figura actancial genérica como el malhechor, la bruja, el mago, el dador de un objeto mágico y otros. En los cuentos neofantásticos de **Final del juego** de Cortázar, no se trata de este tipo de héroes; sino del cuento culto del siglo XX; de héroes encontrados en la cotidianidad. La gama de actantes es muy variada y matizada. No pueden señalarse quizá dos actantes de idénticas características o cualidades iguales, incluso cuando se trata de antihéroes, como es el caso de el matón de los “amigos” y de el compadrito del “Móvil”; ambos cometen un crimen; pero los motivos y los valores o antivalores que los obligan a actuar son distintos y diferentes.

2.4.- EL PERSONAJE EN EL ENUNCIADO EN LOS CUENTOS DE FINAL DEL JUEGO

En “**Final del juego**” las heroínas Leticia, Holanda y la narradora actúan con un propósito claro como es, llamar la atención de los

viajeros del tren. Y actúan movidas por valores distintos de los de otros personajes, como es la expectación del amor y llevar a cabo acciones que de algún modo provocan su aparición: sus representaciones de actitudes y estatuas en el momento en que pasa el tren resultan eficaces; pues su llamado provoca la llegada de Ariel. Y en cuanto a Leticia, la elegida de Ariel, es evidente que se da una evolución al escribir la carta que probablemente informe a Ariel de su condición enfermiza y de renuncia a su relación con él. En las otras dos adolescentes no se nota una evolución significativa como actantes.

El actante en “Los venenos”

En “Los venenos” también aparecen varios actantes, que configuran un archiactante que son los cuatro niños y niñas al iniciarse su adolescencia, en el momento de las primeras manifestaciones del amor. El narrador quiere a Lila; pero no sabe que Hugo también se interesa por Lila. Por otra parte la hermana del narrador quiere a Hugo. Al final el narrador y actante principal se percata de que Hugo le ha regalado la pluma de pavo real a Lila y de que ella la ha aceptado. Entonces siente celos y corre hacia su casa.

El actante de Puerta Condenada

En la **Puerta condenada**, el actante es el contratista moderno, que al final tiene una experiencia de lo neofantástico extraño.

El actante de No se culpe a nadie

Un actante suigéneris de estos relatos es el de “No se culpe a nadie”. Es el marido a quien espera la esposa para comprar un regalo de casamiento; pero antes de acudir al encuentro decide ponerse el pulóver: esta es su única acción en el relato; pero lo que más interesa aquí es la enunciación, como se explicará en el apartado correspondiente.

El actante en el “Ídolo de las Cícladas”

En algunos actantes hay una evolución evidente, como es el caso de Somoza en el “**Ídolo de las Cícladas**” el cual pasa de probable admirador de Teresa a arqueólogo diletante, a escultor y, finalmente, a asesino potencial y por último víctima de la situación. Por otra parte, Morand experimenta un cambio brusco de amante de Teresa y amigo de Somoza hasta convertirse en

el victimario de este, y conjetural asesino de Teresa. En cambio Teresa si parece un actante fijo además participa poco.

El actante en **La Banda**

Otro caso en el que sí se produce una evolución en el actante -el conocedor del arte filmico- hasta un clímax es el que experimenta Lucio Medina en **La Banda**; en el cual parece darse una influencia profunda de **La vida es sueño** de Calderón de la Barca. Lucio Medina asiste a la ópera para ver un filme de alta calidad, según su gusto. Pero antes debe observar la actuación, para él vulgar y de mal gusto, de la banda femenina de la fábrica **Alpargatas**, ridículamente dirigida por un joven inexperto; además, Lucio tiene que sentarse entre señoras gordas y mal olientes acompañadas de su prole.

Todo esto le parece irrisorio e insólito. Sale del teatro a tomarse un copetín y aquí tiene una especie de revelación espantosa para él, consistente en comprender de golpe que la verdadera realidad es aquella la de la Banda de Pseudoartistas, y que esa realidad lo invade todo. Como corolario

comprende que lo irreal es la vida que él ha llevado hasta ahora; en consecuencia Lucio Medina cambia sin estilo de vida y se va del país.

El actante en Continuidad de los parques

El personaje comprometido en una acción más intensa es el amante de **Continuidad de los Parques**; de él no se puede decir que es sujeto de cambio; porque desde el principio se intuye que intentará exterminar al marido ofendido.

El actante de Las Ménades

El actante de **Las ménades** es el observador de un espectáculo que le desagrada. No participa en la acción; sino que la soporta, la padece. Y por ello se convierte en actante de una crítica irónica, caricaturesca de la acción. Al final, logra su propósito: describir y narrar las acciones y el ambiente casi ridículo del frenesí con que los “melómanos” celebran las bodas de plata del maestro y los cinco años de la fundación de la orquesta.

El actante en “El móvil”.

“El móvil” es otro caso en el que el actante no sufre la acción, sino que la ejecuta. Intenta cumplir con una especie de código de honor vigente entre compadritos. Alguien, un desconocido, asesinó a su amigo: un tal Montes. Él debe tomar venganza e inicia el proyecto de investigación y acción en ese sentido. Sospecha de un tal Lamas; se embarca en un buque que va a Marsella para indagar a fondo si Lamas es el culpable. En el buque un tal Pereira le quita a la Galleguita, una empleada de a bordo. Al final el compadrito mata a Pereira. Enigmáticamente habla algo con Lamas, pero el lector no sabe de qué trataron. De nuevo la enunciación es incompleta y el lector tiene que conjeturar el resto del enunciado. El compadrito es arrastrado por la mujer, verdadero móvil, a asesinar a un hombre que probablemente no era el que buscaba.

El actante en Relato con un fondo de agua

En Relato con un fondo de agua el actante de este relato es la soledad del protagonista. Él es el hombre que se aísla de la civilización y se refugia en el campo para vivir en contacto con la naturaleza. Al llegar a la

edad madura o quizá el comienzo de la vejez, no soporta el aislamiento hasta pensar en el suicidio. Al final, sueña con éste y ve su cadáver que flota y es arrastrado por las aguas, río abajo.

El actante en El río.

En El río la figura actancial es tan particular como la de **Continuidad de los parques**. Aquel era el actante de una novela dentro del cuento; éste es el actante de un sueño. Es el marido de una pareja hastiada o cansada de la relación matrimonial. Ella amenaza con el suicidio: él sueña ese suicidio. El final es enigmático, queda al lector decidir si el soñador despierta y está en una orilla del Sena frente al cuerpo de la ahogada, o si ella se ahoga sólo en el sueño de su marido. Este es el aspecto neofantástico de este cuento.

Con excepción de dos o tres relatos puede concluirse, pertinente a la evolución del héroe en el relato neofantástico, se que el personaje aparece ya configurado como tal, en cuanto a tipo y el cambio observado es su reacción ante la circunstancia límite que surge en el desenlace; en el cual aparece también lo fantástico, lo enigmático o lo extraño o lo espantoso como en el **Ídolo de las cícladas**. Pareciera que este rasgo es propio del género y que

en los cuentos de Cortázar se intensifica por la presencia de lo fantástico; excepto en **“Torito”, “Los Amigos”, “Los Venenos” y “Final del Juego”**, en los que no ocurre lo fantástico en ninguna de sus formas. Si acaso, lo enigmático en **“El Móvil” y “Final del Juego”**.

2.5.- EL PERSONAJE EN LA ENUNCIACIÓN

El actante genérico del enunciado se convierte en personaje de la enunciación en virtud de sus acciones y su inserción en una serie de determinaciones históricas, espaciales, temporales, sociales y afectivas. Es así como la figura actancial se convierte, en la ficción, en un personaje de carne y hueso con su propio lenguaje. Este discurso es precisamente la cadena de enunciados que configuran al personaje y constituyen la enunciación total del cuento. **“Final del juego”**, por ejemplo, a través de la enunciación, en el relato de su historia; esto es, por el conjunto de frases, oraciones, períodos y párrafos con un tono determinado.

Concluimos que por su enunciación el actante se convierte en personaje vivo, en protagonista individual de un cuento también único, y el lenguaje, en estilo.

2.5.1.- El personaje en la enunciación en Final del juego.

Como ya se indicó, el actante genérico de este relato está constituido por las tres adolescentes en el momento en que despiertan al amor; que esperan la aparición de su príncipe azul; constituyen una especie de archiactante formado por tres individuos. Desde el punto de vista genérico, hacen pensar al lector en varios cuentos populares cuyo personaje central es una triada de princesas también adolescentes.

En **Final del juego**, esa triada genérica, se concreta y toma vida en Leticia, Holanda y el yo de la narradora, y se inserta en un espacio y en un tiempo determinados -indicados más arriba-. También en un género y en una edad. Se trata de tres hermanas adolescentes de trece, catorce y quince años quizás; y en un espacio también específico: en las afueras de Buenos Aires ubicado dentro de otro espacio todavía más específico, enmarcaba en el interior de su casa de habitación. Las tres tienen una actitud determinada: la expectación del amor por lo que llevan a cabo varias acciones en ese sentido, específicamente la actividad teatral a través de la cual representan estatuas y actitudes para llamar la atención de los viajeros del tren; además de las

actividades que implica la relación de ellas entre sí y en la vida cotidiana; comprendida aquí su actividad verbal. En este último aspecto se destaca de una narradora cuyo nombre no se conoce.

