

Orfeo en París. “Manuscrito hallado en un bolsillo” de Julio Cortázar

Orfeo in Paris. “Manuscrito hallado en un bolsillo” of Julio Cortázar

ALFREDO ROSAS MARTÍNEZ

Universidad Autónoma del Estado de México

arosasm@uaemex.mx

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3162-9560>

Recibido: 22.11.2021. Aceptado: 6.03.2022.

Cómo citar: Rosas Martínez, Alfredo (2022). “Orfeo en París. “Manuscrito hallado en un bolsillo” de Julio Cortázar”, *Ogigia. Revista electrónica de estudios hispánicos*, 30: 7-34.

DOI: <https://doi.org/10.24197/ogigia.31.2022.7-34>

Resumen: El relato “Manuscrito hallado en un bolsillo” de Julio Cortázar se basa en un juego que se convierte en ceremonia y rito, el cual requiere un tiempo y un espacio sagrados. Este espacio, nocturno y subterráneo, adquiere un carácter mítico. El plano del metro de París se corresponde con algunas pinturas de Piet Mondrian. Algunas ideas de este artista, y de René Magritte, sobre el arte de la pintura se corresponden con algunas ideas literarias de Cortázar. Al cuento le subyace el mito de Orfeo.

Palabras clave: Orfeo; París; juego; mito; Julio Cortázar.

Abstract: The story “Manuscrito hallado en un bolsillo” by Julio Cortázar is based on a game that becomes a ceremony and rite, which requires a sacred time and space. The night and underground space of the Paris metro acquires a mythical character. The pictorial art and some ideas of Piet Mondrian and René Magritte correspond to some literary ideas of Julio Cortázar. The story is underlined by the myth of Orpheus.

Keywords: Orpheus; Paris; Game; Myth; Julio Cortázar.

INTRODUCCIÓN

El aspecto lúdico es fundamental en la literatura de Julio Cortázar. Para él, el juego forma parte importante de la riqueza de expresión y de todas las posibilidades de manifestación literaria. Se trata de una actitud que nada tiene de trivial ni superficial, sino todo lo contrario. Lo lúdico abarca tanto la forma como el fondo, cuando menos en relación con determinados temas:

... siempre he sentido que en la literatura hay un elemento lúdico sumamente importante y que (...) la noción de juego aplicada a la escritura, a la temática o a la manera de ver lo que se está contando, le da una dinámica, una fuerza a la expresión que la mera comunicación seria y formal -aunque esté muy bien escrita y muy bien planteada- no alcanza a transmitir al lector, porque todo lector ha sido y es un jugador de alguna manera y entonces hay una dialéctica, un contacto y una recepción de esos valores (1980: 183).

El juego en la obra cuentística de Cortázar, a su vez, está en íntima relación con las nociones de ceremonia y rito. Cando se toma en serio y va más allá de un simple entretenimiento, el juego deviene ceremonia. La ceremonia repetitiva que termina y vuelve a empezar deviene rito. Esto se revela claramente en la disposición que el mismo autor argentino decidió para la publicación de sus relatos en tres volúmenes: *I. Ritos; II. Juegos; III. Pasajes* (Madrid, Alianza Editorial, 1976). Como ya ha sido señalado por la crítica, esta reorganización no tiene nada de fortuito sino todo lo contrario ((Precht 1997: 135).

En principio, lo lúdico se revela en el estilo de Cortázar a propósito del ritmo y la musicalidad en el manejo del lenguaje. La crítica también ya ha mencionado la presencia de aperturas generadas por las casualidades lingüísticas espontáneas en la obra del escritor argentino: “La apertura al azar lingüístico, las constelaciones aparentemente instantáneas generan el inicio e incluso dictan la trama de varias obras importantes” (Boldy 2017: 9).

Esto es lo que sucede en el relato “Manuscrito hallado en un bolsillo” (Cortázar, 1974). A partir de la repetición del principio de una frase y de la ampliación de esta, aparecen los elementos fundamentales del momento emotivo: la atracción, el gusto, la mujer sentada, la ventanilla, el reflejo, la sonrisa, la turbación, la complacencia y el movimiento de la mujer en la manipulación de su bolso rojo. El tono condicional de la enumeración

permite la existencia del juego, así como el uso continuo de las comas. La repetición y la ampliación dan lugar a la musicalidad y al ritmo del estilo, al desarrollo de las ideas y al aspecto lúdico del lenguaje literario:

... si me gustaba una mujer, si me gustaba una mujer sentada frente a mí, si me gustaba una mujer sentada frente a mí junto a la ventanilla, si su reflejo en la ventanilla cruzaba la mirada con mi reflejo en la ventanilla, si mi sonrisa en el reflejo de la ventanilla turbaba o complacía o repelía al reflejo de la mujer en la ventanilla, si Margrit me veía sonreír y entonces Ana bajaba la cabeza y empezaba a examinar aplicadamente el cierre de su bolso rojo, entonces había juego, daba exactamente lo mismo que la sonrisa fuera acatada o respondida o ignorada, el primer tiempo de la ceremonia no iba más allá de eso, una sonrisa registrada por quien la había merecido (Cortázar, 2012: 71)¹.

La presencia del aspecto lúdico del lenguaje no es una casualidad. Por el contrario, el mismo escritor era bastante consciente:

...un escritor juega con las palabras pero juega en serio; juega en la medida en que tiene a su disposición las posibilidades interminables e infinitas de un idioma y le es dado estructurar, elegir, seleccionar, rechazar y finalmente combinar elementos idiomáticos para que lo que quiere expresar y está buscando comunicar se dé de la manera que le parezca más precisa, más fecunda, con una mayor proyección en la mente del lector (1980: 182).

En relación con la trama del relato, la noción de juego es más profunda. Una de las principales características del juego son sus reglas (Caillois, 1986: 64). En el caso que nos ocupa, a partir de un plan previamente elaborado, el juego que estructura el relato consta de tres tiempos. Primero, por la noche, un individuo desciende al metro de París; ubica a una mujer imprevisible que le guste y que esté sentada junto a una ventanilla, procurando quedar sentado frente a ella. Como se trata de una mujer desconocida, el personaje le inventa un nombre: Perla o Ana, mientras que su reflejo en el vidrio de la ventanilla recibe otro nombre: Ofelia o Margrit. Lo importante es que la mirada del individuo turbe, complazca, repela o sea ignorada por la imagen del rostro de la mujer

¹ Julio Cortázar. *Octaedro* [1974], en *Cuentos completos*, II (1969-1982). México: Alfaguara, 2012, pp. 69-78. Todas las citas del relato están tomadas de esta edición. En lo sucesivo, sólo anotaré el número de página entre paréntesis.

reflejado en la ventanilla: si la mujer empezaba a examinar aplicadamente su bolso rojo, ésa era la señal de que la sonrisa había sido registrada por quien la había merecido: “La regla del juego era ésa, una sonrisa en el cristal de la ventanilla y el derecho de seguir a una mujer y esperar desesperadamente que su combinación coincidiera con la decidida por mí antes de cada viaje” (72).

El segundo tiempo del juego está signado por el azar y por la angustia. El individuo espera ansiosamente que haya una coincidencia total con su plan previamente elaborado. Una vez que el rostro de la mujer reflejado en el vidrio de la ventanilla ha recibido el impacto de la sonrisa del individuo, empieza el martirio y la emoción para él. Cada estación del metro con una posible correspondencia intensifica goce y martirio. La segunda regla del juego es que la mujer tome alguna de estas correspondencias. La angustia, combinada con la adrenalina por la emoción de la coincidencia total, se expresa por medio de una imagen metafórica: el merodeo de las arañas en el fondo de un pozo que el personaje siente en el interior de su cuerpo.

El tercer y último tiempo del juego también está determinado por el azar que busca convertirse en destino. La tercera regla tiene que ver con la combinación de mujer y ventanilla, sonrisa aceptada o repelida, combinación de trenes o de líneas. Si la mujer baja del vagón en una estación y toma la correspondencia que el individuo había diseñado de antemano, si se diera esa “correspondencia”, él tendría el derecho de acercarse a ella y “decir la primera palabra, espesa de estancado tiempo, de inacabable merodeo en el fondo del pozo entre las arañas de calambre” (72). Pero en el último tiempo del juego, éste estaba perdido si la mujer no tomaba la correspondencia prevista o si tomaba la salida hacia la calle.

