

EL CUERPO DEL MONSTRUO EN *LOS PREMIOS* DE JULIO CORTÁZAR

Dr. María Luiza Teixeira Batista
(Universidade Federal da Paraíba – Brasil)

Resumen

En este trabajo, nos propondremos a analizar la primera novela de Julio Cortázar, *Los Premios*, publicada en 1960. Nuestro análisis abordará la figura del monstruo que se encuentra latente tanto en la descripción como en las acciones de los personajes. Se sabe que apariencia del monstruo es uno de los aspectos que lo caracteriza como tal. Se sabe también que, a través de la historia, el monstruo es aquel ser que causa miedo y espanto, el depositario de los horrores *in-mundo*, una creación popular que se ve engrandecida por su capacidad de misterio.

Palabras clave: Cortázar – *Los Premios* – Monstruo

Abstract

In this paper, we intend to analyze the first novel of Julio Cortázar, *Los Premios*, published in 1960. Our analysis is centered on the figure of the monster that is concealed in the description and in the actions of the characters. It is known that the appearance is one of the aspects that characterize the monster. It is also known that, through history, it is a creature that causes fear, a representation of dreadfulness, a personal creation that gets stronger for its capacity of mystery.

Key-words: Cortázar – *Los Premios* – Monster

Desde la antigüedad, la figura del monstruo está presente en el imaginario de los pueblos, muchas veces formando parte de su cultura y sus tradiciones. La figura del monstruo fue objeto de estudio de varios campos de investigación como la medicina, la historia y el derecho criminal. Tiene como ciencia propia la teratología. En literatura, el monstruo es estudiado bajo diversos aspectos, pues hay diversos modos de observarlo e interpretarlo en textos de ficción.

Dentro de estas posibilidades de interpretación, elegimos analizar la figura del monstruo en la novela *Los Premios* de Julio Cortázar. En este relato, la presencia física, es decir, el cuerpo del monstruo, se muestra como uno de los aspectos más interesantes de ser analizados. Asimismo, nos proponemos trabajar los aspectos vinculados con el cuerpo, como la muerte y la sexualidad; y con el desarrollo de los personajes que, aunque en principio no son representaciones del monstruo, culminan en la monstruosidad, pues cada uno de ellos “guarda” un monstruo que finalmente se despliega.

Es cierto que el tema del monstruo es recurrente en la obra del escritor argentino, ya aparece en *Los Reyes*¹, un poema dramático que presenta una relectura del mito del Minotauro. Las criaturas fantásticas y las bestias están siempre presentes en sus textos de ficción, como en los cuentos de *Bestiario*² y también en las *Historias de Cronopios y de Famas*³, libro clasificado por el autor como manual irónico sobre ciertas costumbres argentinas. Sus personajes están siempre marcadamente caracterizados, recargados de peculiaridades que los hacen más humanos y más parecidos a la gente común, pero a la vez más cerca de la idea de monstruosidad, pues son, casi siempre, exagerados en sus dimensiones, deformes y de apariencia espantosa.

Los Premios es la primera novela de Julio Cortázar. Fue publicada en 1960 y narra la historia de un conjunto de personas que se encuentran allí por haber ganado un viaje en la lotería: un crucero con destino incierto. Estos personajes, pasajeros de este viaje, son minuciosamente descriptos. Cada grupo retrata un segmento de la sociedad porteña con sus formas de comportamiento y los esquemas idiomáticos que los caracterizan tan apropiadamente.

¹ CORTÁZAR, Julio, *Los Reyes* (1949), Buenos Aires, Punto de Lectura, 2004.

² CORTÁZAR, Julio, *Bestiario* (1951), en *Cuentos Completos / 1*, Buenos Aires, Alfaguara, 2000.

³ CORTÁZAR, Julio, *Historias de cronopios y de famas* (1962), en *Cuentos completos / 1*, ed. cit.

El barco es un gran misterio, un carguero de nacionalidad indefinida adaptado para estos pasajeros. Los oficiales son casi invisibles, hablan un idioma desconocido y también parecen tener una nacionalidad indefinida.

