

Arlt con Baudelaire: la moral del juguete rabioso

Gastón Cosentino
ISP Joaquín V. González
Universidad Federal de Santa Catarina

Resumen

En el ensayo *La moral du joujou* Baudelaire (1854) hace una especie de taxonomía del juguete. En la división que propone se destacan los juguetes primitivos o bárbaros, los juguetes vivos, los juguetes científicos, hasta llegar a la última categoría de los "juguetes con alma". Lo interesante es que la maquinaria expuesta en la novela arltiana, *El juguete rabioso* (1926), está impregnada por estas tres divisiones. Los juguetes científicos, aquellos de los cuales Baudelaire decide no entrar en la discusión en términos de buenos o malos, son apreciados para el protagonista, Silvio Astier-inventor, aunque su condición social y su inventiva (parte de elementos simples y rudimentarios), lo inclinarían al grupo de los juguetes bárbaros. En última instancia, la posibilidad de pensar un juguete con alma, en Roberto Arlt, sería articular un aparejo que terminaría por inquietar un juguete rabioso. No sólo las invenciones de Silvio Astier podrían comportarse como juguetes, en el sentido que ellos abandonan los usos presumiblemente serios, en términos de conducta social aceptable, sino que es puesta "en juego" toda una economía del deseo atravesada por la dimensión lúdica, en la primera novela de Arlt. Una complejidad que funciona como un desesperado intento de legitimar la imaginación, incesantemente puesta a prueba por el mundo adulto, por las cabezas de las instituciones; En definitiva, por la esfera del poder.

Palabras clave:

Roberto Arlt – Literatura rioplatense – Crítica Literaria – Teoría de juego

***Inludere-I* / Introducción**

Este texto es un intento de poner "en juego" un aspecto tomado de un trabajo de análisis mayor sobre la obra *El juguete rabioso* (1926) de Roberto Arlt, que desmonta un tejido crítico urdido a su alrededor: fracaso en la vida = fracaso en la literatura. La intención de cuestionar esta "arquitectura de la falla", parte de que el texto, en particular, no recibe pacíficamente esta determinación. La elección de esta obra, ya que el análisis se limitará sólo a ella, no persigue otro interés que proponer una forma diferente de leer un texto cristalizado por gran parte de la crítica y, a menudo, subestimado en su aparente complejidad menor, respecto de *Los siete locos* (1928), su ópera prima. Lejos de subvertir la lógica que pretende clasificar constantemente de modo jerárquico las obras, trasvasando una lógica mercantil a un fenómeno artístico, exponemos una nueva lectura.

En primer lugar, tenemos la sensación de que pensar en términos de fracaso¹ sería funcionar la obra en un sentido de anormalidad, como la desafinación de un instrumento que es necesario calibrar, la frustración de un proyecto diagramado para el éxito. Luego de un trabajo exhaustivo de lectura del texto arltiano encontramos que la armazón crítica estaría sustentada en la percepción del elemento "deseo" como una falta a ser consumada. Por otro lado, la dinámica de los personajes de la obra estaría siendo explicada sobre la base de la "necesidad" del protagonista. De este modo, los flujos y las fuerzas que dinamizarían o

¹ Hacemos funcionar la palabra "fracaso" a partir de la revisión de su etimología. Antiguamente tenía, entre otras acepciones, el sentido de "destrozar"; "quebrar estrepitosamente". Derivado del anticuado "cassare"> romper (do lat. *Quassare*) En: *Diccionario Joan Corominas*. Madrid: Gredos, 1973.

potencializarían el deseo de Silvio Astier –la poesía, los inventos y el robo– habrían sido conjurados. En este sentido, el protagonista de *El juguete rabioso* nunca escribió nada, solamente inventó cosas inútiles (no rentables) y los robos jamás lo enriquecieron o lo quitaron de su situación marginal. Estaríamos ante la primera muestra de una literatura del fracaso. Más allá de todo esto, alguna cosa continuaba incomodando la lectura, persistían algunos ruidos, varias piezas sueltas, suspensiones de una maquinaria de funcionamiento intermitente, que no había logrado detenerse en su totalidad. Por lo tanto: ¿sería posible pensar el devenir de Astier, como el placer de jugar un juego sin procurar finalmente alguna cosa? ¿Qué acontecería con la instalación de un deseo que la propia seducción destruiría más tarde –tal vez para para arrastrar la confirmación de una práctica lúdica hasta las últimas consecuencias?