La crítica ya ha mencionado la importancia de la presencia de diferentes formas de manifestación del azar en la obra de Cortázar. Una de ellas es la interacción del azar con la relación personal y directa de una experiencia propia del o de los personajes. Por lo general, el resultado es optimista por positivo. Sin embargo, “Manuscrito hallado en un bolsillo” es la contrapartida sombría, pues sugiere un desenlace funesto (Boldy 2017: 4). El relato de Cortázar también ha sido analizado desde la perspectiva de las probabilidades y del azar, cuya ley única establece que: “los acontecimientos cuya probabilidad es perfectamente escasa nunca se producen, o, por lo menos, en todas las circunstancias deben ser tratados como imposibles” (Borel, en Hernández 2010: 18). No obstante, se menciona que la presencia de la palabra *acaso* deje “la puerta abierta al narrador y a su narrataria, Margrit, a la posibilidad, la esperanza, de que

esta vez la reiteración no conduzca a un nuevo naufragio” (Hernández 2010: 20).

En “Manuscrito hallado en un bolsillo” el juego basado en el azar se funde con la ceremonia y el rito: “la mirada Margrit y mi sonrisa, el retroceso instantáneo de Ana a la contemplación del cierre de su bolso eran la apertura de una ceremonia que alguna vez había empezado a celebrar contra todo lo razonable, prefiriendo los peores desencuentros a las cadenas estúpidas de una causalidad cotidiana” (71). La crítica ya ha señalado que en este relato el rito funciona como gozne que lleva a la categoría de juego: “En este caso el pasaje del rito al juego no postula un vuelco integral del sistema de valores planteado por el autor, ni mucho menos: las definiciones de rito y juego se aproximan en efecto hasta fundirse, y pueden presentarse a nuestros ojos como variaciones (o tal vez desviaciones) la una de la otra” (Precht 1997: 135).

El juego se caracteriza por ser una actividad libre y voluntaria; es como una fuente de alegría y diversión. Se trata de una ocupación “separada, cuidadosamente aislada del resto de la existencia y realizada por lo general dentro de límites precisos de tiempo y lugar” (Caillois, 1986: 31-32). Esta actividad consta de otras características: libre por voluntaria; incierta, ya que no se puede saber con exactitud el resultado final; improductiva, pues, excepto en los juegos de azar, no necesariamente se espera una recompensa material; reglamentada, ya que impone una legislación propia; ficticia, en cuanto que se desarrolla como una realidad secundaria al lado de la vida corriente (Caillois, 1986: 37-38).

No obstante, para Julio Cortázar lo lúdico implica un juego serio, el cual posee un sentido profundo. A diferencia de la gratuidad del juego, mencionada por Caillois (1986: 37), en Cortázar hay una intención precisa, la cual tiene que ver con la comunicación humana. La intención consiste en combatir la realidad cotidiana, simple, lógica y racional, signada por la soledad y la incomunicación, que se hace más evidente aún en el metro lleno de gente. El personaje narrador considera que en el mundo de abajo prevalece el aislamiento y la incomunicación, pues cada pasajero viaja encerrado en su propia burbuja personal. Todo ocurre bajo el signo de una implacable ruptura o incomunicación. Ante esto, busca un encuentro con la felicidad, con la esperanza de una convergencia a partir del reflejo de un rostro en el vidrio de una ventanilla. Debido a que en la realidad inmediata prevalece la incomunicación, la intención principal del individuo es darle sentido a su necesidad imperiosa de conocer y comunicarse con una mujer

a partir de un encuentro en el que el azar, en relación con un plan predeterminado, sea como el símbolo de una relación seria y profunda.

Uno de los aspectos fundamentales para la realización de un juego como rito es un lugar especial. El espacio no es homogéneo, sino que presenta roturas, escisiones. Como dice Mircea Eliade, aun en el espacio común y profano intervienen valores que recuerdan la homogeneidad característica de una experiencia religiosa o sagrada del espacio: el espacio natal, el paraje de los primeros amores, una calle o un rincón de la primera ciudad extranjera visitada en la juventud: “Todos estos lugares conservan, incluso para el hombre declaradamente no religioso, una cualidad excepcional, ‘única’: son los ‘lugares’ santos de su Universo privado, tal como si este ser no-religioso hubiera tenido la revelación de *otra* realidad distinta de la que participa en su existencia cotidiana” (Eliade, 1973: 28). Donde se revela *otra* realidad es un espacio sagrado. En efecto, “lo sagrado dispone, para atraer, de una especie de fascinación. Constituye a la vez la tentación suprema y el más grande de los peligros. Terrible, impone la prudencia; deseable, invita al mismo tiempo a la audacia” (Caillois, 2006: 15). La iteración de los gestos, las acciones y los movimientos constituyen el ritmo sagrado característico de un ritual. El juego es una cuestión sagrada porque, en el fondo, posee seriedad. Aun cuando Aristóteles dijo que el juego era para distraerse, “Mucho más importante es el hecho de que en el jugar se da una especie de seriedad propia, de una seriedad incluso sagrada” (Gadamer, 2012: 144). En este contexto, las nociones de espacio sagrado y de rito rigen para la realización del juego:

El estadio, la mesa de juego, el círculo mágico, el templo, la escena, la pantalla, el estrado judicial, son todos ellos, por la forma y la función, campos o lugares de juego; es decir, terreno consagrado, dominio santo, cercado, separado, en el que rigen determinadas reglas. Son mundos temporarios dentro del mundo habitual, que sirven para la ejecución de una acción que se consuma en sí misma (Huizinga, 1972: 22-23).

1. EL METRO DE PARÍS

En “Manuscrito hallado en un bolsillo”, el espacio sagrado del juego como ceremonia, o como ritual, es el ámbito subterráneo del metro de la ciudad de París. De ser un espacio urbano propio de la civilización contemporánea, se transforma en un lugar especial. La actitud y los recorridos del personaje en el mundo subterráneo del metro lo transforman

de un espacio profano en otro especial por sagrado. En un elogio de esta ciudad, el autor de Los miserables escribió en el siglo XIX: “Todo en esta ciudad [...] tiene sentido” (Victor Hugo, 2011: 33); y agregó: “Ser París es moverse, caminar” (92). En el siglo XX, con las andanzas nocturnas y las búsquedas de sus personajes, toca a Cortázar el mérito de proporcionarle un sentido profundo al metro de París. En este lugar, las imágenes del decorado son importantes por simbólicas, míticas y arquetípicas. Para el personaje narrador, todo derrotero en el metro de París constituye la imagen de un árbol en el que podría llevarse a cabo un recorrido imprevisible. Como si se contemplara una maqueta viva, en el metro de París puede verse el movimiento incansable de los trenes, el entrar y salir de la gente en las diversas estaciones, y el subir y bajar de los vagones de esa misma gente. Este conjunto abigarrado de máquinas y personas da lugar a una imagen dinámica e impresionante:

Un plano del metro de París define en su esqueleto mondrianesco, en sus ramas rojas, amarillas, azules y negras una vasta pero limitada superficie de subtendidos pseudópodos; y ese árbol está vivo veinte horas de cada veinticuatro, una savia atormentada lo recorre con finalidades precisas, la que baja en Chatelet o sube en Vaurigard, la que en Odeón cambia para seguir a La Motte-Picquet, las doscientas, trescientas, vaya a saber cuántas posibilidades de combinación para que cada célula codificada y programada ingrese en un sector del árbol y aflore en otro, salga de las Galerías Lafayette para depositar un paquete de toallas o una lámpara en un tercer piso de la rue Guy-Lussac (71).

El juego como ceremonia y como un ritual tiene mucho de combate a ciegas, “de temblorosa suspensión coloidal”, debido a que se trata de una imagen dinámica, transparente y viscosa. Además, en las inmensas ramas del árbol (las líneas del metro), los pequeños círculos que indican las estaciones y los trasbordes forman la imagen de pseudópodos; es decir, como si fueran los pies de un parásito en un tejido celular visto al microscopio. Es bastante probable que Cortázar haya escrito “Manuscrito hallado en un bolsillo” teniendo enfrente, en el escritorio, un mapa del sistema de comunicación terrestre de París como el que aparece en la imagen 1.

