



El pudor frente a lo político.
Política y juego en Cortázar y Marechal

María José Punte

Universidad Nacional de La Plata, Argentina
majo@punte.org

Resumen: El presente trabajo explora la manera en que dos autores argentinos se confrontan con la cuestión del peronismo durante la década de los '60. Ambas figuras son expresión del antagonismo que este movimiento político generó en la intelectualidad argentina: Cortázar se situó dentro del bando opositor mientras que Marechal apoyó al régimen de Perón. A través de dos novelas, *Los premios* (1960) de Cortázar y *El Banquete de Severo Arcángel* (1965) de Marechal, se verá como los dos autores recurren a la metáfora del *juego* para dar forma a la experiencia política vivida en la década anterior.

Palabras-clave: Literatura argentina - Peronismo - Caillois - Cortázar - Marechal

1- En las antípodas

Es bastante conocida la adscripción política tanto de Julio Cortázar (1914-1984) como de Leopoldo Marechal (1900-1970). De una u otra manera, ambos la hicieron pública. A pesar de la existencia de una simpatía literaria [1], terminaron ubicados en sectores opuestos del espectro político. En gran medida resultó la consecuencia de una época que se vio sensiblemente polarizada, es decir, la coyuntura que se originó alrededor del surgimiento del peronismo en 1945. A partir de esa fecha se generó un sistema de oposiciones que dividió las aguas en el mundo de los escritores, y que puede ser sintetizado de la siguiente manera:

El parcial origen castrense del movimiento, el corporativismo que parece constituirlo como tal y la dirección personalista que se ve en Perón alimentan esa visión amenazadora y hasta terrorífica del nuevo movimiento político. En oposición, para aquellos que adhieren al mismo, el nuevo movimiento implica las posibilidades de reparación nacional y social a partir de bases profundamente históricas y culturales, algo que había quedado trunco a partir del derrocamiento de Hipólito Irigoyen. (Bracamonte 1996: 126)

Cortázar se ubicó en el sector de la intelectualidad opuesto al peronismo. Si bien no llevó a cabo una militancia específica, se vio envuelto en manifestaciones en el ámbito universitario, uno de los bastiones antiperonistas más definidos. Con la ascensión a la primera magistratura de Perón tras la victoria electoral, exteriorizó su repudio al renunciar a la cátedra que tenía en Mendoza como profesor de literatura francesa. Finalmente se marchó del país en 1951 al obtener una beca de estudios, y se radicó de manera definitiva en Francia. Inició una forma de exilio voluntario. Con respecto a Marechal, éste se sumó al movimiento ya desde la Revolución de 1943. Durante el gobierno peronista asumió cargos públicos en el área de cultura y educación. Fue Director general de Cultura del Ministerio de Justicia e Instrucción Pública (1945), Director de la Subsecretaría de Cultura (1948), Asesor Técnico de la Dirección Nacional de Cultura (nombrado el 23 de agosto de 1955, cargo al que renuncia el 24 de octubre de ese año) [2]. Compartió en gran medida las ideas del nuevo régimen y lo acompañó durante los años de su gestión, al menos hasta 1953, en donde se produjeron los primeros conflictos entre el gobierno de Perón y la Iglesia Católica. Con la caída del peronismo en 1955, su figura entró en un eclipse que duró unos diez años. Esto lo llevó a autodefinirse como el “poeta depuesto”, en solidaridad humorística con la denominación de “tirano depuesto” que sus opositores habían adjudicado a Perón. Implicó una cierta manera de exilio interno.

Las obras de ambos autores parecen en principio abstenerse de manifestar sus posiciones políticas. Ocurre sin embargo que cuando la crítica literaria analiza la repercusión que el peronismo tuvo en el ámbito intelectual, se ubica a Cortázar como caso paradigmático dentro de una serie literaria que codificó la iconografía de cuño antiperonista [3]. A diferencia de lo que ocurre con la obra de Cortázar, se ha tendido a excluir el trabajo literario de Marechal de todos los estudios dedicados al tema del peronismo y la literatura, a pesar de su participación explícita en las políticas culturales del movimiento. Cortázar declaró en muchas ocasiones, que si bien él no consideraba incompatible una toma de posición política con la tarea del escritor, la obra literaria discurría por sus propios carriles. Este pudor literario frente a la política no inhibe el hecho de que sus textos sean leídos como políticos. Como apunta Avellaneda: “El Cortázar de la década del cuarenta no se expresa políticamente con su breve y espontánea manifestación antiperonista en la Universidad de Cuyo sino por medio del silencioso trabajo narrativo y del programa cultural y vital que concluye en su irse de la Argentina” (1986: 106). Marechal, por su parte, creía que el objetivo de todo autor era lograr una obra nacional, que reflejara las particularidades de su cultura, que diera voz a su pueblo, partiendo de lo universal. Para Marechal un escritor debía comprometerse con el desarrollo de la literatura de su país, lo que no implicaba sostener y propagar estereotipos de la cultura nacional [4]. A pesar de defender la autonomía de la obra de arte, Cortázar no puede ser considerado un autor apolítico. Por otro lado, Marechal no utiliza sus textos narrativos como vehículos de su postura política. Concuerdan en una posición universalista en lo que respecta a la tradición literaria occidental. En eso coinciden Marechal con los escritores que como Cortázar se reunieron alrededor del proyecto cultural sostenido por la revista *Sur*. No obstante se diferencian a partir del punto en el cual el peronismo irrumpe con su novedad, y que tenía que ver con la adopción de un marco de enunciación situado en una cultura nacional y popular [5]. Más allá de estas discusiones, lo cierto es que si bien ningún escritor puede evadirse de la cultura en la que nació, por otro lado los autores mencionados se habían nutrido de una vasta cultura universal. Y ésta es una marca de la cual ni Cortázar ni Marechal pudieron sustraerse, a pesar de colocarse en antípodas políticas en los años '40 y '50. Para ver el funcionamiento de estas alternativas que sólo en apariencias se presentan como antagónicas, dos obras van a resultar de utilidad. En ellas se da el cruce de las coincidencias con las divergencias que exhiben tanto Cortázar como Marechal. Se trata de las novelas *Los premios* (1960) de Julio Cortázar y *El Banquete de Severo Arcángelo* (1965) de Leopoldo Marechal [6]. El lazo que une la trayectoria de estos dos escritores, en muchos aspectos disímiles, pasa por un elemento que ambos tienen en común, y es el del humor. Si bien el humor aparece identificado con una particular manera de trabajar el lenguaje, también actúa como vía para hacer entrar la política en el texto literario. Ana María Zubieta al analizar la cuestión del humor en la obra de Marechal, lo expresa con total contundencia:

El humor experimenta con el lenguaje y al politizar la literatura convierte el espacio narrativo en un campo de batalla, suerte de fiesta belicosa donde la violencia, el triunfo y la derrota son moneda corriente; literatura donde la lengua es, en todo momento, lengua de combate, un proyectil lanzado para silenciar, para amenazar, para cortar, para vencer. (Zubieta 1995: 11-12).

