

PATIO DE TARDE

A Toby le gusta ver pasar a la muchacha rubia por el patio. Levanta la cabeza y remueve un poco la cola, pero después se queda muy quieto, siguiendo con los ojos la fina sombra que a su vez va siguiendo a la muchacha rubia por las baldosas del patio.

En la habitación hace fresco, y Toby detesta el sol de la siesta; ni siquiera le gusta que la gente ande levantada a esa hora, y la única excepción es la muchacha rubia.

Para Toby la muchacha rubia puede hacer lo que se le antoje. Remueve otra vez la cola, satisfecho de haberla visto, y suspira.

Es simplemente feliz, la muchacha ha pasado por el patio, él la ha visto un instante, ha seguido con sus grandes ojos avellana la sombra en las baldosas.

Tal vez la muchacha rubia vuelva a pasar. Toby suspira de nuevo, sacude un momento la cabeza como para espantar una mosca, mete el pincel en el tarro y sigue aplicando la cola a la madera terciada.

Julio Cortázar, en *Último round*, México, Siglo XXI, 1999.

1. Si no relejeron espontáneamente el último párrafo, háganlo. ¿Qué pasó? ¿Se llevaron alguna sorpresa?
2. En el texto, el narrador juega con los lectores, los engaña, los despista. Vuelvan a leer el texto y busquen las pistas falsas que nos hacen creer que el personaje principal, Toby, es un perro. ¿Quién no cayó en la trampa? (A no mentir, ¡eh!)
3. Sin embargo, aunque el narrador dé pistas falsas, no hay ninguna contradicción entre el carácter humano que se revela al final y el resto del texto. Relean el texto y busquen las pistas genuinas que nos inducen a pensar que Toby es una persona.

Hay quienes dicen que una de las características de la buena literatura es que nos da ganas de escribir. ¿Qué les parece inventar un cuento engañoso como el de Cortázar? Aquí vamos.

4. Una de las trampas más notorias del cuento de Cortázar es el nombre de personaje: Toby. Aquí va una lista de nombres propios que muchas veces se suelen aplicar a animales, ¿a cuáles?

Leo	Lulú	Goliat	Princesa
Manuelita	Michino	Negro/a	Toño
Fido	Dumbo	Blanco/a	Rey/Reina

Las palabras de la lista anterior se suelen usar también como apodos o nombres para personas. Si quieren, pueden elegir alguno para su cuento, aunque sería mucho mejor que pensarán en otros.



5. Otra de las trampas del relato es que, en realidad hay dos palabras "cola" (bromas aparte), con dos significados totalmente distintos. Si buscan "cola" en un buen diccionario, van a encontrar dos entradas diferentes. A su vez, en una de las entradas, van a ver más de una acepción. Aquí les damos resumidas las dos definiciones que aparecen en el **Diccionario de uso del español**, de María Moliner:

cola¹ Sustancia gelatinosa obtenida generalmente cociendo restos de las pieles utilizadas para otras cosas junto con huesos, almidón, resinas, etc. Cuando está fría es dura y de color pardo negruzco. Cuando se la calienta con algo de agua se pone blanda y se utiliza para pegar, sobre todo en carpintería.

cola² **1.** Prolongación de la columna vertebral, que forma en los animales un apéndice en la parte posterior del cuerpo (rabo). **/2.** Grupo de plumas largas que tienen las aves al final del cuerpo. **/3.** Parte de un vestido que cuelga por detrás y arrastra por el suelo. **/4.** Parte posterior o final de una cosa: "la cola de la película", "la cola del avión", "la cola del cometa". **/5.** (Hacer...) Esperar, una serie de personas, una detrás de la otra. **/6.** (Traer...) Dejar rastro o consecuencias.

¿Qué significado se activa en nuestra mente cuando leemos pensando que Toby es un perro? ¿Y cuando en la relectura lo leemos sabiendo que se trata de un hombre?

Homonimia y polisemia

Dos palabras son **homónimas** cuando tienen la misma forma o significante (vacuno / vacuno), pero significados completamente distintos (en el ejemplo, verbo y adjetivo) y, por ello, tales palabras constituyen entradas diferentes en el diccionario.

Una palabra es **polisémica** cuando tiene más de una acepción. Por ejemplo, *burro* es una palabra polisémica, que significa (usado como sustantivo) "animal" y (empleado como adjetivo) "torpe o ignorante".

6. ¿Qué relación (homonimia o polisemia) hay entre los dos significados de "cola" que se activan en la lectura del cuento? ¿Por qué?

7. ¿Cuál de las dos palabras "cola" (1 o 2) es polisémica? ¿Por qué?

Al elegir dos palabras homónimas, el narrador logró cumplir a la perfección su intención engañadora. Para escribir un relato usando una técnica similar tal vez no encontremos dos homónimos, pero sí es posible pensar en los usos metafóricos que se da a los nombres de algunas partes del cuerpo. ¿Qué quiere decir que alguien "anda con trompa" o que "se abanica con las orejas"?

8. Lean la siguiente lista. Algunas son palabras que nombran partes del cuerpo de animales y que, aplicadas a personas, se usan en forma metafórica. Seleccionen un grupo de palabras y prueben algunas expresiones con las que pueda hacerse el juego engañador.

brazo
cogote
lomo
garra
hocico

dedo
mandíbula
mano
ojo
oreja

uñas
párpado
pelo
garra
pellejo

pie
cabello
espalda
piel
pico



9. Hay otras palabras transcritas arriba que sirven para nombrar partes del cuerpo, tanto de personas como de animales. Señálenlas en la lista.

¿Cuál/es de ellas usó el narrador en el cuento?

10. Lean las siguientes listas de adjetivos. Algunos se refieren al carácter o estados de ánimo; otros, a aspectos físicos. Señalen de alguna manera los correspondientes a uno y otro grupo.

discreto
iracundo
pacífico
violento
sedoso
entrecano
penetrante
salvaje
bonachón

bobalición
desaforado
melancólico
asustado
valiente
confiado
rubio
franco
suave

delgado
sereno
astuto
alegre
exaltado
enojado
potente
filoso
repelente

ronco
vibrante
sereno
sagaz
pequeño
tembloroso
grave
castaño
lacio

enrulado
tranquilo
furioso
alto
áspero
apagado
gordo

De la lista anterior, hay adjetivos que pueden aplicarse a cuestiones del carácter o humor, y también a partes del cuerpo; señálenlos de otra manera.

11. Relean la lista anterior en busca de tres o cuatro adjetivos que les suenen más impactantes, interesantes, escalofriantes (los que les gusten más...). Léanlos y reléanlos, hasta que se les ocurra un animal que pueda reunir esas características. Si no encuentran ninguno que reúna las cuatro, prueben con un solo adjetivo; después busquen otros que puedan asociarse con esa palabra.
12. Este es el momento de terminar de decidir con qué animal van a jugar en su cuento tramposo. En el cuento de Cortázar el personaje está ubicado en un lugar en el que puede estar un perro. Piensen en un lugar para su personaje. También decidan qué acción o acciones puede estar realizando; recuerden que tienen que jugar con la ambigüedad.
13. Ahora sí, escriban su cuento. Después, revísenlo (ortografía, puntuación, estructura de las oraciones, mantenimiento del narrador, cohesión). Finalmente, pásenlo en limpio.
14. ¿Qué tal salió? Hagan la prueba: léanle el texto a dos o tres personas. ¿Cayeron en la trampa? Si no es así, hay algo para corregir.
- Una sugerencia: no prueben el efecto con sus compañeros o su profesor: ya están prevenidos de la trampa que les están tendiendo y no caerán en ella.