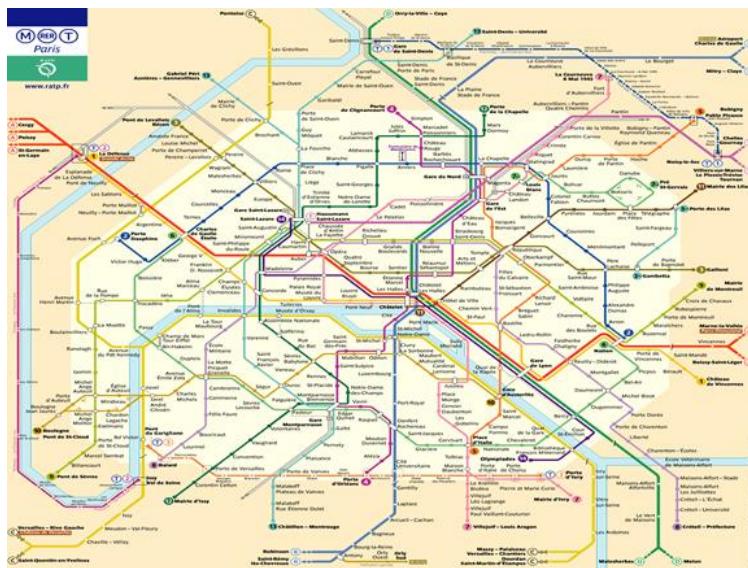


Imagen 1

2. EL RELATO DE CORTÁZAR, LA PINTURA ABSTRACTA Y EL METRO

La imagen del árbol, a su vez, está en relación directa con la pintura abstracta. La crítica ya ha mencionado dicha relación con algunos cuadros de Piet Mondrian; en particular, con *Árbol gris* (1911) y con *El manzano en flor* o el *Árbol azul*, anteriores a sus composiciones abstractas (Lozano 2006: 8). Por mi parte, considero que Cortázar se refiere a otros cuadros. Uno de ellos es *Broadway Boogie Woogie*. Expongo mis razones. Cuando el personaje del relato dice que el plano del metro de París “define en su esqueleto mondriánesco, en sus ramas rojas, amarillas, azules y negras una vasta pero limitada superficie de subtendidos pseudópodos” (71), se refiere, por una parte, a que los colores de las diferentes líneas del plano del metro se corresponden con las líneas de colores, el dinamismo y los elementos que parecen “subtendidos pseudópodos” en el cuadro mencionado del pintor holandés Piet Mondrian. Por otra, el significado del término “subtendido” remite a un contexto estrictamente geométrico (se refiere a las líneas rectas que unen líneas curvas o quebradas). Además, las figuras pequeñas -casi punteadas como cuadrados mínimos- en el cuadro de Mondrian se corresponden con la imagen de los pseudópodos observados al microscopio. En la imagen 2 se muestra el impresionante

parecido: los círculos negros del plano (los "pseudópodos") indican todas las estaciones del metro mencionadas en el relato del Cortázar.

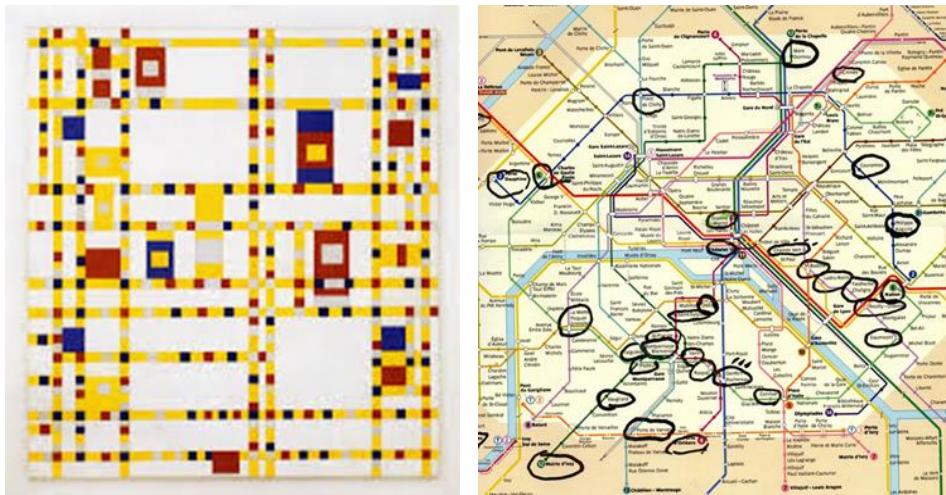


Imagen 2

El personaje femenino del cuento también tiene que ver con el arte pictórico. El nombre de la mujer, cuyo rostro se refleja en el vidrio (como si fuera un espejo) de la ventanilla, es Margrit, el cual remite, por alusión fónica, al pintor surrealista René Magritte. La relación no es casual ni forzada. En la obra de este pintor es frecuente la presencia de espejos. En la relación entre el objeto de la realidad y su reflejo en el espejo hay una diferencia esencial. El espejo no refleja la imagen real, sino que la transforma en algo diferente. Como si fuera una metáfora surrealista, el elemento A de la realidad se relaciona (o se corresponde) con el elemento B de la imagen reflejada como si fueran dos entidades totalmente diferentes, dando lugar a un tercer elemento C, constituido por la relación de A y B. Lo importante consiste en la sorpresa que produce la relación inusitada de estos elementos tan dispares a primera vista. René Magritte llama poesía o efecto poético a este tercer elemento. En el cuadro "Reproducción prohibida (Retrato de Edward James)" (1937), un individuo se mira frente a un espejo (elemento A de la realidad); sin embargo, en lugar de ver su imagen de frente, la imagen que se reproduce en el espejo lo muestra a él mismo de espaldas; es el elemento B de la metáfora. El elemento C está constituido por la sorpresa de esa relación, a la cual Magritte llama poesía o elemento poético de la pintura. Algo

parecido sucede en el cuadro “Amoríos peligrosos” (1926). La supuesta conexión indisoluble entre espejo e imagen reflejada se desvanece. En el cuadro aparece una mujer desnuda sosteniendo un espejo, el cual cubre el frente de su desnudez. El espejo queda frente al espectador, por lo que la imagen que debería aparecer reflejada tendría que ser, precisamente, la del espectador. Sin embargo, la imagen que aparece reflejada corresponde a la espalda de la misma mujer desnuda. Según Magritte, “Lo que cuenta es justamente el momento de pánico y no su explicación” (Magritte, en Paquet, 2013: 15). La infidelidad de la imagen reflejada revela que el lado visible de la realidad esconde un lado fascinante y vasto, y que sólo se puede exponer por medio del arte.

En el cuento de Cortázar sucede algo parecido. Como el personaje narrador elige a la mujer en turno sin conocerla, no sabe cuál es su nombre. Por lo tanto, tiene que inventarle uno en ese momento. A la mujer sentada junto a la ventanilla le da el nombre de Ana; mientras que, a la mujer reflejada, el de Magrit. Ana es una palabra capicúa; esto es, que puede leerse exactamente igual de izquierda a derecha y de derecha a izquierda. En este caso, la característica de palabra capicúa puede interpretarse como que el elemento A (Ana, la mujer sentada) se corresponde con el elemento B (Magrit, el reflejo en el vidrio de la ventanilla). Más adelante nos enteramos de que el nombre real de la mujer es Marie-Claude (el elemento C de la metáfora), el cual surge de la relación de A y de B. De la relación entre el objeto real y su reflejo en el vidrio de la ventanilla surge no sólo el efecto poético, como decía René Magritte, sino también la emoción, el morbo, la adrenalina, el eros por excelencia ante la expectativa de la convergencia total. Una sonrisa bastaba para pensar que habría juego: “Entonces empezaba el combate en el pozo, las arañas en el estómago, la espera con su péndulo de estación en estación” (71).

La estructura de la metáfora rige la estructura del cuento. La dualidad que surge de la relación entre el objeto de la realidad y su reflejo se corresponde con los recorridos que realiza el personaje en el metro de París en busca de la tan ansiada convergencia. El cuento alude a tres recorridos o itinerarios. El primero de ellos es real, y se lleva a cabo de la estación Étienne Marcel a Denfert Rocherau (Imagen 3, fragmento en color verde). Estas estaciones pertenecen a la línea 4, la cual va de la Porte de Gligancourt a la Porte D’Orleans.