En este insólito viaje, ocurren acontecimientos fantásticos como el brote de tifus entre la tripulación que obliga a los pasajeros a convivir en un área restringida del barco. Las reglas de prohibiciones y la falta de comunicación entre los oficiales y los pasajeros generan un clima de revuelta que impulsa a algunos pasajeros a intentar descubrir el misterio oculto detrás de las puertas cerradas. Ellos deciden emprender expediciones por la zona prohibida del barco, pero el resultado es un asesinato y el final sorpresivo del viaje.

1. Monstruo: un breve recorrido histórico

El monstruo es una figura fascinante que habita el imaginario de los pueblos desde la Edad de Piedra hasta la actualidad. La creencia en estos seres, se revela en las pinturas rupestres que el hombre primitivo imprimió en las rocas y en las escrituras de las paredes en las tumbas de los antiguos egipcios. El monstruo está presente en la mitología greco-romana. Es personaje principal de muchas leyendas así como de obras de ficción desde la literatura clásica hasta la de terror.

Muchas veces, el monstruo es descrito como una criatura horrenda que causa miedo y espanto. Un ser que está contra el orden de la naturaleza. Es el resultado de uniones antinaturales entre animales y seres humanos o entre animales de diferentes especies; una mezcla que originaba seres quiméricos y abominables. También se refiere a algo excesivamente grande o extraordinario; a una persona o cosa muy fea; a alguien muy malo, cruel o perverso. Muchos pueblos consideran monstruos a los hombres con anormalidades físicas (jorobados, tuertos, etc.), pues creen que tales deformidades son señales de los dioses, casi siempre relacionadas con la magia o con el *mal de ojo*.⁴ En este sentido, podemos decir que el monstruo se vincula con lo exagerado, lo feo, lo deforme y lo malo. Por este motivo, está implícita la idea de peligro que lo rodea.

Para Aristóteles, la monstruosidad era un simple error de la naturaleza. Durante muchos años, dicha idea fue empleada por la historia de la ciencia y la medicina. Uno de los primeros científicos que estudió este tema fue el naturalista francés Isidore Geoffroy Saint-Hilaire quien consideró la monstruosidad como una simple suspensión del

⁴ Cfr. *Enciclopedia Universal Ilustrada. Europeo – Americana*, Barcelona, Hijos de J. Esparsa Editores, 1948, pp. 308-311.

desarrollo, definición, después, complementada con la idea de que los monstruos podían ser divididos según fuesen formados por exceso o por defecto.

En la actualidad, hay muchos trabajos que abordan el tema del monstruo, en uno de ellos, Jeffrey Jerome Cohen⁵ define al monstruo como la encarnación de la diferencia. Asimismo, señala que es, también, una creación nuestra donde incorporamos nuestros miedos, deseos, ansiedades y fantasías. Por este motivo, cada pueblo es responsable de la creación de sus monstruos.

El autor describe el cuerpo del monstruo como algo corpóreo e incorpóreo a la vez. Su existencia es asegurada por su capacidad de escapar, de tornarse inmaterial y desaparecer, pero él siempre deja sus marcas por donde pasa. Se puede ver su sombra, se pueden encontrar sus huellas y con ello la evidencia de que existe, de que anduvo cerca.

Cohen afirma que: "*The monster is transgressive, too sexual, perversely erotic, a lawbreaker; and so the monster and all that it embodies must be exiled or destroyed.*"⁶ El monstruo es el guardián de un secreto; delimita su espacio, impone barreras y previene con amenazas a quien intente descubrir sus intimidades. Pero una dualidad lo envuelve, provocando repulsión y atracción a la vez. Su aura de misterio fascina a la gente pero, al mismo tiempo, provoca miedo por el peligro inminente que representa. A esto se debe la necesidad de destruirlo o de apartarlo de la sociedad. El que se arriesga a enfrentarlo puede pagar con la vida o volverse un monstruo, sin embargo quien consiga matarlo se transformará en el héroe de su gente.

En un estudio sobre el monstruo humano, el filósofo francés Michel Foucault en su libro *Los Anormales*⁷, también define al monstruo como la encarnación de la diferencia. Allí, afirma que "*el monstruo es lo que combina lo prohibido y lo imposible*", "*la forma natural de la contranaturalaza*", "*el modelo en aumento*", "*el gran modelo de todas las pequeñas diferencias*"⁸.