La utilización de recursos ligados al lenguaje tales como la parodia, la carnavalización, la ironía, el contraste, son para Zubieta medios que hacen visible la diferencia. Todos estos procedimientos nos resultan por otra parte, inseparables de la actitud que se emparenta con una de las operaciones antropológicas básicas, a saber, el juego. Este tema va a ser central en la narrativa tanto de Cortázar como de Marechal. De ahí que lo tomemos como marco conceptual para analizar las novelas mencionadas y de las que hablaremos a continuación.

2- El juego como matriz antropológica

El marco teórico elegido para el análisis de las dos novelas será la teoría del juego propuesta por el sociólogo francés Roger Caillois [7]. Para una definición del juego como categoría antropológica vamos a recurrir a su texto *Los juegos y los hombres* de 1958. Caillois extrae seis puntos fundamentales en relación con toda actividad lúdica. Su primer rasgo es la *libertad*. El juego es antes que nada una acción libre que sólo tiene sentido en sí misma. No se puede forzar al individuo a participar. Sólo se convierte en jugador aquel que acepta entrar en el juego. Esa libertad sin embargo no es ni absoluta ni arbitraria, sino que se halla *reglada*. Lo esencial al juego son las normas que lo definen como tal y que instauran un nuevo orden. En ese sentido, el juego implica una noción de totalidad cerrada. Esa totalidad es concebida desde su inicio como tal, con el fin de funcionar sin intervenciones exteriores. Esto implica que el juego se lleva a cabo en un *espacio y un tiempo separados*, circunscriptos, para demarcar su devenir en tanto que diferente a la existencia cotidiana. El juego, en principio, es una actividad *improductiva*. No está orientada a ninguna finalidad concreta. Otra peculiaridad del juego es su carácter de *incierto*, ya que cuando los jugadores se lanzan a jugar no conocen el desarrollo que éste irá adquiriendo. Aquí se ve también el aspecto de espacio libre. Por último, se puede decir que el juego es una actividad *ficticia*, que tiene conciencia de ser algo diferenciado de la vida corriente. El término de “juego” combina las ideas de límite, por un lado, pero también de libertad e invención. Por eso es que al tratar de definirlo, suelen reunirse ideas en principio contrapuestas. El juego sirve para el descanso, para la diversión. En ese sentido es opuesto al trabajo. Posee un carácter de gratuidad fundamental. Por otro lado, Caillois la considera como una de las actividades esenciales de la cultura. Arriesga incluso la idea de que a través suyo, es posible desarrollar un cierto grado de disciplina que en última instancia entraña el motor básico de toda civilización. Lo considera un elemento indispensable para la educación moral y para el progreso intelectual, en la medida en que se ejerce como aprendizaje para superar los obstáculos y las dificultades. Si bien supone la voluntad de ganar, enseña a competir con los adversarios y a saber perder, es decir, a aceptar que existe la mala suerte. También ayuda a mantener un equilibrio de fuerzas, como se verá a partir de la clasificación con la que el autor sintetiza la variedad de juegos existente.

Caillois realiza una primera clasificación de los juegos de acuerdo con cuatro rubros que van a apuntar a cuatro actitudes básicas. Ellos son *Agôn*, *Alea*, *Mimicry* e *Ilinx*. Se refieren respectivamente a la competición, el azar, el simulacro y el vértigo. La primera de todas, *Agôn*, incluye aquellas actividades lúdicas en donde se ejercita un enfrentamiento entre los jugadores. El punto de partida es siempre una situación ideal, la igualdad de chances, que se desarrolla dentro de límites definidos. Se desea resaltar en última instancia la superioridad del ganador, ya que lo que impulsa a jugar es la aspiración del concursante de ver reconocida su excelencia. En *Agôn* se ponen en juego la disciplina, la perseverancia y el deseo de vencer. La segunda categoría es *Alea*, que tiene que ver con los juegos de azar, es decir aquellos fundados en una instancia ajena al jugador. Aquí el participante se enfrenta con un adversario que es el destino, y no tiene ningún control sobre la acción. La arbitrariedad se constituye en fuente única del juego, y en ese sentido, ocurre lo contrario que en *Agôn*. Los juegos de *Alea* se mueven entre los dos extremos del desfavor total o el favor absoluto. Lo central es el abandono completo de la voluntad, la conciencia de que el jugador depende de cualquier cosa, menos de sí mismo. Caillois ve en esta categoría una actitud raigal, que es la igualación de todos, en la medida en que se pone a los jugadores en pie de igualdad frente a la suerte. *Mimicry*, la tercera categoría, es la actitud por la cual el jugador simula creer, o hacer creer, que es otro distinto de sí mismo. Incluye todo aquello que tiene que ver con el mimetismo, sea la máscara, el

travestismo, el disfraz, la interpretación o la actuación. Los niños juegan en gran parte a imitar a los adultos. Por eso es que *mimicry* extiende a la vida adulta aquello que es típico del niño. La última es *Ilinx*, que consiste en destruir por un instante la estabilidad de la percepción y crear el efecto del vértigo. Se busca el pánico voluptuoso a través de la actividad lúdica. Ejemplo claro de esto son, no sólo el ejercicio extremo de los deportes, sino también los parques de diversiones con sus máquinas. Caillois agrega todas aquellas actividades que suponen la búsqueda de un trance. Las encuentra en el mundo de los rituales, como los derviches, los voladores mexicanos, etc. Pero también se ve en muchos juegos infantiles: el tobogán, la hamaca, las acrobacias. La necesidad de producir ese vértigo tiene que ver con el deseo reprimido de desorden o destrucción, porque lo que se intenta es exacerbar los sentidos y la clausura momentánea de la conciencia.

Tanto en la obra de Cortázar como en la de Marechal, la presencia del juego es constante. Los textos de Cortázar incluso llevan a recordar el cuadro de Pieter Brueghel , “Juegos de niños” de 1560, en donde aparece representada la enorme variedad de juegos que practican los niños de su tiempo. En ese sentido la novela *Los premios* es un *tableau* en el que el autor se complace en enumerar toda clase de juegos. Pero lo fundamental, es que el juego aparece como metáfora constitutiva en ambos textos. El sentido del análisis que sigue tiende a apuntar hasta que punto la categoría de juego escogida por cada autor, va a reflejar una determinada concepción de la política. Es decir, va a estar en la matriz ideológica que expresa la concepción del momento histórico que les toca vivir.

3- Los premios de Julio Cortázar

3.1- El barco y la alegoría social de la Argentina

La novela escenifica una situación de viaje, lo cual implica siempre la aventura, el cambio, un periplo de transformación. Este viaje, sin embargo, se caracteriza por tener lugar en un espacio cerrado y autárquico. Se trata de un supuesto crucero de placer. El espacio del barco, el Malcolm, se encuentra cerrado por partida doble en la medida en que a los pasajeros se les veda el acceso a la popa, sin que se aduzcan razones aparentes. Una de las justificaciones dada por la tripulación y por las autoridades, es la existencia de casos de tifus en esa parte del barco. De manera que la ya escasa libertad de movimientos de los viajeros, limitados como están a ceñirse a los linderos de la embarcación, queda constreñida aun más a ciertas zonas permitidas (los camarotes, el bar, el comedor, la proa). El conflicto estalla en la novela cuando varios de los participantes no aceptan la explicación que les es dada acerca de la prohibición y organizan un motín.