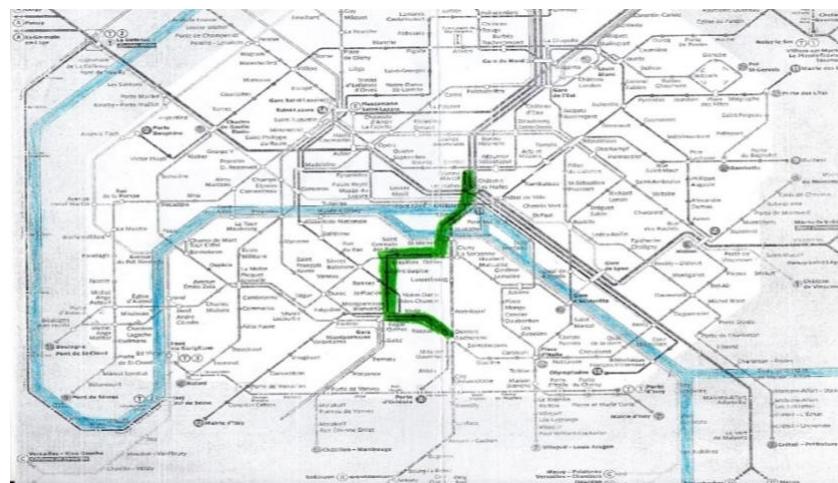


Imagen 3. Itinerario real: verde

El personaje narrador desciende al metro en la estación Étienne Marcel. La mujer en turno recibe el nombre de Ana; y su reflejo, el de Margrit. En esta ocasión, como en todas las demás en que ha realizado el juego, la mujer no toma el trasborde que él había trazado de antemano. Cuando ve que ella se dirige hacia la salida de la estación, desesperado, incapaz de soportar más fracasos, decide romper la regla del juego. La aborda, diciéndole que no es justo que se pierda la oportunidad de conocerse. Él se entera que el nombre real de ella es Marie-Claude. Después de algunos encuentros, no resiste la tentación de revelarle que todo se ha dado a partir de un juego. Ella llora decepcionada. Ante una ruptura inminente, ambos deciden jugar el juego confiando en que ahora sí se dará la tan anhelada convergencia en el metro de París. Para ello, se dan una tregua de quince días para coincidir o converger, como si fuera una pura casualidad que pudiera convertirse en destino.

El segundo itinerario, durante la tregua, es una realidad en cuanto al derrotero del personaje narrador; pero es una suposición el recorrido que haría Marie-Claude. El individuo se pasa varios días imaginando en qué líneas y estaciones del metro de París andará Mari-Claude. Pasan el lunes, el martes, el miércoles, el jueves... el plazo de la tregua se acaba y no se da el encuentro. Este segundo itinerario es bastante intenso por la ansiedad del encuentro y por la sospecha de la imposibilidad de lograrlo. El recorrido real de él y el supuesto recorrido de ella por ese "árbol mondrianesco con todas sus ramas secas, el azar de las tentaciones rojas, azules, blancas, punteadas" (77) es desesperado y desesperante.

El tercer itinerario es imaginación, invención y creación. Se desarrolla entre las estaciones Chemin Vert y Daumesnil (Imagen 4, fragmento en color rojo). Estas estaciones pertenecen a la línea 8, la cual corre de la estación Balard a la estación Crétil Prefecture,

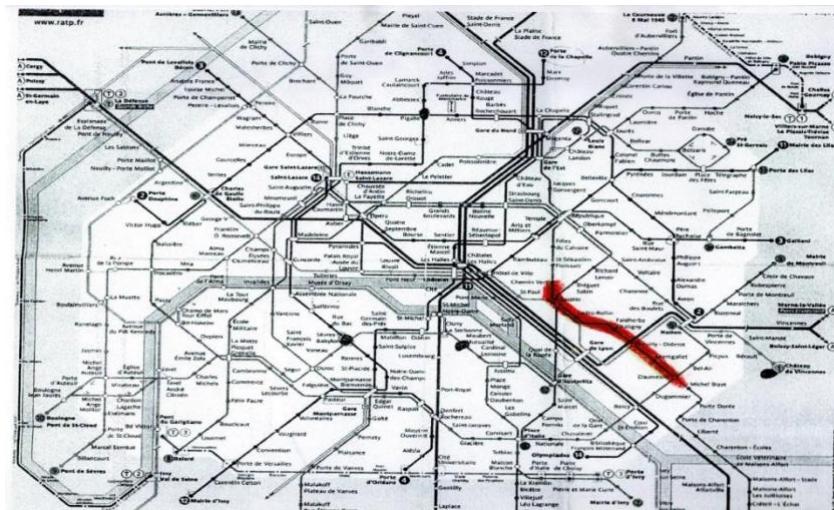


Imagen 4. Línea en rojo

Como última posibilidad o refugio queda la imaginación. Sentado en la estación Chemin Vert, el jueves de la segunda semana de la tregua, el individuo imagina que ella va en el metro que llega a la estación. Imagina que ella lo ve y le grita; él escucha el grito y entra al vagón. Se para frente a ella, se miran y se encuentran para siempre. La imagen es conmovedora por ambigua. Por una parte, todo es imaginario, pero al mismo tiempo parece real. Por otra, hay una ominosa sensación de muerte accidental o suicidio, debido a que se hace hincapié en la palidez de sus rostros. Esto es un ejemplo de una de las modalidades de la literatura fantástica, la cual, para Cortázar, surge en un momento fundamental:

Es ese momento en que lo fantástico y lo real se mezclan de una manera que ya no nos es posible distinguirlos; ya no se trata de una irrupción donde los elementos de la realidad se mantienen y hay solamente un fenómeno inexplicable que se produce sin una transformación total: lo real pasa a ser fantástico y por lo tanto lo fantástico pasa a ser real simultáneamente sin que podamos conocer exactamente cuál corresponde a uno de los elementos y cuál, al otro (Cortázar, Clases 82).

La atmósfera de muerte en el cuento de Cortázar remite a una forma de la transtextualidad: paratexto, en el sentido de una señal que pone a un texto en relación, manifiesta o secreta, con otros textos" (Genette, 1977: 53). El cuento de Cortázar está escrito a partir de dos tipos de relaciones transtextuales: la intertextualidad por alusión y la relación con una obra literaria o con uno de sus elementos; en este caso, el título: "Manuscrito hallado en un bolsillo" remite a "Manuscrito hallado en una botella", de Edgar Allan Poe. En este cuento, el personaje narrador deambula por la cubierta de un barco en el que viajan muchos tripulantes avejentados; pero pareciera que él fuera invisible, pues nadie lo ve ni le hace caso. Lo mismo sucede en el cuento de Cortázar. El personaje narrador y Ana-Margrit-Marie-Claude están en el vagón del metro, pero parecen invisibles para los demás pasajeros. Nunca se llega a saber si el personaje se queda sentado en un banco de la estación Chemin Vert, imaginando el encuentro, o si ya está muerto, y desde el otro mundo escribe el manuscrito que será encontrado en su bolsillo.

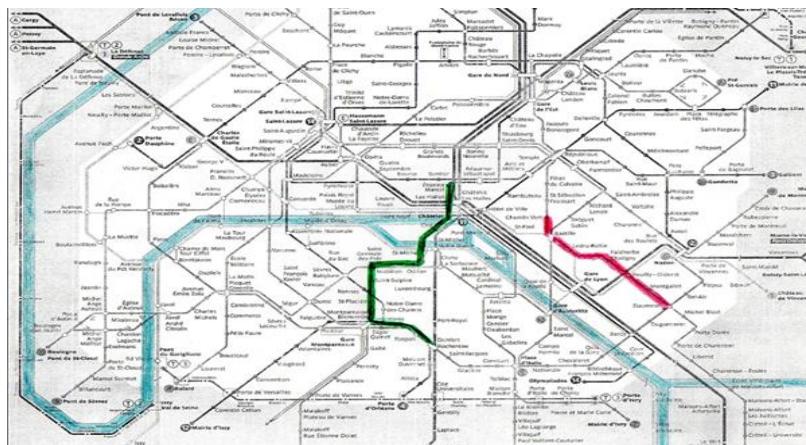


Imagen 5

Ambos itinerarios, el primero que es real y el tercero que es imaginario y creativo, corresponden a sendas líneas del metro, las cuales corren casi en forma paralela. Y en medio, como límite entre la realidad y la imaginación, corre el río Sena. La expresión del personaje narrador a propósito de buscar la plenitud "desde otras orillas de la vida" (74) se corresponde con lo que podría ser "por la otra orilla del Sena" (Imagen 5).

Cabe preguntarse por qué Cortázar elige el itinerario de la línea verde (el primero y real) y el de la línea roja (el tercero imaginario y creativo). En principio, ya lo he dicho antes, porque corren en forma casi paralela, con el Sena en medio. Esto nos recuerda otra de las obsesiones de Cortázar que aparece incluso en *Rayuela*: el lado de acá y el lado de allá. Por otra parte, se debe a que la estación Daumesnil es la última de esa línea que tiene correspondencia; y esta correspondencia es con la estación Denfert Rochereau (también última estación con correspondencia) de la línea del itinerario uno, línea color verde (Imagen 6): “Cuando el tren arranca veo que no se ha movido, que nos queda una última esperanza, en Daumesnil hay tan sólo una combinación y la salida a la calle, rojo o negro, sí o no” (78). Por medio de la imaginación creativa, el decorado se vuelve mítico, simbólico y poético: el itinerario real se corresponde con el imaginario creativo, el lado de allá con el lado de acá, y con el río Sena en medio.