Habría que indagar el juego del deseo, que en la primera novela de Arlt nunca se satisface y que, en nuestra perspectiva de análisis, no entendemos como fracaso en términos negativos, sino como un juego que se autoalimenta para inventar un nuevo espacio: la escritura.

Inludere – II / El esplín arltiano

"Si no es libre, la existencia se convierte en vacía o neutra, y si es libre es un juego", profesa Georges Bataille² en un ensayo de 1936, en la revista *Acephale*, diez años después de la publicación de *El juguete rabioso*. Estas asociaciones animan nuestra percepción de que el juego operaría como un hilo constitutivo que cruza la trama del deseo del personaje arltiano; deseo que, en su libertad de flujo, trae aparejado elementos del complejo que intentamos poner en juego, a saber, invención y traición. En sintonía con este pensamiento, el juego no funcionaría sólo como posibilidad de conmoción del orden O de la lógica propuesta, sino que, también, como parte fundamental de su propia condición: "la palabra juego designa no solo la actividad específica que nombra, sino también la totalidad de las figuras de los símbolos o de los instrumentos necesarios a esa actividad o al funcionamiento de ese conjunto complejo" (CAILLOIS 1986: 9). El juego precisa espacio para moverse –pensemos en la rueda y su eje–, eso también es denominado juego, mas también el juego en falso formaría parte de otro territorio lúdico se abriría paso a la transgresión del propio juego y, consecuentemente, en la corroboración de la práctica lúdica, se instalaría la fuga a otra parte, otro territorio. Encontramos que esta lógica sería extensible al trabajo con la literatura que hace Roberto Arlt en la obra propuesta. Por su vez, dicha dinámica transitaría en armonía con nuestra idea de que el juego no funciona como metáfora de alguna referencia oculta en el texto o del contexto. El juego bosquejado operaría como una actitud, una poética posible.

Para interferir, Silvio Astier, protagonista de la obra, inventa o construye un tejido ficcional que aborda la vida en su dimensión lúdica, Acaso sea una de las pocas posibilidades de vincular un juego incesante entre la vida fáctica –territorio de las necesidades– y fantasía-imaginación sueño –territorio del deseo (AGAMBEN 2005: 36); o simplemente, tener un rol activo en ese espacio de hostilidad llamado ciudad. El personaje arltiano expone su deseo cuando elige hacer su intromisión en la vida, jugarla³, exponerla a la suerte, ofrecer una nueva

² Bataille, George. La conjuración sagrada. In *Acéphale*: ensayos 1936-1939. George Bataille; Pierre Klossowski; Roger Caillois; Trad: Margarita Martínez. Buenos Aires: Caja negra, 2005.

³ "JUEGO. El jugador porteño es un sórdido atesorador de sensaciones. Ninguno de ellos codicia dinero, aunque todos hablan de él como del objeto de sus devaneos. Todos los timberos tienen la certeza de que en el juego no harán fortuna.

Un carrerista sabe que al final de las ocho reuniones el Jockey Club les ha substraído más del cincuenta y cinco por ciento del dinero jugado, pero ellos no buscan dinero. "Hermano, dice uno. No hay emoción parecida al de una llegada en que los burros se acercan al disco apareados... Hablan de sus emociones y no de sus peculios. (SCALABRINI ORTIZ, 1933, p. 154)"

partida desde el quiebre de las leyes (acción que será adoptada por la traición), en la propuesta de un nuevo juego (espacio de la invención).