Un aspecto característico de los relatos de **“Final del juego”** presente en la enunciación del yo de la narradora es la prosa poemática. La enunciación lleva a un tipo de prosa poética, a través del ritmo o por el conjunto de sus imágenes, por el tiempo de las formas verbales, por indicaciones de modo y por el tono:

“Abriamos despacio la puerta blanca, y al cerrarla otra vez era como un viento, una libertad que nos tomaba de las manos, de todo el cuerpo y nos lanzaba hacia adelante. Entonces coríamos buscando impulso para trepar de un envión en el breve talud del ferrocarril, y encaramadas sobre el mundo contemplábamos silenciosas nuestro reino.

Nuestro reino era así.. -Después de esta primera inspección del reino bajábamos el talud y nos metíamos en la mala sombra de los sauces pegados a la tapia de nuestra casa, donde se habría la puerta blanca

Ahí estaba la capital del reino, la ciudad silvestre y la central de nuestro juego”.¹¹

¹¹ Final del Juego Págs 158-159

En este marco de prosa poética de la narradora surge la figura particularísima de la heroína enferma Leticia, el joven Ariel, del paisaje externo y el decorado interior. La prosa poemática puede destacarse como uno de los rasgos estéticos caracterizadores de la prosa de la mayor parte de los relatos de **Final del juego**. Este aspecto se toma como una conclusión parcial de los valores de esta obra.

2.5.2.- El Personaje en la enunciación en otros cuentos

Por lo menos tres de los relatos de **Final del juego** representan la situación comunicativa original de la épica, esto es, representan al emisor del mensaje, el mensaje mismo y el receptor en este caso el oyente. Estos relatos son

- a) Torito,
- b) Relato con fondo de agua y
- c) El móvil.

El Personaje en la enunciación en "Torito"

Rasgo digno de destacar en estos cuentos es la apelación directa al lector. Aunque éste pueda ser un otro yo. Excepto en el caso de Torito, en el cual el personaje se refiere a un “vos” a quien llama Víctor y Ñato.

Ese lector, figurado en el relato, determina en cierta forma, aunque solo sea parcialmente, algunos rasgos de la enunciación. Vocabulario, tono y actitud hacia lo narrado y el oyente o lector.

En **Torito**, el personaje en el enunciado es el boxeador derrotado y quizá tísico que se halla en un hospital. El actante es el boxeador; pero la enunciación configura un personaje concreto, melancólico, triste, que confiesa su derrota, pero con cierta gallardía y satisfacción, porque lo dio todo y se empleó a fondo en cada pelea.

Por los recursos de la enunciación, el relato adquiere la forma de una dolorida y melancólica evocación del pasado ante la amarga, pero aceptada derrota presente.

Torito parece hablar consigo mismo o dirigirse a un oyente de su propio grupo social, con sus mismos valores. Por ese motivo, la enunciación

se realiza mediante un léxico a medio camino entre la jerga del boxeo y la lengua estándar, y el voseo como tratamiento.

De la lengua popular, mantiene la estructura reiterativa, tanto del léxico como de secuencia breves, como cuando recuerda su pelea con El Príncipe y sus accesos de tos.

También la reiteración de su estado de enfermo: tos e insomnio, quizá de tuberculoso. Otro elemento singular de la enunciación de este relato es la intertextualidad que en estos casos procede de la letra de tango.

“andá, andá, qué venis con consuelos, vos Te conozco Mascarita. Cada vez que pienso en eso, salí de ahí, salí. Vos te crees que yo desespero, lo que pasa es que no doy más aquí tumbado todo el día **Pucha que son largas las noches de invierno**, te acordás del pibe del almacén cómo la cantaba. Pucha que son largas... Y es así ñato”¹²

El contenido y la forma de esta cita ilustran además el carácter poemático de la prosa de **Final del juego**.

¹² Final del Juego Pág 115

Del mismo modo, el recuerdo de “ella” matiza de nostalgia y de dolor al relato; ahora en la soledad de su lecho de enfermo, el recuerdo particulariza la voz y al personaje mismo.

Al final, es evidente que como en los demás cuentos, la enunciación con todas las determinaciones indicadas, convierte al boxeador, actante genérico, en Torito, un personaje de carne y hueso, melancólico, abatido, derrotado, pero con cierta satisfacción por haber perseguido una meta, un ideal, aunque al final lo esperarán la derrota y la enfermedad en su actual lecho de enfermo.

El personaje en la enunciación en La noche boca arriba

La enunciación en la noche boca arriba no está matizada de la emotividad que caracteriza a otros relatos, quizá precisamente porque el narrador es totalmente ajeno a la historia que cuenta. Es un decir afirmativo, relativamente rápido; aunque con los detalles necesarios para mostrar una imagen completa de las circunstancias de nerviosismo y terror que rodean el sacrificio del moteca.

El personaje en la enunciación en “Continuidad de los parques”

En **Continuidad de los parques** la enunciación se puede caracterizar de artística, a pesar de ser cuantitativamente escasa. El narrador insiste en los colores malva del atardecer y la imagen de la cabellera de la mujer con el pelo suelto, en la precisión de las indicaciones de la entrada de la casa. En fin, se puede apuntar las características en un estilo.

Por otra parte, no hay discurso de palabras o mimesis, rasgo de todos los cuentos de la colección, en los cuales la mimesis es mínima.

El espacio también muestra ya la bipartición más frecuente de estos relatos entre un adentro y un afuera. También es un hecho que se ajusta al orden cronológico.

Así como la división del cuento en partes tradicionales. Esto es, disposición solidaria en un antes, después y final.

Se destaca entre todos los relatos del libro por el predominio de lo narrador, del enunciado, pues. De lo que se trata es de los hechos.

El personaje en la enunciación en Relato con fondo de agua

En Relato con fondo de agua las estructuras verbales producen una enunciación de tono melancólico mediante procedimientos verbales que contrastan con tiempos y decepción. El tiempo de la edad adulta o madurez y el tiempo de la juventud. A estos tiempos les corresponden evidentemente espacios distintos, el espacio del ayer, el de la juventud se añora como el paraíso perdido.

La enunciación matiza la calidad de esos tiempos y espacios mediante construcciones gramaticales con verbos en imperfecto y con formas perifrásticas en las cuales intervienen los gerundios con carácter modal o durativo o con ambos. Así, el tiempo de la felicidad y de la camaradería juveniles se alarga en el allá de la juventud en un espacio de paraíso, de juegos, de lecturas de poesía. Mientras que la enunciación referida al aquí y ahora se matiza de la tristeza y melancolía que producen los recuerdos de aquel otro tiempo. Como ya se señaló para otros relatos, el recuerdo se expresa en una prosa poética.

“No te preocupés, discúlpame este gestic de impaciencia. Era perfectamente natural que nombraras a Lucio, que te acordaras de él a la

hora de las nostalgias, cuando uno se deja corromper por esas ausencias que llamamos recuerdos y hay que remendar con palabras y con imágenes tanto hueco insaciable”.¹³

Esta enunciación resultante de varios recursos enunciativos ya mencionados es recurrente a lo largo del desarrollo del cuento y surge con toda su eficacia expresiva en el final.

“Pero quédate, Mauricio, quédate otro poco oyendo el chapoteo del río, a lo mejor acabarás por sentir que entre todas esas manos de agua y juncos que resbalan en el barro y se deshacen en remolinos, hay unas manos que a esta hora se hincan en las raíces y no sueltan, algo trepa el muelle y se endereza cubierto de basuras y mordiscos de peces, viene hacia aquí a buscarme. Todavía puedo dar vuelta a la moneda, todavía puedo matarlo otra vez, pero se obstina y vuelve y alguna noche me llevará con él. Me llevará, te digo, y el sueño cumplirá su imagen verdadera. Tendré que ir, la lengua de tierra y los cañaverales me verán pasar boca arriba, magnífico de luna, y el sueño estará al fin completo, Mauricio, el sueño estará al fin completo”.¹⁴

La enunciación también recurre al sueño y a los símbolos que apuntan significados no del todo claros, pero sí interpretables.

¹³ Final del Juego Pág 126

¹⁴ Final del Juego Pág 130

Por otra parte el interés en las estructuras musicales de la enunciación culmina aquí en el verso; porque la reiteración final, “y el sueño estará al fin completo, el sueño estará al fin completo” puede leerse como dos endecasílabos con acento constitutivo en la sexta sílaba.

El personaje en la enunciación en Una flor amarilla.

En **Una flor amarilla** París es el espacio en que la enunciación sitúa los hechos: un bistró, una línea de autobuses, la noventa y cinco y una casa, un hogar francés muy modesto.