En segundo lugar, el viaje es el premio mencionado en el título. Se trata del resultado de una Lotería Nacional organizada por el Estado. Los beneficiados con el premio son un grupo pequeño de personas, que provienen de diferentes grupos sociales. A través de este selecto compendio, se realiza un muestreo de la sociedad argentina de la época. Como Raúl le dice a Paula, “El país está bastante bien representado. La surgencia y la decadencia en sus formas más conspicuas...” (64). Podría detectarse en esta peculiaridad del relato un cierto afán alegórico, desde el momento en el que hay representantes de las diversas capas sociales porteñas conviviendo por la fuerza en un espacio común. A pesar del guiño cómplice que el autor esboza en la *Nota* al final del texto, y en la cual reniega de toda intención alegórica, lo cierto es que el objetivo de llevar a cabo una alusión social que supera la mera trama narrativa, es evidente [8]. No por nada Persio, uno de los personajes, afirma que “Es bien sabido que un grupo es más y a la vez menos que la suma de sus componentes” (50).

¿Quiénes son estos personajes y cómo se distribuyen en el espectro social? Son diecinueve personas, que vienen organizadas en siete grupos. Hay tres familias. La de Atilio Presutti, que aparece con su madre doña Rosita, su novia la Nelly y la madre de ella, doña Pepa. Este grupo pertenece al sector popular. Luego está la familia Trejo, que puede ser ubicada dentro de la pequeña burguesía. Consta de padre, madre, y dos hijos adolescentes, Beba y Felipe. El tercer grupo familiar es el conformado por Claudia Freire y su hijo Jorge, el único niño (tiene ocho años). Ella está divorciada de un médico, pero viaja con un amigo, Persio, que es medio filósofo y medio artista. A éste núcleo se le acerca de inmediato el personaje de Gabriel Medrano, que viaja solo y es dentista. Medrano se siente atraído por Claudia y entre ellos se irá desarrollando una relación. Otro de los que están sin compañía es el señor Don Galo Porriño, un inmigrante español dueño de una cadena de almacenes. Carlos López es profesor en el Colegio Nacional, y si bien viaja por su cuenta, llega con el Dr. Restelli, un colega de trabajo. Los personajes mencionados se ubican dentro del amplio conjunto de la clase media. Aparecen dos parejas. Una de ellas, que dice viajar como recién casados, aunque de hecho todavía no lo están, son Lucio y Nora. Ellos pertenecen también a la pequeña burguesía. Por último, como representantes de la clase alta, o patriciado, viajan Paula Lavalle y su amigo Raúl Costa. Aparentan ser una pareja, pero tampoco lo son. Raúl es homosexual y Paula, su mejor amiga.

Si bien el conjunto es heterogéneo, aparece atravesado por diversos vectores, que tienen que ver con los valores y las actitudes éticas que terminan asumiendo. Se van generando a lo largo del viaje diferentes agrupaciones de los personajes, o lo que Raúl define como “alianzas, cismas y deserciones”, lo que demuestra una cierta movilidad, más allá de esta supuesta tipificación por clases. La primera división que surge tiene que ver con el nivel de educación y se produce al comienzo mismo del viaje. Los personajes van a sentir afinidades que dependen de sus gustos literarios, culturales, musicales. En ese sentido hay una inmediata simpatía entre Paula, Raúl, Carlos, Medrano y Claudia, de la cual los demás están en gran medida excluidos. Otro vector de agrupaciones tiene que ver con los temas ideológicos. Si bien no se habla de política, existen diferencias marcadas en cuanto a una tendencia más liberal y otra más conservadora, tanto en lo social como en lo político. Se dividen entonces dos bandos claros, y en este sentido, se genera una relación de *agonismo* entre los participantes. Por un lado el grupo ya mencionado. Por el otro la línea más conservadora está representada por el Dr. Restelli, Don Galo Porriño, la familia Trejo, las mujeres de la familia Presutti, Lucio y Nora. Queda claro que a mayor sofisticación en la educación y la cultura, más liberalidad y flexibilidad en lo moral y/o social. El grupo conservador se demarca nítidamente en contraste con el otro, y rechaza sus valores. Por último, el tercer vector se configura al final del periplo y como consecuencia de las peripecias vividas. El único movimiento notable que se produce es la inclusión de Atilio Presutti en el grupo “intelectual” y su separación del otro grupo. Esta inclusión es temporaria y termina una vez que acaba el viaje.

En lo que respecta a la visión de las clases bajas, las que fueron la clientela particular del peronismo, es posible detectar en esta novela un cambio con respecto a textos anteriores de Cortázar. Se evidencia un giro hacia una imagen más risueña, es decir, sin la virulencia de otros textos como “Las puertas del cielo” o “La banda” [9]. En *Los Premios* la descripción se concentra en la figura de Atilio Presutti y familia. Muchos de los elementos que molestan a las clases medias y altas aparecen en un diálogo entre Medrano y López, que si bien no es agresivo, resulta levemente irónico. Sin embargo, Medrano recalca que tal vez ellos tengan un cierto grado de responsabilidad en la falta de educación de los grupos aludidos:

Uno no puede ofenderse por la ignorancia o la grosería de esa gente cuando en el fondo ni usted ni yo hemos hecho nunca nada para ayudar a suprimirla. Preferimos organizarnos de manera de tener un trato mínimo

con ellos, pero cuando las circunstancias nos obligan a convivir... (126-127)

En este fragmento se puede leer una cierta autocrítica por parte del autor, afirmación que se sostiene en comentarios posteriores vertidos en entrevistas [10]. López se manifiesta si no molesto, al menos incómodo, y lo dice con honestidad. Utiliza la imagen del “desalojo”, que es el núcleo central de la iconografía antiperonista. Medrano le agrega también la del “ruido”, a la que luego López retruca con “el tesoro tradicional de los lugares comunes y las ideas recibidas” (127). Claudia concluye el diálogo recordándoles que en la fauna humana reunida allí hay un “eslabón intermedio”, la familia Trejo, que no pertenece a la clase alta, hacia la cual aspira, y tampoco al grupo de clase baja. *Los premios* presenta una clara división entre personajes simpáticos y antipáticos, que de alguna manera reflejan la pertenencia social del autor. La burguesía educada es la más fácil de tratar. La crítica más ácida apunta a la pequeña burguesía. El retrato de los personajes de clase baja (la familia Presutti) raya en lo grotesco. Se detallan todos los gestos clásicos de este grupo sin ningún tipo de piedad, en lo que respecta a vestimenta, manera de hablar, desconocimiento de la etiqueta, gusto por el ruido, el melodrama, etc. Sin embargo, la imagen transmitida es mucho más simpática si se compara con la visión que se da de la pequeña burguesía. En definitiva, la ética de los personajes es lo decisivo. En este sentido, este texto de Cortázar se diferencia de toda aquella literatura del período que había trazado una mitología anti-peronista. Va más allá de una tipología social maniquea acerca de la población peronista y la antiperonista. La crítica de la novela apunta más bien a la actitud acomodaticia, oportunista y mezquina de la pequeña burguesía. La clase alta tampoco está estilizada hasta el punto de dar una imagen positiva. Se pone de relieve una cierta decadencia, veleidad, y perversión. Tanto Paula, como Raúl, Medrano y Carlos, son todos personajes que se caracterizan por los claroscuros. De ahí que se haya visto como decisivo el rasgo de “*viaje interior*” que tiene la breve travesía. El viaje en sí, no supone un gran movimiento en el espacio, pero termina implicando una transformación espiritual para varios personajes. Ya sea porque se liberan de aquello que perciben como opresivo (una imposición social de algún tipo), o porque no lo hacen (manteniendo el *status quo*). Pero todos deberán confrontarse con el monstruo que llevan adentro.