En principio, escogimos el juego por su poder transgresor de los límites (HUIZINGA 2008), su pulsión asociada a la voluntad de liberación, en un sentido de proponer incesantemente otras reglas; inventar para recrear el juego. Así, vemos como muestra algunas incrustaciones que en la obra de Roberto Arlt son constantes infiltraciones del juego:

Desde afuera oíase el canto triste de una rueda de niños:
La torre en guardia.
La torre en guardia.
La quiero conquistar.⁴ (1993: 77)

En esas implicaciones lúdicas pueden ser leídas resonancias de Charles Baudelaire, quien en el ensayo *Morale du joujou*⁵, publicado en *Le Monde Littéraire* el 17 de abril de 1853, advierte, entre otras cosas pertinentes para nuestro trabajo, una íntima conexión entre quien juega y su juguete:

Todos los niños hablan a sus juguetes sus juguetes se convierten en actores en el gran drama de la vida, reducido por la cámara oscura de su pequeño cerebro. Los niños demuestran con sus juegos su gran capacidad de abstracción y su elevada potencia imaginativa. Juegan sin juguetes. (BAUDELAIRE 1868 [1853]: 141-142)

En este sentido, parecería que las alusiones al juego en la obra arltiana sólo aparecen manifestadas por medio de estas incrustaciones específicas, por ejemplificar, cantos de niños; sin embargo, quien juega, el jugador, respira a través del texto mismo. Existe un ataque

⁴ Graciela Korolik, en su investigación sobre los juegos tradicionales argentinos, que sugestivamente delimita entre el comienzo del siglo XX y los años 1940, dice en relación a ese tiempo que es una fecha en la cual el juego experimenta una mudanza muy importante, provocada por el desarrollo y el crecimiento de la industria del juguete: el paso desde el juguete artesanal hasta el juguete mecánico o electrónico. En este sentido, la referencia lúdica que propone Roberto Arlt se podría explicar a partir de lo que propone Korolik, quien expone: “[...] La Torre en guardia (tiene) una coreografía y reglas algo más complicadas. Se elegían para jugarla al Rey, a los soldados y a dos niñas, que cumplían el papel de "torre", colocadas frente a frente y con las manos enlazadas. Una niña giraba alrededor de ellas y se suscitaba este diálogo cantado:

Niña: La Torre en guardia,/ la torre en guardia,/ la vengo a destruir.
Torre: Pues yo no temo,/ pues yo no temo,/ ni a ti ni a tus soldados.
Niña: Me voy a quejar,/ me voy a quejar,/ al gran Rey de Borgoña.
Torre: Pues vete a quejar,/ pues vete a quejar,/ al gran Rey de Borgoña.

Al recibir esta respuesta la niña se dirigía al Rey, que se encontraba con sus soldados y solicitaba ayuda:

Niña: Mi Rey, mi Príncipe,/ mi Rey, mi Príncipe,/ te vengo a suplicar.
Rey: Mi capitán, mi coronel,/ ¿qué es lo que me pides?
Niña: Lo que te pido, lo que te pido,/ es parte de tu guardia.
Rey: Pues vaya mi guardia,/ pues vaya mi guardia,/ la torre a destruir.

Los "Soldados" se lanzaban sobre la "torre" y trataban de destruirla separándole las manos, para lo cual se dividían a su vez en dos bandos que forcejeaban tomados de la cintura.” In: KOROLIK, Graciela. *Historia de Juegos Tradicionales de Argentina*. Retablo de los juegos infantiles: Disponible en: <http://www.acanomas.com/Historia-Juegos-Tradicionales-de-Argentina/1348/Retablo-de-los-juegos-infantiles.htm> Acceso: 24 mayo 2011.

⁵ BAUDELAIRE, Charles (1868). [1853]. *Morale du joujou*. In: *Oeuvres Complètes (III) L'Art Romantique*. Paris, Michel Lévy Frères libraries éditeurs.

constante a la seriedad de la vida. Del mismo modo, hay otra cosa muy interesante que coloca Baudelaire en el pasaje citado anteriormente, a saber, que los juguetes devienen actores o agentes dentro del gran drama de la vida (1868 [1853]: 141). ¿Esos actores serían como una especie de extensión metamorfoseada del personaje que juega [Astier]? ¿Acaso Silvio podría ser considerado, al mismo tiempo, como una expansión de su propio juego? ¿O simplemente una transformación experimentada de su juego: el protagonista que deviene juguete rabioso: un sabotaje en el engranaje que mueve la vida cotidiana?