El tiempo tiene poca importancia, pues las reencarnaciones de un determinado destino del hombre se repiten indefinidamente. De modo que el cronotopo creado por la enunciación, generado por el lenguaje remite a una realidad conocida, en cualquier tiempo: pasó en el pasado y ocurrirá de nuevo en el futuro.

El relato se organiza en una transcripción primero a cargo del narrador y un relato segundo o metarrelato a cargo del personaje, el viejo pensionado y fracasado.

El punto de vista es el de pensionado fracasado y ebrio. Desde su perspectiva se matiza la enunciación en sus apreciaciones de la vida y del destino de un modo escéptico, en realidad pesimista.

El final del relato, su remate, como ha dicho Cortázar, es una reiteración de su visión pesimista del mundo y del destino particular suyo y de Luc, el niño a quien envenenó para seguir viviendo.

Lo fantástico se reduce aquí a la idea de la reencarnación concebida de una manera particular por el jubilado disconforme con su destino. Particular en el sentido de que cree que hay pautas fijas para la reencarnación, que no se ajusta a la idea de reencarnación y de karma de las concepciones orientales. El jubilado queda determinado por todos estos rasgos de su enunciación.

Por otra parte, el hombre que fracasa tiene un día, como todo hombre, la experiencia particular de la contemplación de una flor.

Ese aspecto y el repaso de su fracaso así como su generalización a todos los que repitan ese destino impone un tono escéptico y como resentido a la enunciación del discurso del narrador segundo, según sus frases finales: “Toda la tarde, hasta entrada la noche, subí y bajé los autobuses

pensando en la flor y en Luc, buscando entre los pasajeros a alguien que se pareciera a Luc, a alguien que se pareciera a mí o a Luc, a alguien que pudiera ser yo otra vez, a alguien a quien mirar sabiendo que era yo, y luego dejarlo irse sin decirle nada, casi protegiéndole para que siguiera su pobre vida estúpida, su imbécil vida fracasada hacia otra imbécil vida fracasada hacia otra...Pagué”¹⁵.

Con las observaciones anteriores sobre la enunciación en **Una flor amarilla** y la ilustración de la reiteración, el ritmo y el tono del final de este relato, podemos concluir el estudio de este aspecto en **Final del juego** se trata de una enunciación que hecha mano a diversos recursos estilísticos hasta culminar en una prosa poemática, casi lírica, rasgo fundamental del discurso narrativo de **Final del Juego**.

¹⁵ Final del juego Pág 158

3.- EL DISCURSO NARRATIVO

3.1.- FUNCIÓN NARRATIVA DE LA DESCRIPCIÓN

Las indicaciones espaciales deixis, se concretan mediante enunciaciones, formadas por sintagmas descriptivos. El espacio se colma de formas y volúmenes, de sensaciones y colores. Puede afirmarse que al describir el espacio se engendra discurso y discurso con una función narrativa generada por el desplazamiento de un espacio a otro. Y el movimiento es el gran generador de tiempo; de un tiempo propio, interior del relato. Aunque el cuento no es un género descriptivo, en los relatos de Cortázar hay un mayor empleo de la descripción que en otros cuentistas. En Final del juego se da esta clase de descripción en textos breves como su descripción del mundo y su reino.

“Nuestro reino era así: una gran curva de las vías acababa su comba justo frente a los fondos de nuestra casa. No había más que el balasto, los durmientes y la doble vía; parto ralo y estúpido entre los pedazos de adoquín donde la mica, el cuarzo y el feldespato -que son los componentes del granito- brillaban como diamantes legítimos contra el sol de las dos de la tarde”.¹⁶

¹⁶ Final del Juego Pág 159

Y la capital del reino:

“Después de esta primera inspección del reino bajábamos el talud y nos metíamos en la mala sombra de los sauces pegados a la tapia de nuestra casa, donde se abría la puerta blanca. Ahí estaba la capital del reino, la ciudad silvestre y la central de nuestro juego”.¹⁷

Quizá la manera más sutil que emplea el narrador para introducir la descripción con matices narrativos, es presentarla en textos que traslucen un débil marco narrativo; tal es el caso de las estatuas y las actitudes en **Final del juego**:

“Como el juego marcaba estatuas, le dijimos cosas preciosas que iban bien en las alhajas, muchas plumas de pavorreal para sujetar en el pelo, una piel que de lejos parecía un zorro plateado, y un velo de rosas que ella se puso como un turbante. La vimos que pasaba, ensayando la estatua pero sin moverse, y cuando el tren apareció en la curva fue a ponerse al pie del talud con todas las alhajas que brillaban al sol. Levantólos como si en vez de una estatua fuera una actitud, y con su mano señaló el cielo como si echara la cabeza hacia atrás y doblaba el cuerpo hasta darnos miedo”.¹⁸

En estos textos descriptivo narrativos se dan muy a menudo imágenes

¹⁷ Final del Juego Pág 159

¹⁸ Final del juego Pág 168 169

de un exquisito valor estético. Veamos:

“Turbado, casi avergonzado, sentí como una impudencia asomarme a esas figuras silenciosas e inmóviles aglomeradas en el fondo del acuario. Aislé mentalmente una, situada a la derecha y algo separada de las otras, para estudiarlas mejor. Vi un cuerpecito rosado y como traslúcido (pensé en las estatuillas chinas de cristal lechoso), semejante a un pequeño lagarto de quince centímetros, terminado en una cola de pez de una delicadeza extraordinaria, la parte más sensible de nuestro cuerpo. Por el lomo le corría una aleta transparente que se fusionaba con la cola, pero lo que me obsesionó fueron las patas, de una finura sutilísima, acabadas en menudos dedos, en uñas minuciosamente humanas. Y entonces descubrí sus ojos, su cara. Un rostro inexpresivo, sin otros rasgos que los ojos, dos orificios como cabezas de alfileres, mirando, dejándose penetrar, carentes de toda vida pero mirando, dejándose penetrar por mi mirada que pareció pasar a través del punto áureo y perderse en un diáfano misterio interior”.¹⁹

Este rasgo discursivo de los cuentos de Cortázar puede ilustrarse con textos breves de cada uno de sus relatos, pues en todos ellos aparece alguna ocurrencia. Pero la culminación de este procedimiento descriptivo con función narrativa se da en el relato titulado “No se culpe a nadie”, de **Final del Juego**. En este texto el predominio de la descripción es total. En

¹⁹ “El Axolot”, en *Final del juego* Pág 142

realidad se trata de un sólo párrafo descriptivo en un leve marco narrativo, las siguientes ilustran este aserto:

“En la repentina penumbra azul que lo envuelve parece absurdo seguir silbando, empieza a sentir un calor en la cara aunque parte de la cabeza ya debería estar afuera, pero la frente y toda la cara siguen cubiertas y las manos andan apenas por la mitad de las mangas”.²⁰

En realidad, la descripción adquiere función narrativa por su proximidad a oraciones narrativas o porque forma parte predominante de ellas hasta llegar, en algunos casos, a la construcción nominal con verbos copulativos o a la pura descripción.

Es importante destacar que en los textos descriptivos de cierta extensión no se trata de pausas descriptivas atemporales; sino de escenas descriptivas con implicación evidente de transcurso temporal.

²⁰ “No se culpe a nadie”, Final del juego Pág 26

3.2.- MÍMESIS O MODOS DE REPRODUCCIÓN DEL DISCURSO DE PALABRAS.

Cuando lo que se refiere no es el acontecimiento, sino el habla de los personajes se plantea el problema del modo de reproducción, que implica mayor o menor distancia del personaje. Por lo general se habla de tres modos de reproducción:

1.- La reproducción directa de la palabra del personaje a modo de cita, que da lugar al llamado estilo directo. En **“Final del juego”** hay muy pocas ocurrencias de este estilo. Aparece solo al final para reproducir las pocas palabras de Ariel:

“A él parecían interesarle mucho, y varias veces tomó alguno de los ornamentos y dijo. “Este lo llevaba Leticia un día”, o “Éste fue para la estatua oriental”.²¹

2.- Un segundo caso ocurre cuando el narrador no reproduce las palabras del personaje, sino que hace una paráfrasis de estas; es el denominado estilo indirecto puro. Se considera que hay mayor distancia

²¹ Ibid Pág 166

entre el personaje y el lector: en **Final del juego** aparecen pocas ocurrencias de esta forma de reproducción. La más clara se refiere también a Ariel:

“Holanda explicó que Leticia no había podido venir, y él dijo que era una lástima y que Leticia le parecía un nombre precioso”.²²

3.- Una tercera forma es la del llamado estilo indirecto libre. Aquí el narrador no parafrasea las palabras del personaje. De hecho este no habla; pero el narrador supone lo que diría o lo que siente y piensa. En esta ocasión no aparece la conjunción introductora “que”, del estilo indirecto puro y en las formas del verbo predominan el condicional y el pretérito imperfecto. En **Final del juego** Cortázar no hecha mano de esta posibilidad comunicativa, por razones que luego señalaremos.