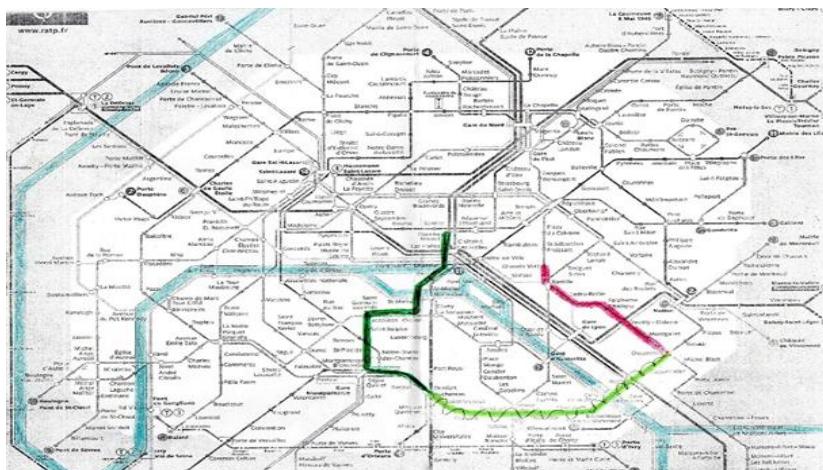


Imagen 6

“En las otras orillas de la vida”, las propuestas pictóricas de Mondrian y de Magritte se corresponden de manera sorprendente con las intenciones literarias de Cortázar. Para Magritte, el espejo no tiene por qué reflejar la imagen fiel del objeto de la realidad. Para Cortázar, la mujer sentada (Ana) es diferente a su reflejo en el vidrio de la ventanilla (Margrit). Para Mondrian, “La emoción de la belleza se ve entorpecida siempre por la apariencia de la ‘cosa’; por eso, la cosa ha de desaparecer de la representación plástica” (Mondrian, en Deicher, 2004, solapa). Para Cortázar, lo importante no es la apariencia de la cosa (Ana), sino el reflejo

en la ventanilla (Margrit), como si fuera algo diferente de ella y que tiene la promesa de un encuentro esencial.

El aspecto de lo real y el aspecto de lo imaginario se basan en la paradoja. La red reticular del cuadro de Mondrian encierra los colores volviéndolos estáticos; al mismo tiempo, les proporciona una irradiación entusiástica y una fuerza de movimiento óptico. En el cuento de Cortázar, el plano del metro de París, como un esqueleto y un árbol mondriánesco, remite a la sensación de lo estático. Sin embargo, en esa red de colores se llevan a cabo tres recorridos: el real, el híbrido de la tregua y el de la imaginación creativa, los cuales dan lugar a la sensación de un movimiento como si fuera la savia que corre por el árbol mondriánesco. Se trata de lo que cambia pero que permanece; lo abstracto pero humano; la red del metro y, sin embargo, la experiencia humana del recorrido de los personajes. La relación entre el mapa del metro de París, el cuadro de Mondrian y la búsqueda de un sentido profundo de la realidad no es forzosa. El cuadro de Mondrian de la imagen 7 se llama *Broadway Boogie Woogie*; en el cuento de Cortázar, con todas las estaciones mencionadas de los itinerarios del personaje narrador, la imagen bien podría llamarse *Metro de París Boogie Woogie*.

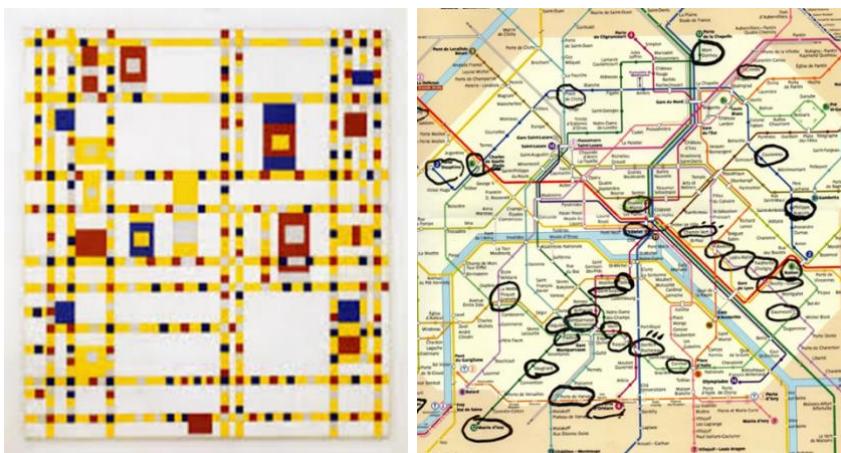


Imagen 7. Cuadro de Mondrian y plano del metro de París

3. EL MITO DE ORFEO

La búsqueda de un sentido profundo de la vida, por medio de un juego como una ceremonia que deviene rito en un espacio sagrado, está en íntima

relación con el mito. Hay, principalmente, dos formas de manifestación mítica en la literatura. Por una parte, puede ser que el autor “haga uso” en forma consciente de la estructura de un mito. El caso más claro es el *Ulysses*, de James Joyce, en relación con la *Odisea* de Homero. Por otro, puede suceder que el autor no sea totalmente consciente de los elementos míticos que subyacen a su obra. Sin embargo, la estructura que revela dicha obra literaria remite o se corresponde con la estructura de un mito completo o de una parte de él (Durand, 1993: 345). El relato de Cortázar se encuentra en esta segunda situación.

Al relato “Manuscrito hallado en un bolsillo” le subyace el mito de Orfeo. El descenso nocturno y constante que el personaje realiza en el metro del París en busca de una mujer se corresponde con la *nekya* de Orfeo. Para relacionar dicha parte del mito con la estructura del cuento de Cortázar, hago uso del término *mitema* (elemento mínimo constituyente de la estructura de un mito), propuesto por Lévi-Strauss. Según este antropólogo, el mito está formado por unidades constitutivas mayores (fonemas, morfemas, semantemas, propios de una entidad lingüística) o grandes unidades constitutivas a las que llama *mitemas*: “Sabemos que no son asimilables ni a los fonemas ni a los morfemas ni a los semantemas, sino que se ubican en un nivel más elevado: de lo contrario el mito no podría distinguirse de otra forma cualquiera del discurso. Será necesario entonces buscarlos en el plano de la frase” (Lévi-Strauss, 2000: 233). Como la presencia de los mitos, la manifestación de los mitemas puede darse de dos maneras: de forma patente: repetición explícita de su o sus contenidos (situaciones, personajes, emblemas, etc.), y de forma latente: repetición de su esquema intencional implícito. Esto tiene que ver con “la repetición de un esquema formal, disimulado por contenidos alejados” (Durand, 1993: 345). Se trata de encontrar nuevos ropajes para cubrir viejos temas. Los mitemas del mito de Orfeo que subyacen al cuento de Cortázar son de esta segunda manera.

Un sector de la crítica ya ha mencionado la presencia del mito de Orfeo en “Manuscrito hallado en un bolsillo” (Capitán, 2008). En este artículo se mencionan y se analizan con detalle los principales mitemas que constituyen la estructura del mito de Orfeo; pero se deja de lado la importancia del espacio, en este caso del metro de París, así como el sentido simbólico y mítico de las estaciones en relación con los recorridos de los personajes. Asimismo, aunque es mencionada, se pasa por alto la relación profunda del relato con la pintura abstracta a propósito de los

cuadros de Mondrian y de Magritte y de las ideas estéticas de dichos artistas.

Por mi parte, del mito de Orfeo me interesa solamente la parte del descenso al Hades para rescatar a Eurídice. En el moderno lenguaje simbólico, el metro nocturno de París es el Hades; el personaje narrador es Orfeo; y las mujeres que busca y encuentra en el metro representan a Eurídice. No obstante que en algunas ocasiones este aspecto del mito de Orfeo haya sido considerado como un asunto secundario (Guthrie, 2003: 81), para otros estudiosos se trata de una parte fundamental. En las versiones latinas se trata del episodio “que ha tocado más profundamente la sensibilidad de los poetas y músicos [...] la muerte temprana de su esposa y el intento de Orfeo de rescatarla, por amor, de los infiernos” (Bernabé, 2008: 21).

Para mi propósito, destaco sólo los siguientes mitemas:

1. Muerte y pérdida de Eurídice y el deseo vehemente de recuperarla. El personaje del cuento pareciera haber perdido desde siempre a su pareja primordial. Inconforme, decide recuperarla a toda costa por medio de un juego que se convierte en ceremonia y rito. El motivo fundamental es la esperanza de un encuentro con una mujer sentada junto a una ventanilla, con la intención de obtener “...la respuesta, el encuentro con una felicidad [...] la esperanza de una convergencia” (69). Las mujeres mencionadas en el cuento (Paula, Ofelia, Ana, Magrite, Marie-Claude...) constituyen la imagen de Eurídice.