3.2- “*Alea jacta est*”, o la política como lo ajeno

Con respecto al tema político, a pesar de la vaguedad general [11], hay una interpretación subyacente bastante explícita. Desde el comienzo se plantea una situación ilógica, en la medida en que se les impide a los pasajeros la circulación por ciertas zonas del barco, sin dar las explicaciones del caso. Una vez que el barco está en alta mar, y frente al reclamo de una aclaración, se les advierte que en la popa se han detectado dos casos de tifus. Esta versión oficial genera en primera instancia y de manera determinante un vector de separación entre los dos grupos. El que reúne a los personajes de la pequeña burguesía, más conservador y conformista, acepta la versión y será llamado de ahí en más, el grupo “pacifista”. El otro grupo va a reunirse a la “*intelligentzia*”, es decir, a los sectores más educados y por lo tanto, considerados como tendientes a cuestionar una imposición arbitraria. Lo que se pone en juego a partir de ese momento, es la rebeldía frente a un gesto autoritario por parte de los oficiales del barco. Se desconfía también de las autoridades estatales que han permitido la salida de una nave con enfermos. Para los personajes “rebeldes” del viaje se plantean dos opciones: o bien el viaje es una estafa del gobierno, o ha sido planeado de manera ineficiente. López, Medrano y Raúl no tienen del todo clara la razón de esta rebeldía, pero saben que se trata de luchar por la libertad. La rebelión aparece planteada como una reacción más bien irracional, pero a la vez como una necesidad vital. En esta temática aparece con claridad la concepción cortazariana del juego que concuerda con lo que Caillois considera esencial de lo lúdico, es decir, la aspiración a la libertad de movimientos dentro de un espacio acotado para ese fin.

Finalmente el viaje se malogra como consecuencia del enfrentamiento. Medrano muere en un tiroteo sin sentido. El viaje se interrumpe y los pasajeros son transportados de nuevo a Buenos Aires. Las autoridades, en conformidad con los oficiales del barco, establecen una “versión oficial” de los hechos y obligan a los pasajeros a firmarla. El grupo inconformista se niega, como es de esperar, sin aventurar consecuencias graves, pero en cierta manera amenazados por posibles represalias. Los rasgos que priman con respecto a ese Estado no mencionado pero omnipresente, son la arbitrariedad, la falsificación y el autoritarismo.

De todas las imágenes de juego utilizables, la empleada como motivo central es un juego de azar, la Lotería (siempre mencionada con mayúsculas). Eso implica que los personajes están sometidos a un orden superior que los excede y los maneja a su antojo. Raúl lo describe de manera explícita: “Absolutamente aleatorio. Vagos términos contractuales que ya no recuerdo, insinuaciones destinadas a despertar nuestro instinto de aventura y de azar” (46). Y el espacio del barco se establece entonces como tablero en donde se desarrolla este juego del cual los personajes son sólo las fichas, movidos por otro. Son llevados del bar *London* al barco *Malcolm*. Ya en el barco, les está vedada la entrada a la popa. No se les da ninguna clase de explicación de la causa. No conocen tampoco el itinerario. Todo se desenvuelve en el mayor de los misterios. Las decisiones importantes provienen de estamentos que están muy por encima de los personajes. Parecería que la conexión entre los diversos estadios se ha cortado. Los emisarios que establecen el contacto entre las autoridades y los personajes, se manejan también como piezas de un tablero mayor. Están autorizados a decir lo mínimo. No sólo ocurre eso con los oficiales del *Malcolm*, sino con los representantes del gobierno. La llegada y la partida del viaje se realizan casi en secreto y con una amenazadora presencia policial.

Otro elemento llamativo es el carácter de “dádiva” del premio. Sin lugar a dudas, es significativo que se haya elegido este tema para el título. Es una referencia a una cuestión que fue criticada por los opositores del peronismo: la repartición de bienes característica de este Estado de Bienestar. Como el resultado de este “premio” en la novela resulta un fiasco, podríamos concluir que este aspecto queda enjuiciado. Por otro lado, hay una cierta ambigüedad con respecto al tema del premio, que provoca una desviación de una mera interpretación política de la novela. Más allá de los resultados negativos o positivos, todos los personajes lo aprovechan de alguna u otra manera. Incluso aquellos quienes, como Paula o Raúl, no deseaban el viaje. La cuestión queda abierta, y tiene que ver con la gratuidad del juego. Nadie los obligaba a ir, ni a participar, ni a meterse en el embrollo de querer llegar a la popa. Se trató de un ejercicio “desinteresado” de la libertad individual, que está mostrado como exceso, frente al control impuesto por el sistema reglado del juego de azar.

Los sucesos no siempre tienen el sentido que se les quiere dar: “- No pasará nada, eso es lo malo para ustedes - dijo Paula- Se van a quedar sin su juguete, y el viaje les va a resultar horriblemente aburrido cuando nos dejen pasar a popa uno de estos días” (242). Pero lo esencial para los personajes que se rebelan, radica en la cuestión de la libertad. Se trata de no aceptar lo establecido y de poder moverse sin constricciones:

- Ya ven, esto confirma cada vez más mi sensación de hace un rato. Salvo Lucio, cuyo deseo de ver las geishas y escuchar el sonido del koto me parece perfectamente justificado, los demás preferiríamos sacrificar alegremente el Imperio del Sol Naciente por un café porteño *donde las puertas estuvieran bien abiertas a la calle*. ¿Hay proporción entre ambas cosas? (el subrayado es nuestro, 172).

El tema central de la novela es la capacidad de optar sin restricciones externas. Hay una aspiración a una sociedad de “puertas abiertas”. Es precisamente lo que el autor no encuentra en la Argentina de 1951, razón que lo impulsa a partir. Aunque no

hay una intención explícita de Cortázar de realizar una alegoría de la situación nacional, como en un Arca de Noé, en el barco de *Los premios* se embarcan a especímenes de todas las clases sociales argentinas. La atmósfera política se respira de manera clara, aunque es posible percibir un cierto distanciamiento irónico, probablemente suscitado por el alejamiento físico del país.

La Lotería es un juego de azar, pero su elección no es casual. La idea que subyace es la que apunta a una cierta posibilidad. Es el tema de la figura que obsesiona a Persio: “Finalidades mágicas sobre todo. ¿Han pensado en los dibujos? Si en este mapa de Portugal marcamos todos los puntos donde hay un tren, a las dieciocho y treinta, puede ser interesante ver qué dibujo sale de ahí” (105). Las dificultades que surgen en la organización y desarrollo del viaje, no son más que divertimentos incluidos en el juego para hacerlo más interesante y aumentar el desafío. Medrano lo toma de esa manera y lo expresa con una imagen que no necesita demasiadas interpretaciones: “Como ciertas partidas de ajedrez, en las que por puro lujo se complican los movimientos” (63). Lo que sí queda claro en la obra es que el sentido real del juego radica en el juego mismo. En el caso del viaje, es la búsqueda de la salida, el pasaje al otro lado. Aunque en ese otro lado, que está físicamente en la popa del barco, no haya nada de extraordinario.