²² Ibid Pág 166

4.- EL PUNTO DE VISTA EN FINAL DEL JUEGO.

Otro de los problemas técnicos que debe resolver el narrador antes de iniciar su relato es el del punto de vista. El narrador puede ser un narrador protagonista, pero surge la pregunta sobre desde qué perspectiva cuenta ¿la de un niño?, ¿la de un anciano?, ¿la del héroe o la del antihéroe? entre otras muchas posibilidades. En cuanto al género ¿narra un hombre o una mujer?.

Es evidente que en Final del juego el punto de vista es el de las tres adolescentes: Holanda, Leticia y la narradora con predominio del punto de vista de la narradora. En cuanto al género, se trata del punto de vista femenino, de adolescentes en espera de la aparición del amor. Este punto de vista sufre en el caso de la narradora alguna variante en relación con dos momentos; antes de que Ariel elija y después de que Ariel elige.

En los párrafos siguientes se ilustra este punto de vista y sus variantes según el espacio y el contenido.

En primer lugar surge la relación de las adolescentes con la madre y la tía desde el punto de vista de las primeras. Se trata pues de la llamada visión “con”. Saben que a pesar de las amenazas no habrá castigo si ellas hacen un poco de teatro con lo cual se saldrán con la suya:

“La cosa es que ardía Troya, y en la confusión coronadas por el espléndido si bemol de tía Ruth y la carrera de mamá en busca del bastón de los castigos, Holanda y yo nos perdíamos en la galería cubierta, hacia las piezas vacías del fondo donde Leticia nos esperaba leyendo a Ponson du Terail, lectura inexplicable

Esta visión “con” puede darse en este caso, desde un personaje, la narradora; o de dos personajes, la narradora y Holanda; o desde las tres.

“Por lo general mamá nos perseguía un buen trecho, pero las ganas de rompernos la cabeza se le pasaban con gran rapidez y al final (habíamos trancado la puerta y le pedíamos perdón con emocionantes frases teatrales) se cansaba y se iba, repitiendo la misma frase

–Acabarán en la calle, estas mal nacidas”.²³

²³ Ibid Pág 158

Como se observa aquí esta situación se da dentro del espacio interior hogareño y cotidiano no tocado por la fantasía de las adolescentes, y fuera de la expectación del amor.

Desde la perspectiva de las adolescentes la frase **acabarán en la calle** carece de sentido, pero sí tiene sentido el juego y la espera que llevan a cabo en el espacio exterior de la tapia. El mundo y el reino existen desde su punto de vista imaginario y por su necesidad psíquica de ser amadas:

“Dónde acabábamos era en las vías del Central Argentino, cuando la casa quedaba en silencio y veíamos al gato tenderse bajo el limonero para hacer también él su siesta, perfumada y zumbante de avispas. Abriamos despacio la puerta blanca, y al cerrarla otra vez era como un viento, una libertad que nos tomaba de las manos, de todo el cuerpo y nos lanzaba hacia adelante. Entonces corríamos buscando impulso para trepar de un envión al breve talud del ferrocarril, y encaramadas sobre el mundo contemplábamos silenciosas nuestro reino.

Nuestro reino era así: una gran curva de las vías acababa su comba justa frente a los fondos de nuestra casa”.²⁴

²⁴ Op cit Pág 158

La acción de representar estatuas y actitudes puede adquirir sentido solamente desde la perspectiva de adolescentes que esperan la llegada del amor. Esta situación es expresada directamente por la narradora como apelación al lector.

“...pero las cosas cambiaron el día en que el primer papelito cayó del tren. Por supuesto que las actitudes y las estatuas no eran para nosotras mismas, porque nos hubiéramos cansado enseguida. El juego marcaba que la elegida debía colocarse al pie del talud, saliendo de la sombra de los sauces, esperar el tren de las dos y ocho que venía del Tigre”.²⁵

Otra situación que rebela la perspectiva de las adolescentes ocurre en el momento en que ellas se percatan de que Ariel esperaba a Leticia y no a ellas:

“Él preguntó otra vez si Leticia estaba enferma, y Holanda me miró y yo creí que iba a decirle, pero en cambio contestó que Leticia no había podido venir. Con una ramita Ariel dibujaba cuerpos geométricos en la tierra, y de cuando en cuando miraba la puerta blanca y nosotras sabíamos lo que estaba pensando, por eso Holanda hizo bien en sacar el sobre violeta y alcanzárselo, y él se quedó sorprendido con el sobre en la mano, después se puso muy colorado mientras le explicábamos que eso se lo mandaba Leticia, y se guardó la carta en el bolsillo de adentro del saco sin querer leerla delante de nosotras. Casi enseguida dijo que había tenido un gran placer y

²⁵ Ibid Pág 160 y 161

que estaba encantado de haber venido, pero su mano era blanda y antipática de modo que fue mejor que la visita se acabara...”²⁶

La cita anterior revela el desencanto por el desencuentro desde la perspectiva de las dos adolescentes que no han sido elegidas en realidad. Para ellas, éste es el final del juego, ya están fuera del posible o imposible reino. Se trata pues de la visión “con”. Con la variante de que a veces es la visión desde el yo de la narradora y otras veces, desde la visión de dos de ellas, de la narradora y Holanda y en alguna ocasión, desde el punto de vista de las tres.

El punto de vista en Los venenos.

Los personajes principales de este relato son el narrador, su hermana; Hugo, primo del narrador; Lila, una vecina; la negri, otras vecinas y el tío Carlos fundamentalmente. El tema es la primera atracción afectiva en el sentido siguiente: el narrador se siente atraído por Lila; la hermana del narrador quiere a Hugo para novio. Al final, inesperadamente, el narrador descubre que Hugo le ha dado su pluma de pavo real a Lila y que ésta la ha

²⁶ Ibid Pág 166

aceptado. El niño que inicia la adolescencia, experimenta, por primera vez, los celos. Otro tema es el interés del yo del narrador por los oficios del hombre según él: matar las hormigas. Todos estos hechos están narrados básicamente desde el punto de vista del yo del narrador; esto es con el empleo de la visión “con”. En consecuencia esta visión de los hechos, los personajes y las relaciones entre ellos están vistos y narrados desde la visión “con”. En este aspecto este relato muestra los mismos rasgos de distancia y punto de vista que **Final del juego**.

El punto de vista en El móvil

En **El móvil** ocurre que un compadrito busca al asesino de su amigo Montes para vengar su muerte. Sospecha de un hombre un tal Lamas; pero al final acuchilla a otro: a un tal Pereira por el mismo móvil: una mujer. Los hechos narrados: la muerte de Montes; la identificación del supuesto asesino de Montes, el viaje de Buenos Aires a Marsella para cerciorarse con certeza de quién ha sido el asesino de Montes y el desenlace final: la muerte de Pereira a manos del yo del narrador están vistos y narrados desde el punto de vista de éste, del compadrito. Se trata pues otra

vez del empleo de la visión “con”. Este punto de vista influye consecuentemente en la enunciación en el lenguaje en la elección del código de valores que rige a los personajes.

El punto de vista en Torito.

En **Torito**, el boxeador derrotado, enfermo y abandonado por sus amigos y por “ella” relata sus relaciones con el patrón, “el Trompa”, con sus otros contrincantes, con la “vieja”, y con “ella”; la historia de iniciación en el boxeo, su ascenso y caída. El mundo del pugilato y la vida afectiva de Torito están contemplados y narrados desde su punto de vista. Se trata pues de un empleo total de la visión “con”. De nuevo se encuentra una estrecha relación entre el punto de vista y la enunciación; porque ésta, como se indica en su correspondiente apartado, también está determinada por la circunstancia del protagonista y matizada de su afectividad.

El punto de vista en Después del almuerzo.

En este relato, lo neofantástico - si así puede llamarse- adquiere la forma de lo enigmático. El yo narrador debe llevar al centro de Buenos

Aires a un ser enigmático: no se sabe si es un niño deforme o si se trata un ser que va de cuatro pies o de qué ente se trata. Lo cierto es que el yo del narrador desea deshacerse de él por la incómoda situación en que se encuentra ante los transeúntes en la calle. Frente a los pasajeros del tranvía y otras situaciones que ocurrieron cuando el gato incluso, lo deja abandonado por un momento en un banco de la Plaza de Mayo, pero regresa a recogerlo y lo conduce de nuevo a la casa. En todo el trayecto de la casa a Plaza de Mayo narra los hechos ocurridos. Los temores del narrador que se le presenten problemas por la conducta del ente a quien debe acompañar están vistos, vividos y narrados desde el punto de vista del yo del narrador. Se trata, pues, de otro relato en el cual el empleo de la visión “con” es total incurre nuevamente en el punto de vista de un niño.

El punto de vista en “Axolotl”

En el “Axolotl” lo neofantástico se lleva a cabo como la trasmigración de la conciencia de un adolescente a un axolotl de los que se encuentran en una pecera del acuario del “jardín des Plantes”. Narran tanto el joven como el axoloti, pero en ambos casos, el punto de vista es el del

protagonista y desde la visión “con”. Por tanto, el mundo mostrado y lo experimentado psicológicamente están delimitados por ella.