Para Foucault, en el monstruo hay una violación de las leyes tanto sociales como naturales. Por este motivo, desde la Edad Media hasta el Siglo XVIII, se ha sostenido la

⁵ COHEN, Jeffrey Jerome, *Monster Theory*, Minnesota Press, 1996.

⁶ COHEN, Jeffrey Jerome, "Monster Culture (Seven Thesis)," en *Monster Theory, op. cit.*, p. 16. El monstruo es trasgresor, demasiado sexual, *perversamente* erótico, un infractor; por lo tanto, el monstruo y todo lo que lo atañe debe ser exiliado o destruido (traducción nuestra).

⁷ FOUCAULT, Michel, *Los Anormales*, Buenos Aires, Fondo de Cultura Económico, 2001. (Este libro es el resultado de las clases dictadas por Foucault en el Collège de France en enero de 1975.)

⁸ IBÍDEM, pp 61-62.

idea de que existía una trasgresión a los límites de la naturaleza en el monstruo humano. El monstruo era, entonces, la mezcla de dos reinos (animal y humano), de dos especies, de dos individuos, de dos sexos. La unión entre vida y muerte.

2. Monstruos de *Los Premios*

Como vimos, la imagen del monstruo está siempre relacionada con la fealdad, la deformidad o la enormidad. El monstruo es aterrador. Tiene una fuerza descomunal y un carácter perverso. Su apariencia bestial no es placentera a la mirada, por eso, muchas veces, se esconde en las sombras y desaparece.

Uno de los aspectos más contundentes de *Los Premios*⁹ es la caracterización exagerada de los personajes. Estos son cargados (o sobrecargados) de características peculiares que muchas veces los transforman en figuras monstruosas, pero no dejan, en conjunto, de ser parecidos a la gente común. Son generalmente grandes, feos y deformes.

Algunos personajes son comparados con animales, como el Dr. Restelli que, en la visión del narrador, se asemeja a una tortuga con el cuello duro y es conocido por su alias de "*gato negro*". Don Galo, un discapacitado con el cuerpo deforme, postrado en una silla de ruedas, "*parecía un pollo de los de cogote pelado*"¹⁰, así descrito por el narrador. Su chófer se asemeja a un gorila por su tamaño y su fuerza. Persio, uno de los personajes principales, es a veces "*un insecto cromófilo*"¹¹, otras "*es como un cordero*"¹² cuya voz se parece a la de un gato. Los oficiales, los marineros y los hombres que trabajaban en el barco son descritos por el niño Jorge como glúcidos, prótidos y lípidos, denominaciones también adoptadas por el resto de los pasajeros. Son calificados de feos, asquerosos y enormes. Uno de estos marineros es un gigante, un "*urso*" con "*enormes manos que se movían como arañas peludas*"¹³ y con el cuerpo tatuado con una serpiente azul en el antebrazo, un águila enorme en el pecho y otras inscripciones en el hombro.

Los colores también son un recurso utilizado por Cortázar para caracterizar a sus personajes. El escritor juega con los colores del pelo y de las ropas de los pasajeros. Hay una escena en la que Paula, una muchachita pelirroja, aparece llevando una blusa

⁹ CORTÁZAR, Julio, *Los Premios* (1959), Barcelona, Círculo de Lectores, 1973.

¹⁰ IBÍDEM, p. 26.

¹¹ IBÍDEM, p. 56.

¹² IBÍDEM, p. 77.

¹³ IBÍDEM, p. 166.

naranja que, en la opinión de algunos, es un color “*chillón*”¹⁴ que no le sienta bien porque no combina con la tonalidad de su cabello. A pesar de ser una mujer bastante seductora, el exceso de colores la transforma en una figura monstruosa.

Para la señora de Trejo, Paula es una “*vampiresa*”¹⁵, una “*desvergonzada*”¹⁶, una “*arrastrada*”¹⁷, por su manera de portarse más relajada, especialmente con relación a los hombres. Esta actitud es juzgada como una monstruosidad, una amenaza a la moral y a las “buenas costumbres” familiares. Paula demuestra tener una personalidad fuerte, tiene problemas con drogas y con su familia; posee “*una naturaleza particularmente demoníaca*”¹⁸ y sostiene una opinión monstruosa del sexo opuesto, pues confiesa tener “*de los hombres una idea perfectamente teratológica*”¹⁹. Ella es el monstruo-mujer que amenaza a los matrimonios y a los hijos de buena familia.