4- *El Banquete de Severo Arcángelo* de Leopoldo Marechal

Como el título permite sospechar, nos encontramos frente a un texto de connotaciones alegóricas, que va a recurrir, rasgo típico de la obra marechaliana, a la utilización de mitos, símbolos y metáforas de larga data y que provienen tanto de la cultura occidental como la oriental. La obra va a discurrir entre los dos planos consabidos de lo celeste y lo terrestre, de fuerte raigambre platónica, pero también gnóstica, hinduista y ocultista, lo cual abre la posibilidad de varios niveles de lectura que están presentes por voluntad explícita del autor [12]. Por nuestra parte vamos a intentar quedarnos lo más posible en el plano terrestre, conscientes de las limitaciones de esta interpretación. No tanto por un interés reduccionista de la obra de Marechal, sino por una afán de situar el texto en su contexto. Si parte del prejuicio con que se ha encarado la obra de este autor, tiene que ver con la posición política e ideológica adoptada por él en su momento, tal parece que la tarea que ha quedado pendiente consiste en acotar aquello de político que realmente subyace en su obra. En pocas palabras, la militancia peronista de Marechal se ha movido por un carril independiente de su obra narrativa.

4.1- La casa como tablero de juego

La novela *El Banquete...* es una aventura más de tipo espiritual que terrena. Un indicio en esa dirección está dado por la dimensión topográfica configurada en el relato. Se trata de un espacio cerrado, cuyas dimensiones parecen desahoradas (como todo en la obra, es parte de su rasgo carnavalesco), pero no por eso dejan de estar delimitadas estrictamente. Adquiere por lo tanto un valor simbólico. El protagonista, Lisandro Farías, una vez que decide participar en la aventura planteada por Severo Arcángelo, se interna en la propiedad del ex Fundidor de Avellaneda. Esta propiedad consta de un enorme parque-jardín, en el que hay varias construcciones: una Gran Casa, un chalet, la casita del jardinero, y una Zona Vedada. Del jardín se dice: “Bosquetes, jardines, grutas, cascadas y matorrales aparecían distribuidos allá en un “desorden armonioso” que concordaba exactamente con toda la organización de aquel mundo en el cual yo intervenía recién” (59). Se trata de una descripción poco realista, que denota la intención simbólica mencionada. Se está aludiendo al universo, el cosmos, a partir de su rasgo de unidad en la multiplicidad o de caos inicial, que es

un estado de perfecta totalidad [13]. Si embargo, esto contrasta con una exacta precisión geográfica. La casa está ubicada en la zona norte de Buenos Aires, en San Isidro. Esta precisión no se sustrae al hecho de que su configuración resulte poco verosímil.

Los personajes se mueven dentro de los límites de este espacio prefijado, al que se llega y se sale en auto, y del cual el protagonista apenas consigue evadirse. Aparte de esta casa-quinta, sólo se menciona un lugar, la Cuesta del Agua, que representa en sentido estricto una utopía. Aunque está relacionado con el proyecto del Banquete, no juega un rol en su desarrollo. Sobre la Cuesta del Agua se discute en el texto, y está bastante claro que es una prefiguración del Paraíso o Edén. Por lo tanto, más que un lugar físico, es un espacio metafísico. Lisandro Farías es alojado durante todo el desarrollo de su periplo en el chalet. Comparte el techo con otros dos participantes, Bermúdez y Frobenius. La Gran Casa en donde habita Severo Arcángelo tiene todas las características de un laberinto. Marechal utiliza la simbología del laberinto en tanto que sinónimo de la vida y de la existencia terrestre, y en esa serie semántica se puede también ordenar la imagen de Banquete [14]. Resulta imposible hacerse una idea de la casa, sus dimensiones y su distribución. Pareciera cambiar cada vez que Farías entra en ella. Se repite el rasgo del jardín que apunta a la concepción marechaliana del universo, la de un cosmos caótico. Lo cierto es que todo en la casa está acondicionado para que se lleve adelante el Banquete. En ella trabaja una cantidad también indefinida de personal que sólo existe en función del evento. El espacio cerrado de la casa-quinta no es amenazante para el personaje. Pero al igual que el barco de *Los Premios*, tiene un área prohibida, llamada “Zona Vedada”. Es una parte del jardín cercada con alambre de púas, protegida por perros. En ella ha sido generado un efecto de naturaleza salvaje, que el protagonista reconoce como un artificio. Luego de un primer intento fallido, logra entrar en este sector del parque y encuentra otro edificio en donde va a alcanzar una forma de iluminación espiritual. A diferencia de la popa en el barco de *Los premios*, aquí sí existe la posibilidad de acceder a una certeza.

4.2- La ambigua naturaleza humana

Si bien desfilan innumerables personajes a lo largo de las peripecias que vive Lisandro Farías, en este caso se trata de una aventura puramente individual. Todo gira alrededor del héroe, que es Lisandro. Aunque la perspectiva está centrada en él, se sugiere que los otros personajes son a su vez protagonistas de la propia aventura, que discurre paralela. Se podría decir que tanto Severo Arcángelo, como Bermúdez, como Frobenius, llevan adelante un periplo que les está reservado. En rigor de verdad, hay distintas categorías de personajes. Esto responde a la concepción de Marechal de la organización social y que está tomada de la cosmogonía hindú [15]. Por un lado, estos personajes son esenciales al desarrollo del Banquete. Cada uno tiene un rol prefijado, para el cual han sido seleccionados. Severo Arcángelo es el organizador. Por el otro, se describe una masa anónima de trabajadores, que sólo están en función de tareas subsidiarias. Son los chóferes, los jardineros, los mucamos, los sastres, los cocineros. Ninguno de estos es individualizado, pero están presentes en tanto que “masa”. Demuestran voluntad propia cuando son movilizados por la oposición a favor o en contra de la empresa, en situaciones en las que se aprestan para exigir mejoras en las condiciones de trabajo. En tercer lugar, aparecen personajes que son favorables a la empresa y otros desfavorables a ella. Entre los primeros, se cuentan Severo Arcángelo, siempre acompañado de Impaglione que le sirve de corifeo a sus reflexiones dialogadas. También Pablo Inaudi o Pedro, figuras de trazas religiosas que son una evidente referencia cristológica. El segundo grupo sintetiza la figura de la oposición, corporizada en los dos *clowns* Gog y Magog. En realidad, cada elemento en la obra se encuentra teñido de una curiosa ambigüedad, y esto incluye a todos los personajes. Nadie es enteramente bueno o malo. Ese dualismo constitutivo del hombre es una concepción que Marechal toma del gnosticismo. El doble

compositum humano no tiene como sustento una visión maniqueísta, sino que parte de la idea de una constitución basada en elementos dinámicos que se atraen y repelen constantemente [16]. Todo es relativo al contexto, es decir, al Banquete. Hasta el menor detalle está en función de él, incluso lo que a primera vista parece ser antagónico. Tal como le confirma el filósofo Bermúdez: “Toda empresa, divina o humana, se ha realizado siempre y se realiza entre un polo afirmativo y un polo negativo. Así lo vislumbró el gran Empédocles en su hora” (91). Esa es la función de los dos *clowns* Gog y Magog, que todo el tiempo están dando una contra-versión de los sucesos, “utilizando lo absurdo y lo verosímil en una mezcla de hábiles proporciones” (85).