El punto de vista en “Relato con un fondo de agua”

Lo relatado es el recuerdo de un pasado en el cual un grupo de amigos se reunía en el bungalow, su juventud y de un sueño posterior a esa época. Todo matizado afectivamente por un tono triston y melancólico. La evocación se lleva a cabo desde la perspectiva del yo protagonista y, en consecuencia, desde la visión “con”.

El punto de vista en Los amigos

En “Los amigos” se narra la muerte de Romero a manos de Beltrán, el número tres, ordenada por el número Uno. Se trata de un narrador omnisciente que cuenta en tercera persona; desde una visión por “detrás”. No obstante, en esa visión al parecer alejada, los hechos están pensados y vividos desde el personaje, lo que da la impresión de una evidente visión “con”. Los verbos pensar, recordar y los complementos de tales formas

verbales son los medios gramaticales que provocan la impresión de un relato en forma personal, esto es, desde la visión “con”.

Esta es la razón formal, estilística por la que Ana María Barrenechea creía -según dice Cortázar- que todos los relatos de Cortázar estaban en primera persona.

“Hace muchos años, en Buenos Aires, Ana María Barrenechea me reprochó amistosamente un exceso en el uso de la primera persona, creo que con referencia a los relatos de Las armas secretas, aunque quizá se trataba de los del Final del juego”.²⁷

Esto se explica, porque el relato está en tercera persona; pero el punto de vista es el del personaje.

“Mientras se bañaba en su departamento, escuchando el noticioso, se acordó de que había visto por última vez a Romero en San Isidro, un día de mala suerte en las carreras. En ese entonces, Romero era un tal Romero y él un tal Beltrán”.²⁸

²⁷ Final del juego Pág 10

²⁸ Final del juego Pág 106

El punto de vista en La banda

En “**La banda**” como en “Una flor amarilla”, surge un narrador transcriptor: alguien que cuenta lo que otro le relató. En esos textos, la visión es la del narrador que ve los hechos desde fuera, pero con cierto interés. Es pues una visión “por detrás”, pero matizada de subjetividad. Después, el relato segundo, el correspondiente a lo que cuenta el personaje en cuestión desde su perspectiva. En consecuencia, se trata de una visión personal de los hechos, aunque se haga en tercera persona.

“Lucio empezó a hacer nuevas observaciones. Por lo pronto, la banda era un enorme camelo, pues de sus ciento y pico integrantes solo una tercera parte tocaban trompetas y clarines ..”²⁹

Esta impresión de relato en forma personal, de visión “con”, la completan las citas en estilo directo.

A lo anterior debe sumarse que el narrador básico, el transcriptor, se presenta en primera persona, lo que refuerza la impresión de que el relato se realiza desde la visión de un personaje, desde la visión “con”.

²⁹ Final del juego Pág 101

El punto de vista en “Una flor amarilla”

“Una flor amarilla” presenta la misma situación comunicativa de “La banda”, esto es, un narrador transcriptor, que se presenta en primera persona, relata lo que le contó el personaje. El relato principal del personaje aparece como un segundo relato desde el punto de vista del protagonista. Esto es, desde la visión “con”. El hecho de que el narrador transcriptor se presenta en primera persona como un yo, refuerza la impresión de que se trata de un relato en forma personal; es decir, desde la visión “con”. Aunque estrictamente, al narrador transcriptor le correspondería enfocar los hechos desde la visión “por detrás”.

El punto de vista en No se culpe a nadie

En No se culpe a nadie hay un narrador básico, que no es el personaje; pero desde el punto de vista del personaje. Aunque esto, en ningún momento dice yo, los hechos se relatan subjetivamente y los objetos se ven también desde su perspectiva. Se trata de otro caso de relato en tercera persona, pero con énfasis en el punto de vista del protagonista del relato, lo que en definitiva crea la

impresión de que se trata de un relato desde el punto de vista del personaje y, en consecuencia, desde la visión “con”.

“Sin ganas silba un tango mientras se aparta de la ventana abierta, busca el pulóver en el armario y empieza a ponérselo delante del espejo. No es fácil, a lo mejor por culpa de la camisa que se adhiere a la lana del pulóver, pero le cuesta hacer pasar el brazo, poco a poco va avanzando la mano hasta que al fin asoma un dedo fuera del puño de lana azul, pero a la luz del atardecer el dedo tiene un aire como de arrugado y metido para adentro. .”³⁰

Este cuento ofrece la particularidad de estar narrado desde el presente del personaje en el momento del conflicto y por ello, las dificultades se experimentan desde el punto de vista del personaje, es decir, desde la visión “con”.

El punto de vista en El ídolo de las cicladas

El narrador básico de El ídolo de las cicladas no es transcriptor. No obstante, la impresión de que se trata de un relato desde la visión “con” también se da en este cuento, debido a las mismas razones apuntadas para “Los amigos”. El empleo de las formas verbales como recordaba, pensaba y

³⁰ Final del Juego Pág 26

sus complementos producen la impresión de que los objetos y acciones son percibidas desde el enfoque óptico del personaje y, en consecuencia, desde una visión “con”.

“Morand se sobresaltó como si regresara de muy lejos. Recordó que antes de perderse en un vago antaseo, había pensado que Somoza se estaba volviendo loco”.³¹

El análisis de los cuentos considerados en este apartado, comprueba el empleo de la visión “con” y de la visión por “detrás” en los cuentos del **Final del Juego**, hemos observado que la visión por “detrás” produce el efecto de una visión “con”, por los recursos estilísticos empleados por el narrador básico y ejemplificados en estos análisis.

³¹ Final del juego Pág 74

5.- EL TIEMPO Y DIÉGESIS O HISTORIA

Final del juego se diferencia de la mayor parte de los demás cuentos de Cortázar por un final poético sin elemento fantástico o 'neofantástico'; pero en lo relativo al manejo del tiempo parece no apartarse de los demás relatos, por tanto, el tiempo cronológico no interesa o importa muy poco. Hay pocos indicios que permitan delimitar un lapso preciso. La única referencia clara es la que se hace al verano anterior, que habrá que tomar como el verano inmediato anterior, para suponer que el juego se realiza en los días calurosos del verano.

“Con Leticia y Holanda íbamos a jugar a las vías del Central Argentino los días de calor”.³²

“...no subía a la cara el fuego de las piedras, y al pararnos contra el viento del río era un calor mojado pegándose a las mejillas y las orejas. ..entrando en una y otra zona de calor, estudiándonos las caras para apreciar la transpiración, con lo cual al rato éramos una sopa”.³³

Es evidente, pues, que el juego se realiza sólo en una de las estaciones del año, y ésta parece ser el verano.

³² Ibid Pág 157

³³ Ibid Pág 158

Dentro de ese lapso ocurren una serie de acontecimientos relacionados con un antes o un después sin precisión de medida temporal ni de fechas, sin atenerse a una cronología coherente. Expresados mediante sintagmas alusivos a la repetición, la duración, el principio o el fin de algún acontecimiento:

“En aquellos días estaban ensayando un nuevo tratamiento...”³⁴

Al otro día me tocó a mí salir de compras al mercado .”³⁵

“Lo que cuento empezó vaya a saber cuándo. .”³⁶

“Esto lo llevaba Leticia un día”.³⁷

El afán de esfumar el tiempo, de desdibujarlo como cronología aparece en la siguiente apelación directa al lector:

“Lo que cuento empezó vaya a saber cuándo, pero las cosas cambiaron el día que el primer papelito cayó del tren”.³⁸

³⁴ Ibid Pág 162

³⁵ Ibid Pág 165

³⁶ Ibid Pág 160

³⁷ Ibid Pág 166

³⁸ Ibid Pág 160

La culminación de esta especie de borrado del tiempo cronológico se da en el ámbito del mundo y el reino:

“Entonces corríamos buscando impulso para trepar de un envión al breve talud del ferrocarril, y encaramadas sobre el mundo contemplábamos silenciosas nuestro reino.

Nuestro reino era así: una gran curva de las vías acababa su comba justo frente a los fondos de nuestra casa. No había más que balastro, durmientes y la doble vía; pasto ralo y estúpido entre los pedazos de adoquín donde la mica, el cuarzo y el feldespató -que son los componentes del granito- brillaban como diamantes legítimos contra el sol de las dos de la tarde”.³⁹

Como se ve, los elementos lingüísticos con que se logra ese desdibujar el tiempo son el adverbio totalmente indefinido “entonces” y los tiempos de imperfecto significantes de reiteración o duración sin precisión de límites. Por otra parte, parece que el tiempo se convirtiera en espacio, en el mundo contemplado y con este recurso se logra una especie de unidad del cronotopo.

Lo que sí queda claro es que la voz narradora relata los hechos después que acontecieron como es el caso general de los cuentos de **Final del juego**; pero con diferencias a veces bien marcadas.

