

Pretexto para realidades posibles: taxonomía del juego literario

Lidia Morales Benito

Résumé : L'idée de jeu dans le domaine littéraire englobe une variété d'aspects proportionnelle au nombre de textes de création existants. Ces œuvres peuvent être systématisées en quatre catégories: les créations où l'activité ludique est effectuée par les personnages du récit, celles où il s'agit de jeux de structure, les œuvres où l'auteur joue avec le langage et les textes où le lecteur est le maître du jeu. Cet article prétend semer les bases de réflexion autour de la nature du jeu littéraire des XX^{ème} et XXI^{ème} siècles. Ainsi, nous analyserons l'essence brute du texte –le langage-, sa gestion, son contrôle et son manque de contrôle dans l'œuvre, pour ensuite tenter une taxonomie de la création ludique. L'étude des coordonnées d'espace-temps, squelette vertébral du texte, servira à expliquer le mécanisme de la construction des réalités parallèles, travail dans lequel les écrivains des deux derniers siècles sont experts.

Mots-clés : Jeu littéraire ; espace-temps ; langage ; taxonomie ; XX^{ème} siècle ; XXI^{ème} siècle

Resumen: La idea de juego en el campo literario abarca una variedad de aspectos proporcional al número de textos de creación existentes. Dichas obras pueden sistematizarse en cuatro categorías: las creaciones en las que la actividad lúdica es efectuada por los personajes del relato; aquellas en las que se trata de juegos de estructura; las obras en las que el autor juega con el lenguaje; y los textos en los que el lector domina el juego. El presente artículo pretende sembrar las bases de una reflexión en torno a la naturaleza del juego literario en los siglos XX y XXI. Así analizaremos la esencia bruta del texto –el lenguaje–, su gestión, su control y su falta de control en la obra, para intentar luego una taxonomía de la creación lúdica. El estudio del espacio y del tiempo, esqueleto vertebral del texto, servirá para explicar el mecanismo de la construcción de realidades paralelas, trabajo en el cual los escritores de los dos últimos siglos son expertos.

Palabras claves: Juego literario; espacio-tiempo; lenguaje; taxonomía; siglo XX, siglo XXI.

Introducción

Si los seres humanos nos comunicamos a partir de los elementos lingüísticos y las estructuras sintácticas propias de una lengua determinada, la condición de escritor añade una habilidad más a esas secuencias compositivas. Las reglas preestablecidas delimitan el campo de actuación del autor literario, mientras que éste se rebela y las reutiliza a su antojo. Por lo tanto, aunque el campo lúdico de la literatura sea potencialmente infinito, la materia prima de toda creación literaria será el lenguaje. Partiendo de este postulado, se analizarán a continuación los tipos de juegos producidos por dicha combinatoria, ahondando en las coordenadas espacio-temporales propias de cada uno de ellos y de las reglas imprescindibles que los delimitan. Asimismo, para poder establecer una taxonomía del juego literario, será necesario describir la naturaleza del ejercicio lúdico: su esencia, el efecto que produce tanto en el escritor como en el lector, su finalidad y sus consecuencias.

1. El lenguaje: esencia del juego literario

“Y el lenguaje es, sin embargo, una función misteriosa, que de cada lance de dados – aunque las palabras sean absurdas, aunque las combinaciones de letras sean caprichosas – se levanta un humo, un vaho de realidad posible.¹”

En el ámbito literario, el juego abarca una variedad de vertientes tan numerosa como textos de creación puedan existir. Sin embargo, estas obras se sistematizan en cuatro categorías que se desarrollarán más adelante, pero que ya se apuntan aquí: la actividad lúdica llevada a cabo por los personajes de la historia narrada, los juegos de estructura, los relativos al lenguaje y la labor participativa del lector. Sin embargo, está claro que la materia prima de la actividad lúdica en literatura es siempre la lengua.