4.3- El Banquete, ¿aventura terrena o celeste?

El Banquete es la aventura en sí y no interesa más que como estado de transición. En primera instancia este hecho da la sensación de que todo el despliegue increíble que se realiza a lo largo de los treinta y tres capítulos, conduce sin más a la nada. En razón de verdad, esto no es así, porque el Banquete se halla en función de un fin superior, que es la conversión final del protagonista. También se da a entender que el protagonista no está solo. Pero en lo que respecta a esta aventura individual, es intransferible. Y en ese sentido, Lisandro Farías está solo, como cada ser humano frente a su destino. Así como Severo Arcángelo, o Bermúdez, o Frobenius, etc. *El Banquete* es una ingente puesta en escena. Graciela Coulson retoma por ello la definición de “novela dramática” [17]. Según esta crítica, no sólo se justifica por la elección de los recursos (que evita el narrador omnisciente), y por el evidente carácter didáctico, sino por la tensión que recorre todo el texto [18]. Lo que es narrado, son los preparativos. Al Banquete nunca se llega. La puesta en escena incluye todos los elementos que son inherentes al teatro: escenografía, vestuario, música, guión. Este gusto por el género dramático, tan barroco, alude a la simbología que identifica al mundo con el teatro (*theatrum mundi*) y al rol del poeta como análogo a su Creador. De modo que el elemento lúdico que prima en este texto es el de *mimicry*. Siguiendo las ideas de Caillois, esto implica considerar por una fracción determinada de tiempo, la idea de que se está en un mundo cerrado, ilusorio, definido por convenciones, en pocas palabras, fictivo. No hay que olvidar tampoco que la palabra “ilusión” significa entrar en el juego (*in-lusio*). En varios sentidos, esta dinámica del juego se aleja de *Alea*, ya que hay una voluntad de crear las condiciones que determinan al juego en sí.

Con respecto al tema político, son pocas las menciones directas. Y sin embargo se logra crear una atmósfera que nos remite a un momento político preciso. Tal vez el indicio más claro se dé en el capítulo XXVII, en un diálogo entre Farías y los dos *clowns*. De hecho, es en la figura de estos dos “opositores” al Banquete, en donde se concentra la mayor carga política del texto. Esto remite al momento en el que fue escrita la obra. Gog y Magog aparecen en una permanente conspiración, que a su vez no es un elemento exógeno al Banquete, sino parte misma de su realidad. Pareciera como si en sus figuras burlescas se hubiera destilado la esencia misma de la “Oposición”, sin que esta entidad se encuentre del todo definida. Es la “Oposición” sin más. No obstante, en el capítulo mencionado, los dos *clowns* intentan explicar la causa de su oposición. Gog sostiene, refiriéndose al Banquete, que el proyecto en sí nunca les pareció mal. Al contrario, les resulta “bien trazado y rico en posibilidades” (238). Lo que no admiten es la orientación que se le quiere dar. Y por eso es que lo combaten “en el sagrado nombre de la Oposición” (238). Al proyecto inicial de hacer volar por los aires al Banquete, lo dejan de lado por razones “económicas”. Prefieren “Aprovechar la maquinaria del Banquete, pero cambiándole toda la dirección” (239). Un lector atento no puede dejar de ver en esta discusión la referencia a los intentos democráticos corporizados primero en Frondizi y luego en Illia, como se ve en el siguiente diálogo:

- ¿Quiénes nos dirigirían en ese caso?- le pregunté.

- ¡Nosotros!- gritó Magog exultante.

- Claro está que para ello- me dijo Gog- será necesario secuestrar al Viejo Cíclope y sustituirlo en la Casa Grande. (239)

La referencia a la figura de Perón es ineludible. Si bien Severo Arcángelo no enmascara al presidente exiliado, aparecen menciones inconfundibles que apuntan a Perón. Sobre todo a través de Gog y Magog, se hace mención al tema de la prohibición de usar el nombre del líder peronista y su mención mediante una serie de epítetos (en la novela, las referencias a Arcángelo son variadas: Viejo Cíclope, Truchimán, Sátiro, Crápula, Capitalista, etc.). Es sabido que a Perón se lo llamaba el “Viejo”. Otra alusión insoslayable es la de los mensajes grabados. Severo Arcángelo deja varias grabaciones con sus reflexiones acerca de la progresión del Banquete. Perón es mencionado una única vez en el capítulo XIV, en boca del griego Papagiorgiu que lo incluye en una lista de políticos relevantes. Allí se refiere también a la Tercera Posición pregonada por el peronismo: “Por su parte, Nehrú, De Gaulle y Nasser piensan en un Tercer Mundo que veinte años antes se atrevió a idear un argentino ahora en el destierro” (133) [19]. Hay otra mención a esta posición ideológica del peronismo en el capítulo XXVIII, de parte del Hermano Jonás, quien se coloca entre Crespo y Marx (este tema va a ser retomado en la novela *Megafón*), es decir entre el capitalismo y el comunismo.

La interpretación “celeste” del Banquete, es decir el Banquete en tanto que metáfora de la existencia humana en transición hacia un estadio superior, la trascendencia, constituye el tema central de la obra. Sin embargo admite en un plano “terrestre” la metáfora del Banquete en tanto que proyecto político, reunión de los ciudadanos alrededor de una idea. Aunque no es la intención primera del texto, implica una lectura indirecta y que se adjunta por añadidura. La novela se mueve dentro de una dinámica que consiste en un juego dialéctico. Todo lo que se afirma, aparece también negado. Tiene una base en la filosofía platónica, pero también en el pensamiento de que el mundo se desplaza dentro de estos dos parámetros: vida y muerte, *eros* y *tánatos*. La más firme interpretación del texto está mencionada en el capítulo XXIX. El Banquete es efectivamente un “juego de símbolos” (254). Estos símbolos tienen una enorme fuerza destructiva, precisamente por su “energía viviente”:

Hay símbolos que muerden como perros furiosos o patean como redomones, y símbolos que se abren como frutas y destilan leche y miel. Y hay símbolos que aguardan como bombas de tiempo junto a las cuales pasa uno sin desconfiar, y que revientan de súbito, pero a su hora exacta. Y hay símbolos que se nos ofrecen como trampolines flexibles, para el salto del alma voladora. Y símbolos que nos atraen con cebos de trampa y que se cierran de pronto si uno los toca, y mutilan entonces o encarcelan al incauto viandante. Y hay símbolos que nos rechazan con sus barreras de espinas, y que nos rinden al fin su higo maduro si uno se resuelve a lastimarse la mano. (255).

Todo texto puede ser leído a partir de varios niveles de interpretación. Marechal lo sabe y lo utiliza en su novela. Los juegos de analogías se hacen presentes con la intención de sumar significados, y no de restar. Es evidente que la tendencia del texto está abocada a la aventura espiritual. Pero parte de la clara certeza de que toda aventura humana no puede empezar sino como periplo terreno, el trampolín flexible que sirve de base para el salto hacia el Absoluto.