³⁹ Ibid Pág 158

Tiempo e Historia en el móvil

Así, en El móvil es claro que el tiempo de la historia dura lo que tarda la travesía de un barco que viaja de Buenos Aires a Marsella.

“Y el tiempo transcurrido entre los hechos y el momento de relatarlos es de veinte años exactos. como quien no quiere ya son veinte años y el asunto está más que prescrito, así que lo voy a contar y el que crea que macaneo se puede ir a freír buñuelos”.⁴⁰

Es más, el narrador relata su crimen, porque ya hace veinte años de eso, y, en consecuencia, ya ha prescrito cualquier acción legal en su contra.

Tiempo e Historia en una Flor amarilla

En una Flor amarilla, la situación temporal de la voz que narra es semejante a la que se da en “Torito”: pero determinada con mayor claridad. El narrador básico transcribe lo que le cuenta el narrador protagonista: un hombre de cincuenta años, jubilado por la municipalidad, escéptico, pesimista; cuenta su historia al narrador básico; parte desde la pubertad hasta el día en que conoce a un niño que se parece a él, en un

⁴⁰ Final del juego Pág 107

ómnibus de la línea 95. El tiempo de la historia, de lo relatado abarca el lapso que va desde el encuentro con el adolescente Luc hasta la muerte de éste. Se trata, probablemente, de un período que dura un año. -Como es corriente en Cortázar, este lapso no está delimitado con precisión. Desde ese período se generan breves analépsis que se refieren a hechos de la vida de Luc anteriores a ese año: enfermedades y accidentes de la niñez.

El tiempo que media entre la muerte de Luc y el momento en que el jubilado narra su historia no está claramentepreciado. Esta técnica en el tratamiento del tiempo también es frecuente en Cortázar. Como ya se indicó sólo aparece determinado con precisión en el “móvil”.

Por otra parte, la relación entre el tiempo de la historia -un año aproximadamente- y el tiempo del relato -lo que dura el narrador contando su historia- es considerable como en la mayor parte de los cuentos de Cortázar.

Un año de la vida del narrador se relata en menos de media hora a través lo de un relato de ritmo rápido.

En resumen, en una “Flor amarilla” se da una variante de la forma en que se relacionan tiempo e historia en los relatos de **Final del juego**. Pero esta variante no aporta ninguna novedad; puesto que este esquema se repite en los cuentos de Cortázar y de otros narradores.

Tiempo e historia en las Ménades.

La relación tiempo e historia en **Las Ménades** es la que se da en **Una flor amarilla**, la voz narradora es ulterior a los hechos relatados. El lapso entre los hechos contados y el momento en que la voz narra no se especifica, esto es frecuente en **Final del juego**. El tiempo de la historia es la duración del concierto: dos horas y el de la narración, media hora. Lo cual da al discurso velocidad y ritmo más lentos que en **Una flor amarilla**. Dentro del tiempo de la historia hay una breve analepsis que informa sobre la llegada del maestro al pueblo y sus primeros tiempos como director. El lapso transcurrido es cinco años, es coincidente con la celebración del quinto aniversario de fundación de la orquesta. Así como el maestro celebra sus bodas de plata con la música.

En resumen, este relato no muestra ningún cambio significativo en lo que respecta a la relación tiempo y diégesis en los cuentos de Final del juego.

Tiempo e Historia en Torito

La relación tiempo e historia, en Torito, constituye una variante del esquema de las dos anteriores. Se diferencia, no obstante, en que no parece haber un lapso entre el momento en que la voz narradora relata y el momento en que termina la historia.

La voz narradora, la de un boxeador tuberculoso y derrotado, recuerda y relata, con nostalgia, doce de sus peleas. Por lo que el tiempo de la historia queda indeterminado, como en otros cuentos, pero se puede intuir que su duración es de cinco o seis años. En un momento del relato surge una analepsis mediante la cual el boxeador recrea sus primeras peleas de muchacho de barrio. El final de la historia coincide con el momento en que la voz narradora cuenta. No hay pues un lapso temporal entre la voz narradora y el final de la historia. La duración y el movimiento del relato son relativamente rápidos; en quince minutos se narra la carrera completa de Torito como boxeador.

Tiempo e historia En los amigos

La relación tiempo y diégesis de este relato no se desvía mucho de la observada en los cuentos anteriores. Esto es, hay un lapso indeterminado entre el momento de la escritura y la época en que ocurrieron los hechos. La duración de la historia es breve y aunque no está claramente definida; no se prolonga más allá de una tarde.

El número uno ordena al -número tres Beltrán- eliminar al número dos -Romero-. Los preparativos para la eliminación podrán durar unas dos horas; la eliminación misma unos veinte minutos hacia las siete de la tarde. A pesar de esa brevedad, se dan breves analepsis y prolepsis indefinidas. En la prolepsis Beltrán imagina cómo reaccionará Romero cuando lo reconozca. En la analepsis Beltrán piensa que se habían conocido en otros tiempos en las carreras de caballos; cuando Romero era un tal Romero y él un tal Beltrán.

Tiempo e Historia En el río

Este cuento presenta varias particularidades dentro del grupo **Final del juego**. La voz narradora es simultánea a los hechos que narra y por

esta razón, el tiempo verbal preferido es el presente de indicativo. No hay indicios de que la voz narradora sea ulterior al tiempo de la narración, sino que corre paralela a éste. Dentro del relato hay pequeñísimas analepsis, constituidas a veces por una sola oración como: “la araña que nos regalaron cuando nos casamos”. Por otra parte, aquí lo fantástico se entrelaza con lo onírico. El ritmo del relato es rápido pues el sueño en que ocurren varios acontecimientos se relata en dos páginas.

Tiempo e historia en No se culpe a nadie.

En este relato la narración es simultánea a los acontecimientos contados. Ese cuento es uno de los más lentos; aquí el ponerse un pulóver es un hecho que se despliega en casi cinco páginas. Evidentemente, la narración es paralela al proceso que implica poner la vestimenta. Gramaticalmente, ofrece la particularidad de estar escrito en un referente temporal que alude al presente como una realidad conducente a la vesorimilitud.

No se culpe a nadie y **El río**, presentan las mismas relaciones entre tiempo e historia. En resumen, el resultado de la investigación de este

aspecto permite concluir diciendo que los narradores de **Final del juego** no prestan mucha atención a las manecillas del reloj; ya que los límites temporales se desdibujan; excepto en **El móvil** en el cual se matemáticamente precisa el lapso transcurrido desde el final de la historia y el momento en que se cuenta.

6.- ESTATUTO DEL NARRADOR

Como se deduce del análisis propuesto en el apartado correspondiente al estatuto del narrador de **Final del juego**, es complejo por cuanto se desplaza del aspecto del narrador a otro. Esto es, el yo de la narradora principal, es siempre intradieгético; pero se desplaza de ser homodieгético - cuando se refiere a sí misma- a heterodieгético cuando se refiere a Leticia, o a Holanda; a la vez que se convierte de protagonista en testigo. El estatuto del narrador homodieгético, por otra parte, puede referirse tanto al yo como al nosotros. En consecuencia puede afirmarse que este tipo de narrador es difícilmente clasificable con las estructuras de Genette sin introducir una modificación en ella.

El narrador de Los venenos

Es un narrador protagonista; narra en primera persona y es omnisciente en relación con su mundo: En cierta forma, oscila entre omnisciente y testigo; porque desconoce; aunque tiene motivos para sospechar, las inclinaciones de Lila hacia Hugo. Es, pues, un narrador intradieгético

homodiegético de manera predominante. Pero también es heterodiegético en tanto narra la historia de Hugo.

Estatuto del narrador en La puerta condenada

“La puerta condenada” tiene un narrador omnisciente, extradiegético heterodiegético, esto es, un narrador ajeno a la historia que cuenta un relato del cual no es personaje, está ausente. Este rasgo también lo separa de **Final del juego**.

Estatuto del narrador en No se culpe a nadie

En No se culpe a nadie el narrador es extradiegético, heterodiegético.

Estatuto del narrador de Noche boca arriba

Aquí, el narrador es totalmente omnisciente, extradiegético heterodiegético. Esto es totalmente ajeno a la historia relatada o a los acontecimientos en los que no toma parte alguna.

Estatuto del narrador en Sobre mesa

Es un narrador totalmente extradiegético heterodiegético; por cuanto pues se limita a ordenar un grupo de cartas entre dos amigos y a comentar una reunión de un grupo de ellos.

Estatuto del narrador en Continuidad de los Parques

Aquí también se evidencia la importancia del narrador omnisciente extradiegético heterodiegético. Un narrador ajeno a los hechos delata primero la escena del hombre que lee una novela e inmediatamente las acciones del amante de su esposa, que lo apuñala.

Estatuto del narrador en Relato con fondo de agua

En este caso del narrador que es omnisciente y relata en primera persona y a veces en tercera; es un narrador intradiegético homodiegético. Dentro del relato cuenta su propia historia.