En la siguiente cita, Alfonso Reyes subraya la fascinación y el misterio que producen en el ser humano las composiciones fónicas en idiomas extranjeros: “Tan seductora es esta travesura de la ignorancia que, conforme penetramos en los significados de una lengua desconocida, vamos lamentando perder aquella fascinación maravillosa.²” El hombre se siente atraído por los sonidos extraños del forastero, le resulta sorprendente la cadencia de la lengua, le seducen los jeroglíficos indescifrables, los fonemas impronunciables e, incluso, concibe muelas donde solo hay articulaciones para el nativo. Del mismo modo, el escritor pretende capturar los vocablos de su propia lengua para combinarlos y desarrollar secuencias novedosas, estructuras nuevas que conformen la creación artística. En palabras de Reyes:

De suerte que la palabra nos fue dada, primero, para apoderarnos de los objetos. Pero, ya antes de esta etapa, presentimos una prehistoria lingüística que Adán nunca nos confesó: un raudo zumbido articulado que precede a la sintonización lógica y que –acercando el oído– todavía se escucha en el caracol del lenguaje. Ahora bien: después de la palabra comenzamos a abusar creando con ella nuevos entes, nuevos “ontos”. Y a esto propiamente se llama “creación”; en griego: “poesía”³.

Pasando por la “historia” de la fascinación humana por los sonidos que menciona Reyes, el escritor se apropia del léxico de una lengua, de la semántica y la sintaxis que le dan forma, con el fin de dar paso a nuevas combinatorias. Por lo tanto, aunque existan diversos tipos de juegos literarios, el lugar que ocuparán en el texto será siempre fruto de las secuencias de elementos compositivos del lenguaje puesto que, según R. Rawdon Wilson, el discurso puede compararse a un juego de voces en el que las palabras son símbolos y el estado final de la obra es la suma del uso de cada uno de ellos⁴. No obstante, aunque el autor literario fundamente sus asociaciones de elementos lingüísticos en las reglas de una lengua preestablecida, también es capaz de deshacer y reconstruir dichas estructuras con el fin de conformar un idioma más coherente con su propia expresión. Así, para Belén Gache:

1. REYES, Alfonso, *El libro de las jitanjáforas y otro papeles de Amado Alonso, Ignacio B. Anzoátegui, Marcel Biron, Mariano Brull, José de la Colina, “Dante Alighieri”, Guido Gómez de Silva, Francisco Ichaso, Alicia Reyes, Toño Salazar, Jaime Torres Bodet, Xavier Villaurrutia seguidos de retruécanos, sonetórpidos y porras deportivas*, México D.F, Iberoamericana, 2011, pág. 25.

2. *Ibid.*, pág. 37.

3. *Ibid.*, pág. 24.

4. WILSON, R. Rawdon, *In Palamedes' shadow. Explorations in Play, Game, & Narrative Theory*, Boston, Northeastern University Press, 1990, pág. 36.

La estructura de una lengua (la forma en que su vocabulario individualiza los diferentes entes y la manera en que la estructura gramatical los combina formando unidades significativas) determina la cosmovisión de los hombres que la utilizan [...] También se ha señalado la manera en que los lenguajes alternativos pueden generar mundos alternativos. Cambiar las leyes del lenguaje es cambiar las leyes del mundo⁵.

El escritor se convierte, por lo tanto, en “combinador de elementos e investigador de las relaciones ocultas del lenguaje⁶”. La transgresión de los preceptos lingüísticos permite que cada autor se apodere de las normas de determinada lengua y cree una “sublengua” propia. Al respecto, Wilson afirma: “[...] transgression must be seen as the inevitable play of language. All language may be said to transgress itself: it always subverts, through its inherent abstractness and arbitrariness, the conventions of its use⁷”. El “combate contra el lenguaje”, comentado anteriormente por Reyes, consiste en la ardua apropiación de los vocablos por parte de un individuo, así como en su posterior combinación para llevar a cabo la transgresión mencionada arriba. En definitiva, cada composición literaria es el resultado de la sucesión de toma de decisiones en la combinación de elementos lingüísticos. En palabras de Wilson:

[...] The invention of mathematical game theory has prompted application of its specialized terminology to a variety of activities. It may so promote the sense that games and, hence, all other semiotic activities, including literary texts, are essentially sequences of decisions (which can be mapped as “trees” of decisions taken or declined⁸).