2. Descenso al Hades: el descenso al metro nocturno de París. A pesar de la larga cadena de fracasos, el personaje narrador no desiste de su propósito del encuentro y/o recuperación. Así como Orfeo tiene que convencer a las deidades del Hades por medio de su canto, el personaje del cuento lo hace por medio de una sonrisa, en el sentido de “darle una flor que no tenía” (74), como si la mujer en turno fuera Hades.

3. La condición de Hades y la desobediencia de Orfeo que da lugar al fracaso y a la pérdida definitiva de Eurídice. Hades acepta el retorno de Eurídice; pero pone como condición que Orfeo no debe voltear a verla antes de salir del inframundo. En el mito, la impaciencia cobra factura. En una de las versiones se afirma que “Cegado por la sensualidad, olvidó su promesa, por lo que Eurídice se desvaneció para siempre” (Biedermann, 2009: 336). Asimismo, “Ya sólo quedaba dar un paso, se detiene y, obligado por la violencia de su pasión, vuelve la cabeza y, al instante, le arrebatan a Eurídice. Ella le tiende los brazos, él quiere cogerlos, pero sólo

abraza una sombra vana; ella le dice un adiós eterno que él casi no oye, y [...] regresa a las moradas subterráneas” (Nöel, citado por Brunel, 1996: 68). Voltar a mirar Eurídice es la máxima transgresión: “The backwards glance is sacrilegious, just as it is sacrilegous to break the silence of the dead” (Brunel, 2002: 935).

En el relato hay dos situaciones particulares que se corresponden con la transgresión o la desobediencia. Por una parte, el personaje aborda y habla con la mujer, aunque ésta no haya seguido el itinerario fijado previamente por él: “a mitad de la escalera comprendí que no, que acaso la única manera de matarlas [se refiere a las arañas, el ansia, el temor de que no siga el itinerario planeado] era negar por una vez la ley, el código”. Lo rompe, y le dice: “No puede ser que nos separemos así, antes de habernos encontrado” (74). Por otra, el personaje le revela a Marie-Claude que todo es parte de un juego y de una ceremonia. Cosa curiosa o irónica, este segundo tiempo de la transgresión se realiza en el espacio de los muertos: “Entonces le dije, me acuerdo del paredón del cementerio y de que Marie-Claude se apoyó en él y me dejó hablar [...] Lloraba, la sentía temblar contra mí aunque siguiera abrigándome, sosteniéndome con todo su cuerpo apoyado en la pared de los muertos” (76).

Además, en el cuento de Cortázar el personaje sucumbe ante el deseo y la sensualidad: “Desear tanto ese mechón negro que le peinaba la frente, deseárla como un término, como deveras la última estación del último metro de la vida, y entonces el pozo, la distancia de mi silla a esa banqueta en la que nos hubiéramos besado, en la que mi boca hubiera bebido el primer perfume de Marie-Claude antes de llevármela abrazada hasta su casa, subir esa escalera, desnudarnos por fin de tanta ropa y tanta espera” (76).

4. Segundo intento de Orfeo. De acuerdo con una de las versiones del mito, después de haber perdido a Eurídice al no obedecer la condición de Hades, Orfeo intenta vanamente volver al inframundo para recuperarla. Durante siete días y siete noches intenta lograrlo; sin embargo, Caronte se niega a pasarlo en su barca (Ovidio, 1995: 185).

Este motivo se corresponde, en el cuento de Cortázar, con la tregua de 15 días que se dan el personaje y Marie-Claude, con la posibilidad remota de volver a encontrarse por azar y coincidir en el trayecto y cambio de línea en el metro. En esta ocasión, ambos procurarán cumplir con las reglas del juego. Todo parece indicar que el resultado será negativo. De acuerdo con Steven Boldy, el “optimismo vanguardista” de Cortázar (en *Los autonautas de la cosmopista* y *Rayuela*) tiene su contrapartida sombría en

“Manuscrito hallado en un bolsillo”, en el cual se sugiere más bien un desenlace funesto” (Boldy 2017: 29).

5. Poder creativo de Orfeo: la imaginación poética. Desde una cierta perspectiva, el mito de Orfeo simboliza el fracaso del arte ante la muerte. No obstante, el poder creativo de su genio se alía con el del amor y la perseverancia de su arte (la poesía y el lenguaje), y terminan triunfando en cierta medida sobre la muerte. En una interpretación del mito desde el punto de vista rilkeano, en el plano de la facticidad de la vida el rescate de Eurídice es un fracaso; Eurídice ha muerto para siempre. Pero el arte, la música de Orfeo suscita un nuevo espacio existencial, en el cual se hará de nuevo posible su retorno como una Eurídice esencial: “El rescate de una Eurídice esencializada, gracias al canto órfico, simboliza la recuperación, por el poeta, de una existencia transfigurada. De este modo, el vacío exterior creado por la partida de la ninfa tracia es el velo que oculta una presencia más íntima, plena y permanente” (Mandrioni, 1971: 172).

En el cuento de Cortázar, esta situación se corresponde con la invención, la imaginación y la creación poética, en la cual se funden la realidad real y la realidad imaginada. Casi al final de la tregua de los quince días, es ya el jueves de la segunda semana, el personaje está sentado en la estación Chemin Vert; y es aquí, ante la inminencia de un nuevo fracaso, “del recomienzo canceroso” que tanto lo aflige, donde empieza a hacer uso de la imaginación:

Todavía cabe imaginar cualquier cosa, incluso puede no parecer demasiado increíble que en el segundo tren, que en el cuarto vagón, que Marie-Claude en un asiento contra la ventanilla, que me haya visto y se enderece con un grito que nadie salvo yo pueda escuchar así en plena cara, en plena carrera para saltar al vagón repleto (77).

El final del cuento es misterioso e inexplicable. Ya mencioné que no se sabe a ciencia cierta si los personajes están vivos o muertos. El motivo desconcertante se refiere al hecho de mencionar que ambos poseen un rostro pálido. Por una parte, esto podría referirse al hecho de que el personaje contempla el reflejo del rostro de ella en el vidrio de la ventanilla, y ella hace lo mismo con el rostro de él. Por otra parte, podrían estar ya muertos. En una entrevista Cortázar dijo: “...lo más probable es que al fallar el encuentro, el protagonista se arrojó debajo del siguiente tren y el ‘manuscrito’ fue encontrado en su bolsillo” (Cortázar, en González 1978: 46). En una de las versiones del mito de Orfeo, éste hace un

juramento de eterna fidelidad. Cuando Orfeo muere, vuelve a llegar al inframundo y se reúne para siempre con Eurídice (Ovidio, 1995: 198). En el cuento de Cortázar pareciera que el personaje y Marie-Claude se unen, por fin, cuando ya está muertos: “Entonces nos miramos, Marie-Claude ha alzado la cara para mirarme de lleno, aferrado al barrote del asiento soy eso que ella mira, algo tan pálido como lo que estoy mirando, la cara sin sangre de Marie-Claude que aprieta el bolso rojo, que va a hacer el primer gesto para levantarse mientras el tren entra en la estación Daumesnil” (78). Marie-Claude está muerta, en el sentido de estar ausente; y lo más seguro es que no sea recuperada. Lo más probable es que el juego, el rito y la ceremonia inventada por el personaje, jamás proporcione el encuentro y la convergencia en el ámbito de la vida. Pero, al mismo tiempo, la ausencia, la pérdida, la muerte de Marie-Claude se incorpore a la vida por medio de la imaginación poética revelando que la perdida, la ausencia y el morir no son perdida sino ganancia. La estación “Chemin vert” en verdad podría ser el camino verde de la esperanza; y Daumesnil, el de la comunicación, el encuentro y la convergencia en los territorios de Hades en forma única y definitiva por medio de la literatura y de la imaginación poética.

No obstante, la figura mítica de Orfeo posee un nivel más de complejidad a propósito de dos aspectos interesantes. Por una parte, hace resaltar los contrarios, pero nunca logra la unidad. Encarna la tensión entre los opuestos (Apolo-Dionisos), cielo-tierra, salvajismo-civilización, hombres-mujeres, unidad-multiplicidad. Por otra, Orfeo ocupa la posición de mediador; su rol consiste en unir aquello que se encuentra separado: la vida y la muerte, lo real y lo imaginario poético. Resaltar los contrarios sin lograr la unidad y, al mismo tiempo, ser el mediador de dichos contrarios podría considerarse como un fracaso. Sin embargo, de esta impotencia surge, en forma paradójica, su permanencia (Thomas, 1998: 173).