Siguiendo otra fuga, la animalidad vía rabia, en otro texto de Baudelaire, que forma parte de los poemas en prosa, *Le Spleen de Paris* (1864), titulado *El juguete del pobre*, se narra un hecho inquietante. Dos niños de estratos sociales bien diferenciado se miran mediados por la reja que custodia una casa. Uno de los niños, rico en ropas y juguetes, no presta atención a sus fortunas. Él mira con suma atención el juguete del otro niño, detrás de la verja, en la calle. El juguete de este último niño es una rata viva. ¿Acaso nuestro juguete rabioso no podría adquirir la potencia de la rata del niño pobre de Baudelaire?

Si la experiencia de inquietar la obra de arte a partir del juego sustenta parte de nuestra tentativa crítica, leemos con Baudelaire que el nexo entre la vida y el arte es liberado a partir del juego, más específicamente, por medio del contacto con el juguete (BAUDELAIRE 1868: 143). De alguna manera, en el juguete estaría la bacteria⁶ del arte. Este último intentaría funcionar en un disloque que va desde el objeto hasta su manipulación, en una operación que no acaba en la ocupación por parte de la función en el lugar del objeto, sino que operaría otra vuelta de tuerca, desarticulándose de las funciones tradicionales para re-inventar el objeto. El crítico Blas Matamoro escribe:

Arlt nos propone una de las incontables definiciones que admite la obra de arte: ser un rabioso juguete. [...] Es decir que toma un instrumento y le quita sus funciones normales para convertirlo en otra cosa. [...] Esta cosa [...] se subleva de modo enrabiado contra su autor y sus lectores. Le estalla en las manos, los obliga a ponerse activos, defenderse O complicarse con el curioso artefacto. (2003: s.p.)

Por otra parte, se puede leer que Baudelaire esgrime una suerte de ruptura entre el mundo de la infancia y el del adulto, que es análoga, a nuestro entender, a la que se da entre ilusión y cultura -el mundo no—serio) serio respectivamente, entre la trasgresión y la norma. Esta crisis se condensaría y absorbería en la imagen en el texto "juguete rabioso". ¿Será posible pensar, entonces, que esa falla entre adultez e infancia opera una distancia progresiva, un hiato social que comienza a permear los objetos --metamorfosis y fusión de los propios sujetos? Más allá de eso, un corte abrupto entre estas dos esferas instalaría, también, otra problemática arltiana a través del proteico juguete rabioso. La rabia --si existiese y cobrase forma-- sería contra la normalización de la imaginación, frente al mundo, por ejemplo, del trabajo, que aboliría el tiempo para soñar: una condena constante al mundo del ocio creativo.

Es curioso notar que, asimismo, la idea de muerte y destrucción, en este caso, es "inofensiva" en términos positivos, no trae consecuencias, funcionaría como un simulacro y como parte del juego desarrollado por Silvio Astier. Los artificios violentos obrarían como azotadas de match --no obstante eso golpee como un "cross a la mandíbula". Es un poder interior que crece, aun cuando el mundo diario del protagonista parezca caer. Esa poderosa estrategia arde en términos de expectativas, de fantasía; asimismo, una vez más, el nuevo juguete revela la íntima conexión con el jugador y la metamorfosis que otorga la posibilidad de ser otro:

El día que ensayamos el cañón fue famoso. Entre un macizo de cinacina que había en un enorme potrero en la calle Avellaneda antes de llegar a San Eduardo, hicimos

⁶ Escogimos el término "bacteria", por su relación con la idea de contacto, contagio, contaminación, frente a las formas "germen" o "causa", claramente asociadas a una noción de origen.

el experimento. Un círculo de muchachos me rodeaba mientras yo, ficticiamente enardecido, Cargaba la culebrina por la boca. Luego, para comprobar sus virtudes balísticas, dirigimos la puntería al depósito de cinc que sobre la muralla de una carpintería próxima la abastecía de agua. Emocionado acerqué un fósforo a la mecha; una llamita oscura cabrilleteó bajo el Sol y de pronto un estampido terrible nos envolvió en una nauseabunda neblina de humo blanco. Por un instante permanecimos alelados de maravilla: nos parecía que en aquel momento habíamos descubierto un nuevo continente, o que por magia nos encontrábamos convertidos en dueños de la tierra. (1993: 39-40)