La libertad de elección de múltiples asociaciones de locuciones equivale a la potencialidad del texto literario. Dicha elección, considerada como una actividad lúdica, permite romper las barreras de la lógica del lenguaje, de la costumbre lingüística y de los patrones tradicionales de un determinado idioma. Al respecto, Béatrice Salazar subraya lo siguiente:

Así, a través del juego con las palabras se pasa de lo cotidiano a lo fantástico, a la revelación de un mundo lingüístico diferente, se pone en tela de juicio la costumbre, se plantea a nivel lúdico (e incluso fantástico), el problema de la libertad del sujeto hablante, de la relación entre su mundo de experiencia y el signo elegido para denotarlo⁹.

Si el autor de las reglas y directrices de una actividad lúdica es capaz de sumergirse dentro de su propia creación para dejarse sorprender por el desarrollo de ésta, del mismo modo el escritor que selecciona determinados elementos de lenguaje será susceptible de asombrarse por los resultados de su propio juego. Así, la selección de fragmentos de lengua y la restricción de vocabulario por parte del

5. GACHE, Belén, *Escrituras nómadas. Del libro perdido al hipertexto*, Gijón, Trea, 2006, pág. 41.

6. *Ibid.*, pág. 37.

7. *Ibid.*, pág. 33.

“La transgresión debe considerarse como el juego inevitable del lenguaje. Todo lenguaje tiende a transgredirse a sí mismo: siempre subvierte, a través de su abstracción inherente y de la arbitrariedad, las convenciones de su uso” (La traducción es nuestra)

8. *Ibid.*, pág. 13.

[...] La invención de la teoría matemática del juego ha fomentado la aplicación de esta terminología especializada a una serie heterogénea de actividades. Según dicha ciencia, los juegos y, por ende, todas las demás actividades semióticas incluyendo los textos literarios, son esencialmente secuencias de decisiones (que pueden ser diseñadas como “árboles” de decisiones tomadas o rechazadas).” (La traducción es nuestra)

9. SALAZAR, Béatrice, « Palabras que juegan, juegos con las palabras », in *Lo lúdico y lo fantástico en la obra de Cortázar I*, Poitiers, Centre de Recherches Latinoaméricaines, 1986, págs. 71-76, pág. 74.

escritor permiten que mantenga “la rienda corta” y evitan que el texto se le vaya de las manos, como menciona Valenzuela:

La tarea de escribir es desgarradora y dichosa al mismo tiempo. Es un buceo a ciegas en el magma donde se forman las imágenes y las asociaciones, es un dejarse llevar por la creación a todo galope pero con la rienda corta, evitando desbocarse, y es al mismo tiempo un minucioso enfrentamiento con algo tan manoseado y vilipendiado y gastado y sorprendente como puede ser el lenguaje¹⁰.

Según la cita de la escritora argentina, las palabras son la materia prima del texto, el material necesario y reutilizable para la creación artística. Cada obra nueva gasta y recicla el idioma elegido, reconsidera y reconstruye la lengua en cuestión. Con este fin, será necesario imponer unos patrones de trabajo, unas normas que faciliten el equilibrio entre la libertad del creador y el control del ingenio. Este “enfrentamiento” –mencionado en la cita de Valenzuela– es al que se somete todo creador literario.

A través del lenguaje, el escritor da paso no sólo al valor formal del texto, sino también al juego de creación semántica, a partir del que se genera la ficción. En palabras de Reyes:

La literatura posee un valor semántico o de significado, y un valor formal o de expresiones lingüísticas. El común denominador de ambos valores está en la intención. La intención semántica se refiere al suceder ficticio; la intención formal se refiere a la expresión estética. Sólo hay literatura cuando ambas intenciones se juntan. Las llamaremos, para abreviar, la ficción y la forma¹¹.