La paradoja permite destacar otro aspecto profundo complejo y esencial en el mito de Orfeo. Su búsqueda de Eurídice lo hace descender al reino de Hades, a la noche de la muerte. Pero no se trata de la verdadera noche. Para Maurice Blanchot, hay dos noches. Una de ellas es inmediata, la más conocida, la noche de Novalis, en la que se puede penetrar por medio de la muerte. Pero la *otra* noche es algo diferente. El descenso de Orfeo al Hades en busca de Eurídice simboliza el poder del arte por medio del cual la noche se abre: “Eurídice es el instante en que la esencia de la noche se acerca como la *otra noche*” (Blanchot, 2012: 161). Avanzar en la primera noche permitirá ir al encuentro de algo esencial:

La *otra* noche es siempre la otra, y aquel que la oye, se convierte en el otro, al acercarse a ella se aleja de sí, ya no es quien se acerca sino quien se aparta, quien va de aquí para allá. Aquel que entró en la primera noche intenta intrépidamente ir hacia su intimidad más profunda, hacia lo esencial; en un momento dado oye a la *otra* noche, se oye a sí mismo, oye el eco eternamente repetido de su propia marcha, marcha hacia el silencio, pero el eco lo devuelve, como la inmensidad susurrante, hacia el vacío, y el vacío es ahora una presencia que viene a su encuentro (Blanchot, 2012: 159).

Desde esta perspectiva, la mirada de Orfeo es una transgresión y un deber; un error y un acierto; una ganancia y una pérdida. Para Maurice Blanchot, el hecho de que Orfeo voltee a ver a Eurídice es una traición a Eurídice y a la noche. Pero no volverse hacia ella también sería una traición, pues él: “quiere verla no cuando es visible, sino cuando es invisible, y no como la intimidad de una vida familiar, sino como la extrañeza de lo que excluye toda intimidad, no hacerla vivir, sino tener viva en ella la plenitud de la muerte” (2012: 162). La búsqueda más importante de Orfeo consiste en “mirar en la noche lo que disimula la noche, la *otra* noche, la disimulación que aparece” (Blanchot, 2012: 162). Orfeo pierde a Eurídice “porque la desea más allá de los límites mesurados del canto, y se pierde a sí mismo, pero este deseo y Eurídice perdida y Orfeo disperso son necesarios al canto, como a la obra le es necesaria la prueba de la inacción eterna” (Blanchot, 2012: 163).

La mirada de Orfeo hacia Eurídice es un momento de inspiración en el que se conjugan la ruina y el éxito del arte, de la obra o del canto: “La mirada de Orfeo es el don último de Orfeo a la obra, donde la niega, donde la sacrifica trasladándose hacia el origen por el desmesurado movimiento del deseo y donde, sin saberlo, todavía se traslada hacia la obra, hacia el origen de la obra” (Blanchot, 2012, 164). La inspiración es el don por excelencia, el cual se vincula con el deseo, la despreocupación y la impaciencia. La paciencia y la impaciencia constituyen la extrema tensión, la chispa, el relámpago puro que hace estallar la espera, el silencio. A partir de ahora, es posible la obra, el canto:

Escribir comienza con la mirada de Orfeo, y esa mirada es el movimiento del deseo que quiebra el destino y la preocupación del canto, y en esa decisión inspirada y despreocupada alcanza el origen, consagra el canto. Pero para descender hacia ese instante Orfeo necesitó el poder del arte. Esto quiere decir: no se escribe si no se alcanza ese instante hacia el cual, sin embargo, sólo se pudo dirigir en el espacio abierto por el

movimiento de escribir. Para escribir ya es necesario escribir. En esta contradicción se sitúan la esencia de la escritura, la dificultad de la experiencia y el salto de la inspiración (Blanchot, 2012: 166).

En el relato de Cortázar se puede ilustrar lo anterior. El personaje, como Orfeo, desciende de la luz hacia la oscuridad del metro como símbolo del Hades, en busca de Eurídice. Esto es, desciende del día hacia la noche inmediata de la muerte. Pero su descenso, en realidad, tiene como propósito la búsqueda o el acceso a la *otra* noche, la verdadera y esencial: el encuentro consigo mismo y con la inminencia de la obra. La transgresión de la mirada, o de las reglas del juego, es derrota y victoria al mismo tiempo. No puede evitar que Margrite salga del metro sin haberse conocido, aunque para ello tenga que romper las reglas del juego. Las rompe para tener la oportunidad de restaurarlas dándose una segunda oportunidad. La tregua es una esperanza y una decepción; una impaciencia por el reencuentro y una certeza de su imposibilidad. La paradoja constituida por la esperanza del reencuentro y la certeza de su imposibilidad da lugar al momento, al instante, al relámpago de la inspiración en el que se funden la paciencia y la impaciencia del azar absoluto que se convierte en destino en relación con el canto, o la obra literaria.

El personaje narrador, desciende al Hades del metro de París para buscar todo menos a Eurídice. En el sentido profundo de la *otra* noche, su verdadero motivo es el encuentro consigo mismo como el ser al que se le ha negado para siempre la felicidad o la convergencia con otro ente femenino. Ante esto, lo único que le queda es la experiencia de la impaciencia paciente que le dará los elementos necesarios para el canto o la obra; en este caso, del texto literario. En efecto, la desobediencia, la transgresión, es un error y un acierto; una pérdida y una ganancia; una derrota y una victoria. La paradoja es inevitable en relación con las cosas profundas. Jugar el juego, romper sus reglas, intentar una segunda oportunidad con la certeza de la imposibilidad es el rayo luminoso que dispara la inspiración hacia la *otra* noche de la cual surgirá la obra o el canto.

En Cortázar es menos importante y significativa la convergencia con otras personas (la noche) que su experiencia en el metro (la *otra* noche). Para Cortázar, el metro es una forma de “pasaje”, como un elemento “intercesor” entre el condicionamiento rutinario de la calle y el momentáneo despertar de otros estados de cenestesia y de conciencia:

“hoy sé que el metro, el subte, el underground, el subway, no sólo se asemejan obligadamente en el plano funcional, sino que todos ellos crean a su manera un mismo sentimiento de *otredad* que algunos vivimos como una amenaza que al mismo tiempo es una tentación” (Cortázar 2009: 3). En el metro, Cortázar encuentra la “invitación a quedarse, a *ser metro*”. El escritor argentino revela ser uno de los seres que logran oír “el canto de las sirenas de la profundidad”. Para él, el personaje del relato en cuestión es alguien capaz de comprender y acatar el implacable ritual de un juego de vida o muerte con el que buscará a una mujer dentro de un sistema de claves implacables que él piensa haber inventado pero que vienen del metro, de la fatalidad de sus itinerarios, de su posesión total del viajero apenas se bajan los peldaños que nos alejan del sol y de las otras estrellas” (Cortázar 2009: 3).

CONCLUSIONES

Julio Cortázar poseía, desde siempre, una perspectiva mítica de la realidad en relación con la literatura. A lo largo de toda su obra, se revelan diversos motivos, imágenes y personajes que remiten al ámbito de lo mítico y lo simbólico: Teseo y el laberinto, en *Los reyes*; Polifemo, la *Nekya* y el *mándala*, en *Rayuela...*. Asimismo, tuvo una especial predilección por los aspectos lúdico y fantástico de la realidad y de la literatura. El sentido profundo del juego le permitió relacionarlo con las nociones de rito y ceremonia. Todos estos aspectos subyacen en su relato “Manuscrito hallado en un bolsillo”.

En este relato el ámbito de la realidad se opone y, al mismo tiempo, se funde con el ámbito de la imaginación simbólica, poética y mítica.

Lo mismo sucede con la relación entre la literatura y la pintura. Julio Cortázar plantea la búsqueda del conocimiento profundo y esencial diferente al que proporcionan los medios empíricos de lo real basados en el principio de causalidad; indaga lo absoluto subyacente tras la realidad fenoménica. Ante la imposibilidad de acceder a lo real absoluto, entre lo visible y las formas que adopta para manifestarse, y lo invisible de los pensamientos, del deseo y de la imaginación, surge un espacio donde brota el arte: la imaginación creativa. Mondrian decía que sólo cuando accedamos a lo real absoluto el arte no será ya más necesario. Se ha dicho también que el camino hacia la abstracción de Mondrian pretende ser un camino hacia lo divino (Lozano 2006: 8). Por ahora, ante la imposibilidad

de habitar lo real absoluto, o lo divino, la literatura y la pintura, a partir de la imaginación simbólica y poética, confieren un mayor sentido a la realidad inmediata, transformándola o transmutándola y, en el caso de Cortázar, abriendo vías insospechadas hacia otras orillas de la vida, o del río Sena, donde la tan anhelada convergencia y el deseo podrían ser satisfechos.