Estatuto del narrador en Los amigos

Es otro caso de narrador extradiegético heterodiegético; pero que podría dar la impresión de homodiegético, porque el narrador asume, con frecuencia, el punto de vista del personaje y el empleo del estilo indirecto libre.

Estatuto del narrador en Una flor amarilla

El primer narrador es intradiegético, testigo, heterodiegético. Cuenta una historia en la cual no participa y por ello es, un narrador transcriptor. Pero el relato transcrito tiene un narrador intradiegético homodiegético, porque el jubilado narra su historia al narrador transcriptor.

Estatuto del narrador en La banda

El narrador de “La banda” muestra características semejantes al de “Una flor amarilla”, esto es predominantemente extradiegético heterodiegético. Pero también es, en menor grado, transcriptor.

Estatuto del narrador en Después de almuerzo

El niño protagonista narra su propia historia, la del paseo en que debe acompañar a alguien que no se especifica; es, por tanto, intradiegético homodiegético, o sea, un narrador en primer grado que cuenta su propia historia.

Estatuto del narrador en El axolotl.

El narrador es omnisciente, intradiegético homodiegético, pero con la particularidad de que esta conciencia narradora se traslada de un sujeto a otro; del muchacho al ajolote. Una vez dado ese salto, la comunicación se interrumpe.

Estatuto del narrador en El ídolo de las cicladas

Como en otros relatos del libro se trata de un narrador extradiegético heterodiegético; pero que en algunos párrafos da la impresión de homodiegético porque relata desde el punto de vista del personaje.

Esta última observación puede aplicarse a todos los casos de narrador heterodiegético; porque en todos ellos el empleo de la visión “con” produce, ocasionalmente, el espejismo de que el narrador cuenta su propia historia.

7.- CONSIDERACIONES GENERALES SOBRE FINAL DEL JUEGO

7.1.- El actante en el enunciado

En **El Final del juego** y en los demás cuentos de la obra el actante no es fantástico ni extraordinario, estrictamente hablando. Es una figura actancial que corresponde, a modelos corrientes del hombre de hoy; es decir, no se trata de grandes héroes de la ciencia o de los negocios o de las revoluciones, sino de actores corrientes de la vida cotidiana, incluso de niños y niñas, que encarnan especialmente posibilidades del hombre y la mujer argentinos. En realidad, bonaerenses contemporáneos del autor: el amante, un marido de clase media, una pareja desavenida, unos adolescentes, un contratista, el público de un teatro, un escultor, un jubilado, un grupo de obreras de una fábrica, matones, el compadrito, el boxeador, un motociclista. Estas figuras se convierten en personaje de una historia particular única por su situación, por su carácter y por las acciones que llevan a cabo, por su lenguaje y por las coordenadas históricas espaciales y temporales en que se

encuentran. De esta forma el actante genérico se convierte en personaje único: en individuo.

7.2.- La enunciación

En la enunciación, el actante genérico se convierte en personaje viviente situado en las coordenadas tiempo-espaciales sociales y conflictivas. La expresión de esta experiencia existencial lo convierte en ser único mediante su lenguaje. En este sentido, el personaje es el conjunto de palabras, frases y oraciones que él enuncia, y mediante las cuales se crea a sí mismo. Se constituye y expresa su visión del mundo. Así, la figura actancial de el Boxeador se convierte en Torito, esto es, en virtud de la enunciación, del discurso de su trayectoria triunfal en un primer momento y su derrota final hasta su condición de hombre enfermo, tuberculoso en soledad y abandonado en el lecho de un hospital.

Mediante su discurso expresa y nos comunica sus primeras esperanzas, su valor, su empeño en el triunfo, sus alegrías por el halago de la barra y la radio; hasta un tango le hicieron. Pero todo este acto de habla está matizado

por el ritmo y por el tono melancólico y triste de su condición de derrota en el momento de la enunciación.

En este sentido, Torito es una voz triste, melancólica, dolorida y su derrota última sin el logro del triunfo final.

Desde el punto de vista literario la enunciación se convierte en estilo. En Torito esto es así, porque la enunciación implica, en cierta forma, todos los elementos del discurso narrativo: narrador, distancia, tiempo, modo y la voz misma, **Torito**, el lector percibe una lengua literaria que integra rasgos de la jerga del boxeo, de textos de tango y de la lengua estándar. Estos componentes se amalgaman mediante el empleo de una sintaxis rítmica que llega a la prosa poética y el tono melancólico unificador de la totalidad del relato.

En este mismo sentido, el Compadrito, como figura actancial de **El móvil**, se transforma en el cuchillero de carne y hueso que intenta vengar la muerte de un amigo. La enunciación también es otra, como el lenguaje y las acciones y el sistema de valores en juego en el universo de este cuento.

7.3.- El tiempo y el espacio.

Las acciones de **Final del juego**, se dan en el espacio. A la vez, son movimientos y el movimiento es tiempo. El tiempo interior y propio de cada cuento no está sometido a las manecillas del reloj. Es un tiempo psicológico regido por la relación de antes después, expresado de manera imprecisa mediante las locuciones: “entonces”, “otro día”, “cuando regresó Lucio,”etc. En esta cronología interesan más su transcurso y duración que sus límites. De aquí que parezca convertirse en espacio como paisaje contemplado. Tiempo y espacio se constituyen en la unidad tiempo -espacio que denominamos cronotopo de cada cuento.

7.4.- Las relaciones tiempo e historia

Este tipo de relaciones no es muy complejo en los cuentos del **Final del juego**. La delimitación del tiempo y de la historia parece no interesar al narrador; en todo caso no la establece con precisión. En general el tiempo de la historia debe deducirlo el lector. **En Final del juego** parece corresponder a un verano, a una semana en Los venenos, a tres o cuatro horas de una tarde,

en Los amigos; a dos décadas en Relato con fondo de agua; en unos seis años en Torito.

Pocas perturbaciones temporales de la historia se identifican en estos relatos. Pueden identificarse algunas breves analepsis externas; esto es remisiones a un pasado antes del comienzo de la historia. Así, por ejemplo, en “Los amigos”, se da una breve analepsis externa cuando se menciona el tiempo en que Beltrán y Romero eran amigos en el hipódromo. Hay también una breve prolepsis interna o remisión a un futuro dentro de la historia; en el momento en que Beltrán y Majina imagina cómo actuará Romero cuando llegue al café, una prolepsis externa cuando Beltrán piensa que después, ya muy tarde, llamará al número UNO y le informará de la misión cumplida.

La distancia entre el momento de la enunciación y el fin de la historia que se expresa en “El móvil” son veinte años. En “Torito”, el momento de la enunciación coincide con el final de la historia. En otros cuentos este aspecto queda indeterminado; así en el caso del cuento “Final del Juego” este aspecto no solo queda indeterminado sino que el narrador mismo lo esfuma mediante la afirmación “Lo que cuento pasó vaya usted a saber cuándo...”

Por lo general, se sabe que la voz narradora es ulterior al final de la historia. Pero el narrador no se interesa en computarlo y menos en comunicarlo al lector. Este fenómeno es coherente con la importancia que adquiere el espacio en estos relatos. Como ya se señaló, el espacio parece fundirse en una sola unidad, que es el cronotopo de ese cuento en particular.

En general, los cuentos del **Final del juego** tienden al relato lineal sin alteraciones temporales significativas.

7.5.- Función narrativa de la descripción

Es evidente que en la mayor parte de los cuentos de **Final del juego** hay abundantes descripciones: Éstas tienen cierta función narrativa. No se trata de la descripción de acciones que son evidentemente narrativas; sino de la pausa descriptiva. En este sentido, se acepta comúnmente que en esta pausa no hay ningún transcurso temporal. El tiempo de la historia es nulo. En este caso el narrador retoma el hilo de la historia en el preciso punto en que lo interrumpió para introducir la descripción. No obstante hay descripciones en las cuales se percibe un cierto transcurso temporal, a la vez

que adquieren cierto valor narrativo como ocurre en algunas de **Final del juego**.

El relato en el cual percibe con más claridad la función narrativa de la descripción es “No se culpe a nadie”, pues lo que hace el narrador es detallar cómo se pone el pulóver el personaje. La descripción adquiere carácter narrativo por la abundancia de la construcción nominal y de elementos nominales en las construcciones verbales. No tiene la misma importancia en todos los cuentos. Se da poco en relatos de mucha acción y breve extensión como “Los amigos” y “Continuidad de los parques”. Adquiere mayor funcionalidad en relatos de cierta extensión como “Los venenos”, “Las ménades” y “Final del juego”.

7.6.- La distancia y la perspectiva

En este sentido es fácil concluir que Cortázar no tiende a la reproducción de palabras mediante las citas o estilo directo. Hay algunas muestras de esta forma que no tienen una alta frecuencia de uso. Lo mismo puede afirmarse el estilo indirecto puro. Hay muestras de su ocurrencia; pero tampoco manifiesta una alta frecuencia de uso. El estilo indirecto libre

parece surgir con mayor frecuencia; sobre todo después de ciertos verbos como: vio, observó, pensó y sus complementos; de modo que, aunque el narrador relate en tercera persona, los objetos o los hechos se ven desde la perspectiva del personaje mediante los verbos apuntados. Este estilo engendra además una visión “con”.