Por lo tanto, el creador necesita aunar la “intención formal” del texto con la “intención semántica”. Tanto la descripción del juego de los personajes, como la construcción formal de la obra y la actividad cooperativa entre lector y autor se realizan a través del lenguaje.

2. El juego como pretexto para realidades posibles

El historiador estadounidense Robert Detweiler afirma que todo texto de ficción se puede considerar un juego en la medida en que desarrolla realidades posibles:

There is a sense, of course, in which one could call all fiction playful. Insofar as fiction is fiction, as it conceives and develops illusions, it does what other forms of play do: it creates another, unreal world through the imagination and above all through language to entertain, occupy, reassure, teach, inspire the author and his reader¹².

10. VALENZUELA, Luisa, « Peligrosas palabras », in *Peligrosas palabras*, Buenos Aires, Temas Grupo Editorial, 2001, pág. 33.

11. REYES, Alfonso, *La experiencia literaria y otros ensayos*, Madrid, Fundación Banco Santander, 2009, pág. 163.

12. DETWEILER, Robert, « Games and Play in Modern American Fiction », *Contemporary Literature*, invierno de 1976, Vol. 17, No. 1, págs. 44-62, págs. 50-51.

“En cierto modo, se podría decir que toda ficción es lúdica. En la medida en que la ficción es ficción, ya que concibe y desarrolla ilusiones, funciona de la misma manera que otras formas de juego: crea otro mundo irreal a través de la imaginación y, sobre todo, a través del lenguaje, con la finalidad de entretener, ocupar, tranquilizar, enseñar, inspirar al autor y a su lector.” (La traducción es nuestra)

Ya en 1972 y sobre esta misma idea, el argentino Juan Carlos Curutchet comentaba la noción de evasión de la actividad lúdica:

[...] todos los juegos son evasión y plazo. [...] Los juegos ayudan a sobrevivir, pero no resuelven nada. [...] Los juegos son, pues, un intento de aplazar la aventura, de enfrentarse a esa criatura sin rostro que acecha tras la fachada aparentemente inofensiva y familiar de la realidad¹³.

Por lo tanto, la literatura funciona como actividad lúdica si se tiene en cuenta que pretende “evasión” y “aplazamiento” de las tareas cotidianas, como explicaba Curutchet acerca de las características del juego. Así, el aporte del juego al texto de ficción no lo tornará más “entretenido”, ameno o deleitable, sino que significará una “manipulación” de las herramientas literarias para que esa evasión sea una actividad consciente tanto por parte del escritor como del lector. Según Detweiler, el autor lúdico recuerda constantemente a sus lectores –y se recuerda a sí mismo- el artificio pactado que les permite estar inmersos en una realidad diferente¹⁴. De este modo, el juego literario funcionaría como una actividad consciente y lúdica, insertada en el texto de ficción¹⁵.

Acercas de la autonomía del juego literario con respecto al mundo circundante y a la infinidad de partidas posibles dentro de su microcosmos, Giordano recalca:

If we examine the texts of authors before García Márquez who have stood out for using play in the structuring of their narrative universe, we see that in Borges, for example, the playful space is conceived as a closed and autonomous frame. This space is reiterated constantly, following its own laws, which transgress all forms of realism in the text. [...] This is exactly what occurs in framed games, for example, chess. We have a board with sixty-four squares (thirty-two white and thirty-two black), a demarcated space with inviolable rules. But, within this ensemble, the moves are infinite¹⁶.

Por lo tanto, la presencia del juego en literatura confiere al texto un carácter autorreferencial y autocontinente. El escritor, por lo tanto, establece en el texto una lógica interna, una coherencia que sólo

13. CURUTCHET, Juan Carlos, *Julio Cortázar o la crítica de la razón pragmática*, Madrid, Editora Nacional, 1972, pág. 122.