El juego de colores sigue con otro personaje, Atilio Presutti (*el Pelusa*) que tiene “*el pelo de apretados rizos color zanahoria (...), bigote castaño y (...) cara pecosa*”²⁰, tal como lo describe el narrador. Es un muchacho fuerte, bien humorado, bondadoso, ingenuo y bastante exagerado en sus acciones y su forma de hablar. Muchas veces lleva ropas de colores tan vivos que lo tornan ridículo y lo vuelven objeto de burla por parte de los demás.

La familia de Atilio merece una atención especial. Su apariencia denuncia su origen suburbano y por ello son motivo de miradas prejuiciosas por parte de los otros personajes (representantes de la burguesía porteña), quienes los consideran “*vulgarísimos*”²¹, “*groseros*”²² y con “*pinta de reos*”²³. Ellos llaman la atención por sus vestimentas, su lenguaje particular y sus modos exagerados. Muchos los consideran una molestia y por este motivo son despectivamente clasificados de “*esa gente*”²⁴.

¹⁴ IBÍDEM, p. 108.

¹⁵ IBÍDEM, p. 162.

¹⁶ IBÍDEM, p. 212.

¹⁷ IBÍDEM, p. 247.

¹⁸ IBÍDEM, p. 201.

¹⁹ IBÍDEM, p. 256.

²⁰ IBÍDEM, p. 29.

²¹ IBÍDEM, p. 23.

²² IBÍDEM, p. 18

²³ IBÍDEM.

²⁴ IBÍDEM, p. 98.

Atilio y su familia son diferentes de los otros y esta distinción los convierte en monstruos. En este sentido, podemos decir que el conflicto generado por la convivencia entre distintas clases sociales puede engendrar el monstruo del prejuicio. Una bestia de dos cabezas: de un lado, la clase más favorecida con un nivel cultural más alto mira los de abajo con desprecio, y del otro, la clase menos favorecida que responde las miradas con críticas e insultos.

En esta novela, la monstruosidad también está representada en la violencia del sexo. La figura del hombre que tiene relaciones sexuales con un adolescente es confundida con la del monstruo que seduce al joven hasta lograr tener sexo con él de una forma violenta y repulsiva. Felipe, un chico que viaja con su familia, es comparado con "*Dionisos adolescente*"²⁵. Su belleza llama la atención de Raúl, un joven homosexual que intenta seducirlo con regalos, elogios y caricias, pero sus tentativas de conquistarlo se ven frustradas. Felipe lo admira, hasta se siente atraído por él, pero lo rechaza, tal vez por la vergüenza de sentirse vulnerable o por el miedo de no conseguir derrotar al monstruo del deseo. Su relación con Raúl es una mezcla de amor y odio, de atracción y repulsión.

Felipe rechaza Raúl, pero el monstruo del deseo es más fuerte. Él es, a su vez, cortejado por otro hombre, Bob, el marinero de la serpiente azul tatuada en el brazo. Felipe acostumbraba a descender a la sucia y precaria cabina del marinero "urso" que parecía más bien una oscura caverna. A pesar de la apariencia inmunda, el marinero ejerce un cierto encanto sobre Felipe. En un juego sensual y perverso, Bob domina su presa; lo amenaza con fracturarle en el cráneo si intenta escapar. El adolescente cae en las garras del monstruo y es obligado a entregarse a él.

Como ya dijimos, el monstruo es corpóreo e incorpóreo a la vez, lo único que se puede ver es su sombra. Desde el embarque en la oscuridad de la noche, los pasajeros del Malcolm perciben que hay un misterio en el barco, hasta Jorge lo compara con un tren fantasma habitado por monstruos cuando dice: "*te metés adentro y pasan toda clase de cosas, te anda una araña por la cara, hay esqueletos que bailan*"²⁶. Sólo Persio y Jorge pueden percibir lo que los otros no ven. En sus momentos de soledad nocturna, Persio tiene la visión amedrentadora del monstruo que comanda el barco, consigue ver su silueta, su torso negro en el puente de mando. Jorge también alcanza a ver las manos negras y peludas de un glúcido.

²⁵ IBÍDEM, p. 286.

²⁶ IBÍDEM, p. 50.