En otro pasaje del ensayo baudelaireano acerca del juguete, el autor destaca el poder simbólico del juego como configuración de prácticas y escenarios complejos, por ejemplo, en el Sentido de la práctica bélica de los adultos. Lo que sorprende a Baudelaire, respecto de quien juega es la posibilidad de inventar en soledad un mundo de relaciones y valores a partir de elementos ínfimos y triviales; más allá de eso, destaquemos un tema que trae una de las cosas más significantes en términos de juego y que permea la literatura arltiana: la idea de que la victoria es siempre incierta:

Et les enfants qui jouent à la guerre ! non pas dans les Tuileries avec de vrais fusils et de vrais sabres, je parle de l'enfant solitaire qui gouverne et mène à lui seul au combat deux armées. Les soldats peuvent être des bouchons, des dominos, des pions, des osselets; les fortifications seront des planches, des livres, etc., les projectiles, des billes ou toute autre chose; il y aura des morts, des traités de paix, des otages, des prisonniers, des impôts. J'ai remarqué chez plusieurs enfants la croyance que ce qui constituait une défaite ou une victoire à la guerre, c'était le plus ou moins grand nombre de morts. Plus tard, mêlés à la vie universelle, obligés eux-mêmes de battre pour n'être pas battus, ils sauront qu'une victoire est souvent incertaine, et qu'elle n'est une vraie victoire que si elle est pour ainsi dire le sommet d'un plan incliné, où l'armée glissera désormais avec une vitesse miraculeuse, ou bien le premier terme d'une progression infiniment croissante. (BAUDELAIRE 1868: 142-143)⁷

Más adelante, en el mismo ensayo al cual hacemos referencia, Baudelaire ensaya una especie de taxonomía del juguete. En la división que él propone se destacan los 'juguetes bárbaros o primitivos'; los 'juguetes vivos'; los 'juguetes científicos'; hasta llegar a la última categoría de 'juguetes con alma'. Lo interesante es que la maquinaria expuesta en la novela arltiana atraviesa estas tres divisiones. Los juguetes científicos, aquellos de los cuales Baudelaire decide no entrar en discusión en términos de buenos o malos, Son afines a Silvio Astier-inventor, mismo que su condición social haga que su inventiva obre a partir de elementos simples y rudimentarios, que lo inclinarían al grupo de los juguetes bárbaros. En última instancia, la posibilidad de pensar un 'juguete con alma' en Roberto Arlt sería articular un aparato que acabaría por convulsionar las piezas de un juguete rabioso.

⁷ ¡Y los niños que juegan a la guerra! no en las Tullerías con verdaderos fusiles y verdaderos sables; hablo del niño solitario, que gobierna y lleva por si solo al combate dos ejércitos. Los soldados pueden Ser tapones, dominós, peones, tabas; las fortificaciones serán tablas, libros, etc.; los proyectiles, bolitas o cualquier otra cosa,' habrá muertos, tratados de paz, rehenes, prisioneros e impuestos. He observado en varios niños la creencia de que lo que constituía una derrota o una victoria en la guerra era el mayor o menor número de muertos. Más adelante, incorporados a la vida universal, obligados ellos mismos a luchar para no ser vencidos, aprenderán que una victoria es a menudo incierta, y que no es una auténtica victoria más que cuando es la cumbre de un plano inclinado, por donde el ejército se deslizara con velocidad milagrosa, o bien el primer término de una progresión infinitamente creciente. (BAUDELAIRE 1868: 142-143)

Las invenciones de Silvio Astier pueden comportarse como juguetes, en el sentido de que ellos huyen de los usos presumiblemente serios, en términos de conducta social aceptable. Pensemos, para ejemplificar en alguno de sus inventos: cañones, sus señalador automático de estrellas fugaces, su máquina de escribir lo que alguien dicta, etc. Lo que se inventa podría pertenecer a los juguetes científicos de Baudelaire, sobre todo por su exhaustiva explicación de funcionamiento --una complejidad que pone en tensión la humilde condición socio-económica del inventor---; detalles que funcionan como una desesperada tentativa que legitime la imaginación, que incesantemente es puesta a prueba⁸ por el mundo adulto, por los jefes, las instituciones. En suma, por la esfera del poder.