14. DETWEILER, Robert, « Games and Play in Modern American Fiction », *Contemporary Literature*, op. cit., pág. 51.

15. Con respecto a las nociones de autoconciencia y de artificialidad del texto lúdico por oposición a los demás textos de ficción, Santiáñez-Tió comenta lo siguiente:

[...] Cualquier texto literario participa de lo lúdico; en tanto que ficción, toda obra lleva a término la misma misión que los juegos: la creación de un mundo artificial a través de la imaginación, articulado por reglas y convenciones y dirigido al entretenimiento y/o a la formación del lector. Por narración lúdica en el sentido estricto del término entiendo un constructo artístico autoconsciente en el cual el autor, sabedor de la naturaleza ilusoria de la literatura, establece una serie de juegos en uno o en varios niveles (historia, trama, narración) de la obra con el objetivo de mostrar al lector la artificialidad de su relato. (Santiáñez-Tió, 1996, págs. 320-321)

16. GIORDANO, Enrique A., « Play and Playfulness in García Márquez' "One Hundred Years of Solitude" », *Rocky Mountain Review of Language and Literature*, 1988, Vol. 42, No. 4, págs. 217-229, págs. 218-219.

“Si analizamos los textos de los autores anteriores a García Márquez que han destacado por el uso de juegos en la estructuración de su universo narrativo, se puede constatar que en Borges, por ejemplo, el espacio lúdico se concibe como un marco cerrado y autónomo. La delimitación de este espacio es constante, pues sigue sus propias leyes, que transgreden todas las formas de realismo del texto. [...] Esto es exactamente lo que ocurre en los juegos « enmarcados », como por ejemplo el ajedrez. Se trata de un tablero con sesenta y cuatro casillas (treinta y dos blancas, y treinta y dos negras), un espacio demarcado con reglas inviolables. Pero, dentro de este conjunto, los movimientos son infinitos.” (La traducción es nuestra)

compartirá con los lectores y que no podrá aplicarse a la realidad cotidiana, por lo que Susan Stewart habla de una “transgresión” del proceso de interpretación del sentido común, de una “reformulación” de los valores cognitivos¹⁷.

Con este fin de alcanzar la nueva realidad, el autor deberá pactar con los lectores unas reglas de juego. Acerca de la incorporación de normas al texto literario, Rafael De Cózar subraya lo siguiente: “[...] La creación artística muestra indudables analogías con el juego en nuestro siglo, como en diversos períodos de la historia. La presencia de unas leyes previamente aceptadas y las posibilidades que la combinación de elementos ofrece, hacen posible trasladar a ese campo los mecanismos del juego¹⁸”. La imposición de reglas seduce tanto al escritor como al lector. La idea de que las normas potencian la creación ingeniosa y, por ende, la transposición a realidades insospechadas acompaña a los jugadores. Según Wilson, los juegos son, o pueden ser, absorbentes¹⁹. Los jugadores –escritor y lector– se adentran en la nueva esfera literaria de tal manera que se verán rápidamente conquistados y atrapados por la gran variedad de soluciones posibles. Sobre la atracción de la incertidumbre, Reyes comenta lo siguiente:

Lo imprevisible atrae y trastorna a quien le pide recordarle que todo puede cambiar en cualquier instante y que la configuración del mundo estable en que vive puede ser sacudida e incluso rota por el azar, del que la ruleta no es sino un pretexto.

[...] La figura que Dostoievski da a sus personajes no es distinta de aquello que su propia existencia espera del juego: una sucesión de discontinuidades, sin duda incoherentes, discernidas y sin ningún nexo lógico entre sí. El que “todo pueda suceder” mueve a los personajes del novelista, como su conciencia personal espera de la ruleta un azar absoluto²⁰.