En cuanto a la perspectiva propiamente dicha, es abundante la visión “con”, mediante las formas verbales indicadas y otras como: imaginar, pensar y contemplar lo pensado o imaginado desde el personaje en cuestión. Es claro o preciso este procedimiento, así como el acierto en su uso cuando se trata de personajes de determinadas cualidades y condiciones de vida. Así como de la edad o el sexo. En este sentido es muy ilustrativo el caso de los niños cuyos puntos de vista, de acuerdo con su edad y su papel en el cuento, son siempre los adecuados a esas circunstancias. Lo mismo puede decirse del punto de vista del hombre adulto y sensible, aunque inculto, como Torito, que ve el mundo desde el boxeo y desde su doble derrota: la enfermedad, el abandono y la soledad.

Estos rasgos de la distancia y la perspectiva pueden apuntarse como propios del estilo de **Final del juego**. La diegesis predomina completamente sobre la mimesis.

7.7.- La instancia narrativa

En los cuentos del **Final del juego** predomina la narración ulterior a la historia, es decir, la voz narradora cuenta después de que ocurrieron los hechos. Pero esa ulterioridad no es igual en todos los relatos de la obra. En algunos existe un lapso considerable entre el momento de la narración y el final de los hechos contados. En un caso se especifica, en “El móvil”; en algunos la narración se inicia en el momento en que acaban de terminar los hechos, como en “Torito” y en “Relato con un fondo de agua”. En la mayor parte de los cuentos, la ulterioridad debe calcularse o conjeturarse por indicios o posibilidades verosímiles; porque no se da ni se sugiere claramente. El narrador relata en una de las formas del pretérito, generalmente imperfecto o pretérito simple. O bien el narrador hace impreciso ese lapso con una frase al respecto como ocurre en “Final del

juego”: “Lo que cuento pasó vaya a saber cuándo...” estrictamente hablando, no se dan casos de narración simultánea ni de alternada, menos predictiva.

7.8.- El estatuto del narrador.

Este es uno de los aspectos de la técnica narrativa con más matices en **Final del Juego**. Así como se pasa de la visión “con” a la visión por “detrás”. Se va de lo homodiegético a lo heterodiegético. El narrador homodiegético de “Relato con un fondo de agua” pasa de lo homodiegético cuando cuenta su historia, a lo heterodiegético cuando se refiere a Lucio en una frase inmediata siguiente. Del mismo modo que se pasa de un yo al nosotros. Y a un nosotros a veces dual, a veces ternario, como en “**Final del juego**”.

Quizá el cuento más interesante en este sentido sea “Relato con un fondo de agua”; porque se trata de dos metarrelatos en relación con el momento de la narración y la situación comunicativa entre el narrador y Mauricio, el oyente. El primer metarrelato es el que se refiere a los hechos de la juventud; el segundo, el que trata de los viajes de Lucio unos años después y del sueño. En ambos casos se trata de un narrador intradiegético

homodiegético, que momentáneamente se vuelve heterodiegético cuando se refiere a las acciones individuales de alguno de los miembros del grupo, casi exclusivamente Lucio. Pero en conclusión, el predominio corresponde al narrador intradiegético homodiegético.

CONCLUSIONES

“Final del Juego” y los demás cuentos de la obra representan el género de lo neofantástico dentro de las circunstancias de la cotidianidad de hombres y mujeres de mediados del siglo XX. Lo fantástico no surge como lo ominoso; excepto quizá en el **“Ídolo de las cícladas”**. En otros casos, se manifiesta como la irrupción de lo extraño como en **“La puerta condenada”** y **“Azolotl”**. En otras ocasiones es lo enigmático sin la nota de lo fantástico. En realidad, se trata de un vacío de información en el desenlace del cuento; tal es el caso precisamente de **“Final del juego”**, **“El móvil”**, **“Los venenos”**. En otros relatos no hay desenlace sorpresivo ni manifestación de lo fantástico. Así ocurre en **“Los amigos”** y **“Torito”**. Por último, lo fantástico está constituido por lo onírico en el **“El río”** y **“Relato con un fondo de agua”**.

Otra deducción final de este análisis es la de que en general, los cuentos incluidos en **Final del Juego** se ajustan grosso modo a la forma canónica; no obstante, su modernidad y su realización de lo neofantástico. Por lo general la irrupción de lo neofantástico, ocurre en el desenlace al final del cuento, ya como lo fantástico mismo o como un vacío de información en ese final.

La experiencia de lo neofantástico no sólo ocurre, en estos relatos, a personajes sin especiales rasgos heroicos; sino también a hombres y mujeres, niños y niñas de la clase media y popular en el marco de su cotidianidad de seres especialmente argentinos de este siglo: Petrone, Luciano; Torito, el Compadrito de “El móvil”.

En esta investigación se ha encontrado, además, una estrecha relación entre las categorías de espacio y tiempo, que forman el cronotopo en el cual las acciones que ocurren en determinado espacio parecen transformar el tiempo en espacio contemplado. Esta cualidad del discurso se da en íntima relación con la función narrativa de la descripción, demostrada en este trabajo.

Esta investigación también ha permitido dilucidar los rasgos particulares de estos cuentos en relación con la reproducción del discurso de palabras; se encontró que ella es mínima y que implica el uso del estilo directo, el indirecto puro y el indirecto libre; pero con un total dominio de la diégesis sobre la mimesis; y en relación con el estatuto del narrador: aquí se pudo determinar con claridad la riqueza de matices que produce un

desplazamiento del narrador intradieético de lo heterodieético a lo homodieético, y también el desplazamiento de la visión por “detrás” a la visión “con”. Este fenómeno genera la impresión de que se trata de la visión “con”.

Cada uno de los cuentos del **Final del juego** integra un grupo de rasgos, mediante una enunciación apropiada consistente con el tema, la situación comunicativa, el personaje y engendra, de ese modo, un relato original distinto; con su propio estilo y diferente de todos los demás. A la vez, este estilo individualiza los cuentos de Cortázar frente a los relatos de los demás cuentistas de la época.

BIBLIOGRAFÍA

- Alazraki, Jaime. En busca del Unicornio: los cuentos de Julio Cortázar. Elementos para una poética de lo neofantástico. Editorial Gredos. Madrid. 1983
- Bosch, Juan. Teoría del cuento. Venezuela, Mérida. Unviersidad de Los Andes, 1967.
- Beristáin, Helena. Diccionario de Retórica y Poética. México: Editorial Porrúa, 1995.
- Cortázar, Julio. Algunos Aspectos del cuento, en Casa de las Américas, La Habana, Vol. II, Núms. 15-16, 1992.
- Cortázar Julio. Final del Juego. España, Alianza. Editorial, 1976.
- Castagnino, Raúl H. Sentido y estructura Narrativa. Buenos Aires, Nova, 1975.
- Ducrot, Oswald. El decir y lo dicho. Polifonía de la enunciación. Barcelona, Buenos Aires. México. Paidós. 1986.
- Ducrot, Oswald. Todorov Tzvetan. Editorial Siglo XXI. México 1972.
- Filler, Malva. Los Mundos de Julio Cortázar. Las Américas. 1971.
- Gándova, Carmen. El mundo del narrador. Buenos Aires. Editorial Sudamérica. S.A.
- Greimas, A.J. Semántica estructural. Madrid, Gredos, 1971.
- Lancelotti, Mario A. De Poe a Kafka, para una teoría del cuento. Buenos Aires, Eudeba, 1966.
- Lida de Malkiel. El cuento popular y otros ensayos. Editorial Losada. Buenos Aires. 1976.
- Morello Frosch, Marta. La Tirananía del Orden en los cuentos de Julio Cortázar en: El cuento hispanoamericano ante la crítica. Madrid. Editorial Castalia. 1980.

- Mastrángalo, Carlos. El Cuento Argentino. Buenos Aires, Editorial, Hachette, 1963.
- Prada Oropeza, Renato (Compilador). La narratología hoy. Editorial Arte y Literatura. La Habana, 1969
- Propp, Vladimir. Morfología del cuento. Madrid, Fundamentos. 1974.
- Reyes, Graciela. Polifonía textual, La citación en el relato literario. Editorial Gredos. Madrid. 1984.
- Serra, Edelweis. Estructura y Análisis del Cuento. Argentina. 1966.
- Todorov, Tzvetan. Introducción a la literatura fantástica. México. Ediciones Coyoacán, 1995.
- Volek, Emil. Cuatro claves para la modernidad. Editorial Gredos. madrid, 1984.
- Yángüez, Aura. El Tiempo y el Espacio en Cuatro Cuentos de Julio Cortázar. Tesis. 1981. Universidad de Panamá.