Uno de los inventos referidos en la obra, es el señalador automático de estrellas fugaces. Además de mostrar un golpe de originalidad —análogo quizás a la operación del caleidoscopio— ya que quien inventa imagina un objeto antes desconocido, presenta un movimiento, por lo menos, doble. Por una parte, la noción de inutilidad, que trae en términos prácticos para el cotidiano, e, por otra, ya dentro de la especificidad del invento de Astier, el elemento de la fugacidad aparejaría una imagen análoga a las mariposas o las luciérnagas, por medio de las cuales Didi-Huberman hace dispositivos para pensar, entre otras cosas, la noción de deseo, de ética y de política.

Inludere- III / El batacazo del caleidoscopio arltiano

A partir de estas consideraciones, es posible conectar la operación lúdica con la figura el "batacazo", término lunfardo que significa golpe de suerte y que en términos de Roger Caillois formaría parte de la estructura del juego denominada *alea*, una suerte de golpe inesperado —muchas veces asociados al éxito— que traería fortuna y con ella la mudanza de vida del jugador. De acuerdo con nuestras conceptualizaciones, la figura del batacazo, además de manifestar el tradicional golpe de suerte, podría ser resignificada e lanzada como golpe de reconfiguración del espacio y de las posibilidades en el espacio literario, porque, como enuncia Blanchot: "la suerte no acaece más que por el juego. Y el juego no está destinado a nadie en particular." (1994: 55-56) Volvamos ahora a la lógica del caleidoscopio —¿acaso tendrá lógica?—. El batacazo funcionaría como fortuna que dinamiza el caleidoscopio arltiano de un modo intempestivo y con tintes siempre arrebatadores. Es importante decir que nuestra crítica no está a la procura de alguna configuración exacta u oculta entre las partes envueltas, simplemente en el momento en que restos se combinan de manera *alea*-toria a partir de un espacio delimitado, con piezas puestas en juego y que son, a su vez, el juego. Por otra parte, dicho juguete se configura en movimiento, en tránsito, en la perduración, que está menos conectada con la disposición fractálica de los restos, que con la imposibilidad de otorgar al operador del aparato una imagen primordial o concluida. Lo que no cesa de funcionar es la fascinación del movimiento, análoga a la imagen mariposa que propone Didi-Huberman: intuición que se da en vuelo, en un abrir y cerrar de alas, siempre aplazando una imagen pretendidamente total; apenas un intervalo que convida a continuar en la contemplación. Imagen que —esto es extensible al texto, claro— muere en la pretensión de fijarla para ver-leer. En el caso del juguete caleidoscópico, baste investirlo de algún tono de seriedad, corrección o moralismo

⁸ En otra ocasión, no solo es evaluada la inventiva de Silvio Astier, sino que es instada a funcionar de manera práctica, es decir, de modo tal que el objeto inventado tenga una finalidad específica, sirva para alguna cosa: "—El amigo Demetrio me ha dicho que ha inventado usted no sé qué cosas. Por los cristales de la mampara penetraba gran claridad solar, y un súbito recuerdo de miseria me entristeció de tal forma que vacilé en responderle, pero con voz amarga lo hice.

—Sí, algunas cositas... un proyectil señalero, un contador automático de estrellas...

—Teoría... sueños... —me interrumpió restregándose las manos—.

Yo lo conozco a Ricaldoni, y con todos sus inventos no ha pasado de ser un simple profesor de física. El que quiere enriquecerse tiene que inventar cosas prácticas, sencillas" (ARLT 1993: 97).

para encontramos con unas cuantas cuentas deslucidas y un triángulo de espejos capaz de multiplicar solamente sus aristas vacías.