“La ruleta”, “el azar” o la rayuela, obra de Cortázar del mismo nombre, no sirven sino de *pretexto*, como señala Reyes, para dejar fluir las potencialidades de la partida. Si el protagonista de la novela se mueve entre París y Buenos Aires, construye y reconstruye su vida según emergen personajes nuevos que van modificando el juego, del mismo modo el lector se sorprende ante la aparición de textos de naturaleza totalmente distinta: desde diálogos filosóficos, como en los capítulos 71 y 79, hasta poesía en prosa –como en el 7–, pasando por un fragmento redactado en un lenguaje totalmente nuevo formado a base de jitanjáforas –que ocupa todo el capítulo 68–. Por lo tanto, el individuo que se adentra en la lectura de una obra lúdica busca la incertidumbre, la sorpresa; en definitiva, la multiplicidad de consecuciones. Así, la experiencia lectora no certifica la habilidad en el juego literario. Por el contrario, Kimberly Bohman-Kalaja comenta que el entrenamiento en este tipo de textos podría agudizar la “flexibilidad intelectual” e “incentivar” la agudeza del receptor²¹; no obstante, no supondría para el jugador la acumulación de herramientas aplicables a otro tipo de juego literario. En definitiva, la transgresión se manifiesta en que determinadas estrategias narrativas “burlan lo esperado”, como menciona Wilson, ya sea con respecto a la caracterización de los personajes, a la voz narrativa, al concepto de la referencialidad o la experiencia empírica²².

De este modo, podría decirse que cada nueva obra lúdica se mueve por unos patrones normativos distintos y bien diferenciados. En palabras de Bohman-Kalaja: “To appreciate the beauty and skill that

17. STEWART, Susan, *Nonsense. Aspects of Intertextuality in Folklore and Literature*, Baltimore, Johns Hopkins University Press, 1979, pág. 46.

18. CÓZAR, Rafael de., *Poesía e Imagen: Formas difíciles de Ingenio Literario*, Sevilla, Ediciones del Carro de la Nieve, 1991, págs. 26-27.

19. WILSON, R. Rawdon, *In Palamedes' shadow... op. cit.*, pág. 5.

20. REYES, Alfonso, *El libro de las jitanjáforas... op. cit.*, pág. 66.

21. BOHMAN-KALAJA, Kimberly, *Reading Games... op. cit.*, pág. 234.

22. WILSON, R. Rawdon, *In Palamedes' shadow... op. cit.*, pág. 5.

renders such Play “literary”, one must enter into these games ready to have expectations overturned, ready to break the hard-won habits of a literary education²³”. La imposición de reglas en literatura comparte con la noción tradicional de juego la idea de que, restringiendo el campo de actuación, el desarrollo del ingenio será mayor. En esta misma línea, Saúl Yurkievich estudia la mirada de Cortázar sobre el mundo, la búsqueda continua de instrucciones pues, según el crítico argentino, “vivía con una perpetua y expectante extrañeza su acontecer cotidiano; vivía en busca de las simetrías extrapolables, de las coincidencias de planos apartados, de las apariciones sorprendidas; vivía proyectado a lo parapsicológico²⁴”. Así, Cortázar habría mirado siempre la cotidianidad de una manera lúdica, buscando claves y excusas para desarrollos ficticios²⁵. Más adelante, el mismo crítico añade:

Julio solía practicar, dentro y fuera de sus textos, una lectura lateral, oblicua (como la “vivencia oblicua” de Lezama Lima) de los datos empíricos. Buscaba no la excentricidad o el extravío, más bien el desfasaje, el estar entre o a medias, allí donde los efectos de paralaje desdoblan las imágenes y descolocan la ordenación, en la zona ambigua, la de los signos desplazados, donde los códigos vacilan. Allí se puede despertar la tempoespacialidad anestesiada. Allí se pueden atisbar trasfondos, trasmundos²⁶.