En el ámbito de lo simbólico, lo mítico y lo arquetípico, el espacio donde ha de llevarse a cabo el juego, el rito de paso y la ceremonia es fundamental. En este caso que nos ocupa, el ámbito subterráneo y nocturno del metro de París es mitificado en el relato “Manuscrito hallado en un bolsillo”.

El sentimiento de *otredad* que proporciona el viajar en el metro de París es un elemento cardinal en la mitificación de dicho medio de transporte. Y esto es lo que le proporciona a Cortázar un lugar especial. Hacia 1938, en su ensayo “París, mito moderno”, Roger Caillois destacó la presencia y la importancia de la ciudad Lux en la literatura, tanto de folletín como en la novela policíaca y en la gran literatura (Baudelaire, Victor Hugo, Balzac). En esas obras, la ciudad de París es el personaje principal; y al público lector le gusta que así sea: “En esas condiciones, ¿cómo no habría de desarrollarse en cada lector la convicción íntima, que aún se aprecia en la actualidad, de que el París que conoce no es el único y ni siquiera el verdadero, sino una escenografía brillantemente iluminada, pero demasiado *normal*, cuyos tramoyistas no se descubrirán nunca y que disimula a otro París, al París real, a un París fantasma, nocturno e inasible, tanto más poderoso cuanto más secreto, que en todo lugar y en todo momento viene a mezclarse con el otro?” (Caillois, 1988: 173-174). Esta es la sensación que nos produce leer a Julio Cortázar. Una parte importante de su literatura ha logrado mitificar la ciudad de París: en *Rayuela*, por la parte de arriba; en relatos como “Manuscrito hallado en un bolsillo”, por los ámbitos nocturnos y subterráneos del metro. Es bastante conocido el interés de Cortázar por las ciudades; en especial, por la ciudad de París. Sin dudarlo y gustoso, Roger Caillois lo habría incluido en su brillante ensayo como otro de los escritores esenciales en la mitificación de la ciudad de París.

En términos generales, el sentido de la búsqueda determina toda la obra de Cortázar en relación con la imagen arquetípica del Perseguidor (Aronne, 1983). En particular, El descenso a un mundo subterráneo (la noche) en busca de la mujer perdida desde siempre forma parte de su mitología personal. El mito de Orfeo, como si fuera su mito personal, le

sirve para buscar, encontrar e ilustrar su vocación y su destino de escritor (la *otra noche*). En efecto, “Escribir comienza con la mirada de Orfeo” (Blanchot 2012: 166). Ausencia, búsqueda, pérdida, derrota y muerte son, al mismo tiempo, presencia, recuperación, victoria y vida en el arte. Como escribe Rilke, sólo en el doble reino se volverán las voces suaves y eternas.

FINANCIACIÓN

Esta investigación no recibió ninguna financiación externa.

BIBLIOGRAFÍA

Aronne Amestoy, Lida (1983), “La búsqueda del ‘yo’ al ‘nosotros’: Génesis y definición del tema del perseguidor en Cortázar”, en *Julio Cortázar. La isla final*, Edición de Jaime Alazraki, Ivar Ivask y Joaquín Marco, Barcelona, Ultramar, pp. 373-389.

Bernabé, Alberto y Francesc Casadesús (Coords.) (2008), *Orfeo y la tradición órfica. Un reencuentro*, 2 vols. Madrid, Akal.

Biedermann, Hans (2009), *Diccionario de símbolos*, trad de Juan Godo Costa, Barcelona, Paidós.

Blanchot, Maurice (2012), “La mirada de Orfeo”, en *El espacio literario*, trad. de Vicky Palant y Jorge Jinkis, Barcelona-Buenos Aires-México, Paidós, 2012, pp. 161-166.

Boldy, Steven (2017), “Julio Cortázar, la vanguardia y el azar”, en Eduardo Ramos-Izquierdo y Jerome Dulou (eds.), *Antes y después de Rayuela*, París, Colloquia.

Brunel, Pierre (1996), “Orpheus”, en Pierre Brunel (ed.), *Companion to literary myths, heroes and archetypes*, Londres y Nueva York, Routledge, pp. 930-938.

Brunel, Pierre (2002), “Las vocaciones de Orfeo”, en Bernardette Bricout (Comp.), *La mirada de Orfeo. Los mitos literarios de occidente*, trad.

- de Emma Andújar Moreno, Barcelona, Bs. Ars. – México, Paidós, pp. 47-77.
- Caillois, Roger (1986), *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*, trad. de Jorge Ferreiro, México, Fondo de Cultura Económica.
- Caillois, Roger (1988), “París, mito moderno”, en *El mito y el hombre*, trad. de Jorge Ferreiro, México, Fondo de Cultura Económica, pp. 166-190.
- Caillois, Roger (2006), *El hombre y lo sagrado*, trad. de Juan José Domenchina, México, Fondo de Cultura Económica.
- Capitán Gómez, F. J. (2008), “Orfeo y Eurídice en un relato de Julio Cortázar”, en *Amaltea. Revista de Mitocrítica*, pp. 171-198.
- Cortázar, Julio (2012), “Manuscrito hallado en un bolsillo” [*Octaedro*], en *Cuentos Completos II* (1962-1982), México, Alfaguara, pp. 69-78.
- Cortázar, Julio (2009), “Bajo nivel”, en *Tierra papel. Cuadernos para historias maravillosas*, agosto, pp. 1-6.
- Deicher, Susanne (2004), *Piet Mondrian (1872-1944)*, trad. de Sandra Franco de Kost, *Composición sobre el vacío*, Madrid, Taschen.
- Durand, Gilbert (1993), *De la mitocrítica al mitoanálisis. Figuras míticas y aspectos de la obra*, trad. de Alain Verjat, Barcelona – México: Anthropos, Universidad Autónoma Metropolitana, Iztapalapa.
- Eliade, Mircea (1973), *Lo sagrado y lo profano*, trad. de Luis Gil, Madrid, Guadarrama.
- Gadamer, Hans-Georg (2012), *Verdad y método*, Salamanca, Ediciones Sígueme.
- Genette, Gérard (1977), “La literatura a la segunda potencia”, en *Intertextualité. Francia en el origen de un término y el desarrollo de un concepto*, sel. y trad. de Desiderio Navarro, Cuba, Casa de las Américas-Embajada de Francia en Cuba, pp. 53-62.

González-Cobo, Ramón Andrés (2012), *Diccionario de música, mitología, magia y religión*, Barcelona, Acantilado.

González Bermejo, Ernesto (1978), *Conversaciones con Cortázar*, Barcelona, EDHASA.

Graves, Robert (1967), *Los mitos griegos*, 2 vols., trad. de Luis Echávarri, Buenos Aires, Losada.

Guthrie, W. K. C. (2003), *Orfeo y la religión griega. Estudio sobre el “movimiento órfico”*, trad. de Juan Valmard, Madrid, Siruela.

Hernández Escobar (2010), “Entre Babilonia y París. El azar domesticado de Borges a Cortázar”, *Latinoamérica*, núm. 50, México, pp. 9-20.

Hugo, Victor (2011), *Elogio de París*, trad. de Jacqueline Nonclerq, Madrid, Gadir Editorial.

Huizinga, Johan (1972), *Homo ludens*, trad. de Eugenio Imaz, Madrid, Alianza Editorial, Buenos Aires, Losada.

Lévi-Strauss, Claude (2000), *Antropología estructural*, trad. de Eliseo Verón, Barcelona, Paidós.

Mandrioni, Héctor Delfor (1971), *Rilke y la búsqueda del fundamento*, Buenos Aires, Editorial Guadalupe.

Ovidio Nasón, Publio (1995), *Las metamorfosis*, trad. de Federico Carlos Sainz de Robles, México, Espasa Calpe Mexicana, Colección Austral, 1326.

Paquet, Marcel (2013), *René Magritte 1898-1967, El pensamiento visible*, trad. de Sara Mercader, Madrid, Taschen.

Poe, Edgar Allan (2008), “Manuscrito hallado en una botella”, en *Cuentos completos*. trad. de Julio Cortázar, México, Páginas de Espuma, pp. 93-102.

Precht, Raoul (1997), “Rito y juego: dos isotopías en un relato de Julio Cortázar”, en *Lo lúdico y lo fantástico en la obra de Cortázar*, vol. II, Madrid, Editorial Fundamentos, pp. 135-143.

Segal, Charles (1989), *Orpheus. The myth of the poet*, Baltimore-Londres, The Johns Hopkins University Press.

Thomas, Joël (1998), “Oedipe, Orphée, Prométhée: notre mythologie revisitée”, en Jöel Thomas, *Introduction aux méthodologies de l'imaginaire*. Paris, Ellipses, pp. 57-65.