5- Conclusiones

La primera evidencia que surge luego de estos análisis es que en ninguno de los dos casos se puede hablar de la existencia de una alegoría política. Ni *Los Premios* ni el *Banquete...* se refieren de manera directa a la situación política de los años '60 o del período peronista previo, que seguía siendo un tema controversial en la vida del país. Sin embargo ambas novelas poseen una interpretación política subyacente. Un estudio más incisivo indica que en la primera mitad de la década de los '60 estos autores no se han movido demasiado del espectro ideológico en el que se encontraban a la caída del peronismo. Cortázar, que pertenece a la burguesía anti-peronista, sigue viendo a este movimiento con los trazos que les adjudicaba ese grupo. Lo presenta como autoritario, tendiente a la burocracia y a la dádiva arbitraria. La categoría de juego que elige como elemento estructurante es *Alea*, el elemento del azar por excelencia. Implica el abandono de la voluntad a una fuerza superior. Se ve también un aspecto de lo *agonístico* en la idea de los dos “grupos” rivales que se enfrentan en la consecución del casillero final, la popa. La importancia no radica tanto en llegar a ese lugar, sino en luchar por la aspiración a llegar. El punto de llegada adquiere un sentido ético en relación con la enfermedad de Jorge. En ese sentido, el grupo de los “ganadores” está compuesto por todos aquellos que adoptan una actitud de solidaridad, autosacrificio y respeto por la vida de los otros, en este caso el niño.

Marechal, por su parte, realiza de manera subliminal una crítica a los gobiernos tanto democráticos como militares que siguieron a la caída del peronismo. Satiriza mediante la figura de los *clowns* la tentativa de “desperonizar” la vida política argentina. Sigue depositando su confianza en un proyecto político, al que se describe bajo la especie del Banquete, que remite a la idea peronista de la Comunidad Organizada, es decir, la concepción que tenía Perón de la sociedad. El sistema literario marechaliano es inseparable de su concepción del mundo, la que incluye su concepción política. Y esto porque él no ve los dos ámbitos como disociados. En cuanto a la imagen de juego escogida, la de *mimicri* remite también a esta concepción de la Comunidad Organizada, como expresión de la manera en la que Marechal concebía al conjunto de la sociedad. Se puede reconocer también la cuarta categoría, *Ilinx*, no sólo en el desenlace del Banquete que combina la puesta en escena con el vértigo, así como en diversas situaciones durante el transcurso de la novela en las que los personajes caen en estado de trance o son llevados a momentos de pérdida de la propia conciencia.

A pesar de que el punto de partida es una antípoda política, Cortázar desde un antiperonismo declarado y Marechal desde un properonismo explícito, los dos autores evitan el tema político de su momento cuando se lanzan a la aventura narrativa. Parecería haber un cierto pudor en esta elección, aun cuando las novelas no corrían el riesgo de encontrar limitaciones en la publicación. El interés de ambos proyectos literarios está centrado en otra esfera, sin lugar a dudas más abarcadora que el mero tema histórico. En los dos existe una intención metafísica, al hablar de la búsqueda de una trascendencia ya sea mediante el símbolo clásico del viaje o el otro, de connotaciones más filosóficas y religiosas que es el banquete. Pero también es de hacer notar, que esa preocupación metafísica se encuentra enraizada en una reflexión sobre los problemas de su tiempo. Se refleja en ambos una honda inquietud por la situación del país, por su futuro. Las elecciones estéticas son distintas en lo que se refiere a la referencialidad, ya que el texto de Cortázar se concentra en hacer un retrato social fácilmente identificable, mientras que el de Marechal evita el realismo y se configura desde los mitos. Si bien el texto de Marechal recurre más al grotesco y la carnavalización de las situaciones y personajes, el humor es un elemento que ambos comparten. Retomando la idea de Zubieta, el humor está en función de la politización tanto del espacio narrativo como del lenguaje. Es decir, toda intervención política deja de ser entonces inocente. Y el humor, en consecuencia, también.

Caillois ve al juego como un modo de civilizar. Enseña a competir con los adversarios, a aceptar la mala suerte y a saber perder. El juego se circunscribe a un espacio y a un tiempo cerrado, y de esa manera concentra las fuerzas que en caso contrario se dispersarían. Cada punto cero en el juego es un nuevo comienzo. El juego escoge sus dificultades, las aísla del contexto y las “irrealiza” de modo que no es la realidad lo que “está en juego”. Llevando estas conclusiones a otro terreno no explorado por Caillois, la literatura podría trabajar desde una dinámica análoga a la del juego. Los escritores despliegan en un ámbito delimitado una serie de fuerzas que recrean los dinamismos sociales, pero les imponen sus propios criterios, normas y un orden artificialmente creado. En cierto modo ni Cortázar ni Marechal vieron la plena realización o desrealización de sus aspiraciones políticas en el contexto que les tocó vivir. Se mantuvieron marginales, aun por razones totalmente distintas. Optaron por un papel de espectadores, y prefirieron la distancia operada por el humor y la ironía. De alguna manera, las novelas analizadas expresan esa diferencia en los lugares de enunciación elegidos. Cortázar, que vivía al peronismo como una imposición y una pesadilla, lo identifica con el destino inexorable y ajeno de *Alea*, y adopta una actitud cercana a *Agon* a través de los juegos de sus personajes. Marechal en cambio, se sentía parte de una representación que lo involucraba como una pieza de un engranaje mayor, la puesta en escena de la Comunidad Organizada, es decir, un mecanismo cercano a la función de *Mimicry*. Sin embargo parecía rebelarse a través del vértigo, el *Ilinx*, que le abría la puerta a una dimensión menos prosaica, disidente con los parámetros de la Vida Ordinaria que tanto rechazo le provocaba. El Banquete, oscilando entre *Mimicry* e *Ilinx*, se convierte en la puerta que lo conduce al ámbito de lo sagrado. En el fondo, parece una rebelión hacia el mundo reglado que representan *Agon* y *Alea*, que se da mediante el desdoblamiento de la conciencia en *Mimicry*, y en su disolución a cargo de *Ilinx*. Cortázar y Marechal viniendo de veredas ideológicas al parecer opuestas, se encuentran entonces en el punto en el que ambos coinciden como umbral hacia un lado que está más allá del acá, una puerta trazada por la literatura en la que se termina desvaneciendo la política.

.Notas

[1] Cortázar hizo una reseña positiva de la primera novela de Marechal, *Adán Buenosayres* (1948) en un momento en el que la mayor parte de los escritores le hacían un vacío por razones políticas. Defendía con esa actitud la idea de la independencia del campo literario con respecto de los otros campos, y la autonomía de la obra de arte.

[2] Datos extraídos de Kröpfl, 1995.

[3] Para esta cuestión en particular véase Avellaneda (1973, 1983). Con respecto a la ubicación de Cortázar dentro del espectro de escritores antiperonistas véase también Borello (1991) y Goldar (1971).

[4] Marechal rechazaba toda posición del tipo de un *criollismo* o un *telurismo*, de los cuales se burla ácidamente en sus novelas.

[5] Sobre la cuestión de estas dos posturas ideológicas, véase Bracamonte (1996) y Avellaneda (1983).