Los pasajeros perciben que hay algún secreto, una bestia escondida, pero no alcanzan a identificarla. Para descubrir su cara y sus secretos, deben pasar a la zona prohibida que se encuentra al otro lado de las puertas cerradas. Deben alcanzar la popa, la morada del monstruo. Deben correr riesgos, “*bajar al Hades*”²⁷, meterse en un laberinto oscuro y con “*olor a encierro*”²⁸, “*donde lo único que falta es encontrarse con el minotauro*”²⁹.

Algunos desconfían que “*hay algo podrido en la Magenta Star*”³⁰. Creen que la historia del tifus encubre algún sórdido negocio; quizás llevan un contrabando de animales, un cargamento de bandoneones o, “*una compañía de liliputienses*”³¹. Sin embargo, hay otros que no creen que “*drácula anda suelto por el barco*”³² y que todo no pasa de ser una exageración o una fantasía.

Sólo Persio, con sus habilidades de mago metafísico, puede ver lo que hay en la popa sin arriesgarse hasta ir hasta allí. En sus devaneos, alcanza a ver bestias y “*figuras escatológicas*”³³. Ve un parque de fieras, un zoológico fantástico con jaulas de monos salvajes, babuinos histéricos y orangutanes. Ve leones y leonas cercados con alambre de púa al lado de los erizos, los topos, el puercoespín, la marmota y el cerdo real. También ve garzas, flamencos y pájaros bobos libres en el puente del barco.

Sin embargo, a pesar de creer en sus visiones, Persio no está seguro de lo que hay en popa. Es probable que todo lo que divisó haya sido fruto de su imaginación. Él sabe que un grupo de pasajeros, liderado por Medrano, ha roto el cerco, ha caminado por pasillos laberínticos y ha alcanzado la zona prohibida.

Ese grupo emprende una expedición a las profundidades del buque, pero ni ellos mismos saben contra quién deben enfrentarse. Al parecer, cada uno tiene un motivo distinto para luchar contra el monstruo, cada uno tiene su propio monstruo. Para Medrano, el monstruo es su pesadilla, su remordimiento, es la mujer que abandonó sin explicaciones. Para los demás, el monstruo es la epidemia del tifus que amenaza la vida abordo.

²⁷ IBÍDEM, p. 238.

²⁸ IBÍDEM, p. 148.

²⁹ IBÍDEM, p. 149.

³⁰ IBÍDEM, p. 188.

³¹ IBÍDEM.

³² IBÍDEM, p. 188.

³³ IBÍDEM, p. 199.

De este grupo de pasajeros, el único que consiguió llegar hasta la zona prohibida, no pudo contar lo que vio, puede ser que haya visto las jaulas de las fieras y los monos colgados de los cables, pero también puede ser que no haya visto nada. Por eso, Persio se pregunta: “¿*Qué oscuro tesoro custodiaban los dragones de idioma nórdico, qué reverso esperaba allí para mostrarle a un muerto su verdadera cara?*”³⁴. Si había un monstruo escondido allí, éste se volvió incorpóreo y desapareció, porque la popa estaba vacía y el único que estuvo allí no regresó con vida, por eso no pudo contar que no había ni monstruos, ni bestias; que lo que encontró fue su propia muerte que, a su vez, no deja de ser un monstruo terrible y temible para la cultura occidental.

Medrano se da cuenta que no había nada escondido, que lo que había era otra cosa, era una sensación de plenitud, de haber encontrado lo que buscaba: la respuesta a sus angustias. En su sentido simbólico, el viaje al centro del laberinto se transforma en un viaje iniciático donde el hombre va a buscar la esencia de su ser.³⁵ Para Medrano, su viaje a través de los pasillos laberínticos que lo conducen hasta la popa de la nave se convierte en un viaje en busca de sí mismo cuyo momento de reconciliación fue el de su muerte. Este fue el monstruo encontrado. No tenía rostro, pero había transformado el suyo en una expresión vacía y sin vida.

Medrano es asesinado por un marinero y su muerte provoca un cambio en la actitud de los personajes, transformándolos en monstruos. Atilio, por ejemplo, que al comienzo del relato era un joven ingenuo, se vuelve monstruoso. Su metamorfosis comienza cuando elige la máscara de gorila en una velada organizada para entretenimiento de los pasajeros. Su cuerpo dibuja una gigantesca sombra en la pared que provoca miedo a sus familiares y a otros pasajeros.