Si hay un objeto deslumbrante y popularísimo que está cruzado por la ciencia, el arte y juego, sin sombra de dudas, sería el caleidoscopio⁹. El caótico kalós arltiano construiría a fuerza de asaltos, disloques, rupturas. La organización anárquica de una suma de "fracasos" inventaría una imagen posible del mundo arltiano. La mirada de Silvio Astier manipula el mundo urbano en la búsqueda de una imagen que siempre se manifiesta intermitentemente, de modo difuso, interpelada por los fantasmas de la imagen precedente y la futura –en verdad la imagen presente para Silvio Astier está Siempre diferida –como en el caleidoscopio. ¿Se trataría, tal vez, de una constante tentativa de imagen dialéctica en términos benjaminianos? O mejor, el artificio de la imagen del caleidoscopio arltiano: que funciona como deseo (que mueve el aparato); que obra como invención (la combinación motivada de piezas) y que opera como continua traición (ninguna imagen es suficiente). En la destrucción del juego anterior se asientan las condiciones del próximo juego, en una repetición –en el caso propio de la circularidad del caleidoscopio– inagotable. Todo se sutura con el hilo del juego: el caleidoscopio es juego.

Para finalizar, en el texto *La imagen malicia*, Didi-Huberman (2006) rescata y pone en funcionamiento los alcances del caleidoscopio en tanto prótesis de lectura. De esta manera, tanto en este "juguete científico", cuanto en una obra literaria o una lectura de esa obra, no existiría una imagen originaria, en el sentido de fundación o comienzo. Antes de llevar el aparato al ojo ya habría una imagen fugitiva. Una imagen ininteligible por su inaccesibilidad. En el momento en que el observador toma el aparato, la imagen ya ha cambiado. Arlt se encargó de diseminar los restos de su juguetería para que nosotros como lectores continuemos tropezando con su rabia.

Bibliografía

- AGAMBEN, Giorgio (2005). *Infância e história*. Destruição da experiência e origem da história, Belo Horizonte, Editora UFMG.
- ARLT, Roberto (1993). *El juguete rabioso*, Buenos Aires, Espasa Calpe.
- BATAILLE, George (2005). *La conjuración sagrada*. In *Acéphale: ensayos 1936-1939*. George Bataille; Pierre Klossowski; Roger Caillois; Trad: Margarita Martínez. Buenos Aires, Caja negra.
- BAUDELAIRE, Charles (1868). [1853]. *Morale du joujou*. In: Oeuvres Complètes (III) L'Art Romantique. Paris, Michel Lévy Frères libraires éditeurs.
- _____(2011). [1864]. *Pequenos poemas em prosa*. O Spleen de Paris. Trad. Dorothée de Bruchard. São Paulo, Hedra.
- BLANCHOT, Maurice (1994). *El paso (no) más allá*. Trad.: Cristina de Peretti. Barcelona, Ediciones Paidós.
- CAILLOIS, Roger (1986). *Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo*, México, Fondo de Cultura Económica.
- COROMINAS, Joan (1987). *Breve diccionario etimológico de la lengua castellana*, Madrid, Gredos.

⁹ D. Brewster fue el inventor de este instrumento en 1817. El término está compuesto a partir de las palabras gr. καλός « bello », εἶδος « forma, aspecto » y σκοπεῖν « mirar ».

DIDI-HUBERMAN, Georges (2006). *Ante el tiempo*. Historia del arte y anacronismo de las imágenes, Buenos Aires, Adriana Hidalgo.

HUIZINGA, Johan (2008). *Homo ludens*, São Paulo, Perspectiva.

KOROLIK, Graciela (2011). *Historia de los juegos tradicionales de Argentina*. Retablo de los juegos infantiles, Buenos Aires. Disponible en: <http://www.acanomas.com/Historia-Juegos-tradicionales-de-Argentina/1348/Retablo-de-los-juegos-infantiles.htm/> Acceso: 24 mayo 2011.

MATAMORO, Blas (2003). *La juguetería rabiosa de Roberto Arlt*, Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes, Alicante. Disponible en: <http://cervantesvirtual.com/FichaObra.html?Ref=http%3F%2F%2F%2Fcv.cervantes.es%2Fcult%2Farlt%2Fintroduccion.htm&portal=0>. Acceso: 10/12/2010.