[6] Cinco años después se publica la tercera y última novela de Marechal, *Megafón o la guerra* (1970), con la cual guarda varias similitudes. Pero mientras que en *El Banquete...* las referencias políticas son mínimas, en

Megafón el periplo de los personajes tiene connotaciones políticas claras, aparte de las simbólicas que son las esenciales a la obra novelística de Marechal.

- [7] El sociólogo y antropólogo Roger Caillois vivió en Argentina durante la Segunda Guerra Mundial, escapando del nazismo. Durante ese período se conectó con el grupo que Victoria Ocampo reunía en la revista *Sur*. De hecho, fue Caillois quien se ocupó de difundir a su regreso la obra de Jorge Luis Borges en francés.
- [8] Graciela Maturó describe a la novela como “epopeya humorística”, mediante la cual el viaje en apariencias “sin objeto”, sirve de excursión “épico-cómico” para un viaje interior (Maturó 2004: 87). Juan Durán Luzio hace notar que el Malcolm se convierte en una especie de Buenos Aires en pequeño en la que se da la ocasión de lograr un enfrentamiento entre clases e individuos que en la ciudad real hubiera sido difícil. Y dice: “Se reduce la ciudad y se la aísla y allí, cada actor en nombre de lo que representa, comienza su papel” (Durán Luzio 1981: 180).
- [9] “Las puertas del cielo” estaba incluido en *Bestiario* (1951) y “La banda” en *Final de juego* (1956).
- [10] Véase Avellaneda, 1983.
- [11] La única discusión sobre política se da entre Don Galo y Restelli, y gira sobre un tema más amplio. Don Galo defiende la iniciativa privada y Restelli en cambio, se pronuncia por la necesidad de una intervención estatal. Restelli, que es profesor de historia, representa una vertiente republicana y liberal (en sentido político de la palabra), muy en consonancia con los ideales de la Generación del '80. Don Galo denota la visión individualista del inmigrante y del comerciante, por la que sólo ve lo parcial, no lo general.
- [12] Graciela Coulson analiza el cruce de estas diversas tradiciones, así como Ulrike Kröpfl indaga también con detenimiento los elementos propios de la Iniciación que aparecen en la narrativa de Marechal.
- [13] Coulson, 1974: 42.
- [14] Coulson, 1974: 99.
- [15] Coulson se refiere a las cuatro castas de esta cosmogonía y que actúa como analogía de las diversas jerarquías sociales: el metafísico Bracman, el guerrero Chatriya, el burgués Vaisya y el trabajador Sudra. Esta concepción aparece de manera más explícita en el *Adán Buenosayres* puesta en boca de Schultze y en la “Autopsia de Creso” expuesta en *Megafón o la guerra*.
- [16] Coulson, 1974: 22-24.
- [17] Coulson, 1974: 103.
- [18] “Lo teatral da forma a *El Banquete* porque los agitados preparativos que preceden al clímax son imagen de la vida del hombre en la tierra, del Gran teatro del Mundo”. Coulson, 1974: 103-104.

[19] El personaje de Papagiorgiou en varios sentidos podría ser un vocero de las ideas de Marechal. Es uno de los participantes de una contienda montada a la manera de un debate televisivo, en el que el personaje rebate la visión materialista del científico Frobenius. Su argumentación gira sobre la idea del mundo como teatro (un elemento estructurante de toda la novela). De acuerdo con su visión antropológica, el hombre, el “Monstruo humano”, tal como él lo denomina, es un ser dual y paradójico, capaz tanto del bien como del mal. Luego expone su visión de la política que se acerca en varios puntos a la concepción sostenida por el peronismo. La discusión corresponde a la segunda mitad del capítulo XIV.

Bibliografía

Avellaneda, Andrés. *El tema del peronismo en la narrativa argentina. Language and Literature, modern*. Urbana, Illinois, University of Illinois at Urbana- Champaign, 1973.

Avellaneda, Andrés. *El habla de la ideología*. Buenos Aires: Editorial Sudamericana, 1983.

Borello, Rodolfo. *El peronismo (1943-1955) en la narrativa argentina*. Ottawa, Dovehouse Editions Canada, 1991.

Goldar, Ernesto. *El peronismo en la literatura argentina*. Buenos Aires: Editorial Freeland, 1971.

Bracamonte. “El peronismo como componente en la narrativa argentina. Período 1943-1955”. *Calíbar sin rastros: aportes para una historia social de la literatura*. 1996. p. 123- 139.

Caillouis, Roger. *Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige*. Édition revue et augmentée. Gallimard, 1967.

Cincuentenario de Adán Buenosayres. Primeras Jornadas Nacionales Leopoldo Marechal. 20 y 21 de noviembre de 1998, Buenos Aires: Fundación Leopoldo Marechal, 2000.

Cortázar, Julio. *Los premios*. Buenos Aires: Alfaguara, 1995.

Coulson, Graciela. *Marechal. La pasión metafísica*. Buenos Aires: Fernando García Cambeiro, 1974.

Durán Luzio, Juan. “Los premios, buscadores de hoy día”. En Pedro lastra (ed.) *Julio cortázar. El escritor y la crítica*. Madrid: Taurus, 1981, 179-190.

Foti, Jorge Antonio. “Juego y literatura: Rayuela, novela-juego”. AAVV. *Imagen y expresión. Hermenéutica y teoría literaria desde América Latina*. Buenos Aires. Fernando García Cambeiro, 1991, 267-290.

Harss, Luis. “Julio Cortázar y la cachetada metafísica”. En *Los nuestros*. Bs.As.: Sudamericana, 1966, 252- 300.

Herráez, Miguel, *Julio Cortázar. El otro lado de las cosas*. Barcelona: Ronsel, 2003.

Ulrike Kröpfl, *Leopoldo Marechal oder die Rückkehr der Geschichte*. Frankfurt am Main: Vervuert, 1995.

Marechal, Leopoldo, *El banquete de Severo Arcángelo*. Planeta: Buenos Aires, 1994.

Marechal, Leopoldo, *Megafón, o la guerra*. Sudamericana: Buenos Aires, 1970.

Maturo, Graciela, *Marechal, el camino de la belleza*. Buenos Aires: Editorial Biblos, 1999.

Maturo, Graciela. *Julio Cortázar y el hombre nuevo*. Bs.As.: Fundación Internacional Argentina, 2004.

Scheines, Graciela. *Juegos inocentes, juegos terribles*. Buenos Aires: Eudeba, 1998.

Shaw, D.L., *Nueva narrativa hispanoamericana. Boom. Posboom. Posmodernismo*. Sexta edición ampliada, Crítica y estudios literarios. Madrid: Cátedra, 1999.

Zubieta, A.M., *Humor, nación y diferencias. Arturo Cancela y Leopoldo Marechal*. Estudios Culturales. Rosario: Beatriz Viterbo Editora, 1995.

© *María José Punte 2007*

Espéculo. Revista de estudios literarios. Universidad Complutense de Madrid

2010 - Reservados todos los derechos

Permitido el uso sin fines comerciales

Súmesese como [voluntario](#) o [donante](#) , para promover el crecimiento y la difusión de la [Biblioteca Virtual Universal](#). www.biblioteca.org.ar

Si se advierte algún tipo de error, o desea realizar alguna sugerencia le solicitamos visite el siguiente [enlace](http://www.biblioteca.org.ar/comentario). www.biblioteca.org.ar/comentario