Se sospecha que Jorge ha contraído tifus y Atilio se convierte en monstruo para salvarlo. Por este motivo ingresa a la expedición en busca de un médico que salve al niño. Con un arma en la mano, cree estar luchando contra un monstruo desconocido, se vuelve violento, fuera de sí, amenazador. Sin embargo, no sabe exactamente porqué.

³⁴ IBÍDEM, p. 348.

³⁵ De acuerdo con Chevalier y Gheerbrant: “O laberinto também conduz o homem ao interior de si mesmo, a uma espécie de santuário interior e escondido, no qual reside o mais misterioso da pessoa humana. Pensa-se aqui em *mens*, templo do Espírito Santo na alma em estado de graça, ou ainda nas profundezas do inconsciente. Um e outro só podem ser atingidos pela consciência depois de longos desvios ou de uma intensa concentração, até esta intuição final em que tudo se simplifica por uma espécie de iluminação. É ali, nessa cripta, que se reencontra a unidade perdida do ser, que se dispersa na multidão dos desejos.” (CHEVALIER, Jean y GHEERBRANT, Alain, *Dicionário de símbolos. Mitos, sonhos, costumes, gestos, formas, figuras, cores, números* (1920), Rio de Janeiro, José Olympio Editora, 1992, p. 531.)

Todo le parece una aventura, un juego infantil. Atilio, se transforma, pero en el fondo sigue siendo el “ángel torpe de manos pecosas”³⁶.

La muerte de Medrano, considerada por los oficiales como un “*deplorable accidente*”³⁷ causado por imprudencia de la víctima, es la responsable por el final del viaje. Dicha situación provoca serias divergencias entre los pasajeros. Los unos se vuelven contra los otros en una gran confusión, observada de lejos por Persio que reflexiona: “*Todo es paradoja. (...) Los corderos se han vuelto lobos, el partido de la paz es ahora el partido de la guerra*”.³⁸ Un grupo acepta la falsa explicación de los oficiales y no encuentra motivos para interrumpir el viaje, el otro alza la voz contra los marinos. Todo termina en una batalla verbal donde el segundo grupo (el de los malditos) sale perdedor, pues no tiene pruebas contra los oficiales. Las armas que este bando utilizó han desaparecido y casi nadie vio el cuerpo de Medrano. Lo único que les resta es aceptar la mentira y acatar las órdenes del comandante del barco: un acto lamentable y monstruoso.

Con el fin del viaje, cada uno regresa a su mundo y todo vuelve a ser como antes. Sólo había que dejar que el tiempo y el olvido jugasen sus cartas y lo ocurrido se tornase un vago recuerdo en la memoria.

3. Consideraciones finales

Como fue expuesto, en *Los Premios*, la figura del monstruo está representada en el cuerpo de los personajes y en los aspectos vinculados con el cuerpo: la muerte y la sexualidad. Pero la monstruosidad también se muestra en los conflictos creados por las diferencias sociales y culturales.

Aquí, los personajes son detalladamente descritos, algunos son espantosos, grotescos; otros son caricaturescamente diseñados, lo que no deja de estar cerca de la imagen del monstruo. Sin embargo, no es solamente la apariencia lo que los hace monstruosos; es, también, el desprecio hacia la familia de Atilio, los comentarios discriminatorios hacia Paula, la falta de respeto a la muerte y al cadáver de Medrano.

Muerte y sexualidad también forman parte del cuerpo del monstruo. El sexo, lejos de ser algo placentero, se transmuta en algo violento, feo y vergonzoso. La muerte, a su vez, es aterradora, cruel y execrable, como es execrable la actitud de los que quedaron frente al asesinato de Medrano.

³⁶ CORTÁZAR, Julio, *Los Premios*, ed. cit., p. 348.

³⁷ IBÍDEM, p. 346.

³⁸ IBÍDEM.

La trama del relato parece estar montada con fragmentos, pero todo se junta en una sola figura. Cada tramo es una parte del cuerpo: el barco, los pasajeros, los oficiales y los marineros, cada uno es una parte de un solo cuerpo, de la figura del monstruo. Todos tienen un monstruo guardado dentro de sí, no hay nadie totalmente bueno o totalmente malo, cualquiera puede llevar los opuestos dentro.