Por lo tanto, Yurkievich presenta un Cortázar curioso por el contexto que lo rodea, atento a los detalles que los demás individuos solemos considerar banales y, sobre todo, capaz de convertir esos elementos en fenómenos lúdicos. El tiempo y el espacio “anestesiados” de los que habla el crítico argentino pueden “despertarse”, “activarse” en el escenario nuevo creado por el juego. Así, la nueva realidad se presenta como un fragmento de vida limitado en tiempo y espacio, en el que el jugador explotará las potencialidades que ese lapso vital le ofrece. Acerca de la individualidad de los ejes espaciotemporales, Picard señala lo siguiente:

Espace différent, temps différent, logique différente, on ne prend jamais assez garde à cette différence essentielle entre l’univers de l’illusion ludique et celui de la vie courante. Il y a quelque chose de déprimant à voir la critique traditionnelle et les médias incapables de s’arracher à l’idéologie de la « Mimésis », plus ou moins nuancée, concevant obstinément les fictions comme des microcosmes dont les dimensions seraient, « mutatis mutandis », de même nature que celles qui régissent le monde [...]²⁷

Con estas palabras, Picard explica que la actividad lúdica literaria disfruta de las mismas coordenadas que los demás juegos, siendo éstas, en cualquier caso, diferentes a los haces correspondientes a la vida cotidiana.

23. BOHMAN-KALAJA, Kimberly, *Reading Games... op. cit.*, pág. 234.

“Para apreciar la belleza y la habilidad de dicha obra literaria, uno debe adentrarse en estos juegos sabiendo que sus expectativas se verán alteradas, estando preparado para romper con los hábitos adquiridos por la educación literaria” (La traducción es nuestra)

24. YURKIEVICH, Saúl, « Julio Cortázar: al calor de su sombra », in *Lo lúdico y lo fantástico en la obra de Cortázar I* (Coloquio Internacional), Poitiers, Centre de Recherches Latinoaméricaines, 1986, págs. 9-24, pág. 19.

25. En una entrevista realizada por el periodista Joaquín Soler Serrano a Cortázar en el programa “A fondo” de TVE en 1977, el escritor argentino cuenta cómo, durante un año de su vida fue pegando al azar en una pared recortes de revistas, postales y fragmentos de panfletos sin darse cuenta de que, poco a poco, se iba dibujando una línea conductora de arriba abajo, un trazado perfecto que surcaba cada pedazo de papel. El que Cortázar se percatara y se dejara seducir por esa coincidencia es lo que Yurkievich ha denominado la búsqueda de “simetrías extrapolables”, de las “apariciones sorprendidas” y, el propio escritor argentino en esa entrevista denomina “sentimiento de lo fantástico”.

26. YURKIEVICH, Saúl, « Julio Cortázar: al calor de su sombra », in *Lo lúdico y lo fantástico... op.cit.*, págs. 9-24, pág. 19.

27. PICARD, Michel, *La lecture comme jeu. Essai sur la littérature*, Paris, Les éditions de minuit, 1986, pág. 104.

3. Taxonomía del juego literario

Detweiler, en 1976, diferencia entre tres tipos de ludismo según quiénes funjan como agentes del juego. Así, denomina “ficción lúdica” o “caprichosa” a la categoría que engloba las escrituras basadas en la “exuberancia” o la “exageración”: “The first of these is what I would call playful or whimsical fiction, writing that is based on exuberance and exaggeration, that appears spontaneous and casually composed (even though it is not), that is usually funny, and that does not portray a particular game, or play a game with the reader²⁸”. En este caso, el jugador sería el propio autor de la obra.

En cambio, los actantes del juego de la segunda categoría pasarían a ser los propios personajes del texto literario, pues las actividades lúdicas servirían como argumento para la ficción: “A second category is the fiction in which particular games are portrayed and indeed usually form the foundation of plot, characterization, or imagery²⁹”.

En la tercera clase, el autor y el lector participarían juntos en el juego literario. En palabras de Detweiler: “A third category is the fiction in which or through which the author plays a game with the reader, either by presenting the story in some cryptic form as a puzzle to be solved or as an inside joke in which the reader understands that he is asked to share in the fun of a riddle or a similar combination of history and fantasy or a revision of an older narrative³⁰”. Por lo tanto, en este último tipo de actividad lúdica la ficción sería el tablero de juego “con el cual o por medio del cual” el autor interactúa con el lector planteándole restricciones, pistas y claves que potenciarían la lectura del texto en cuestión.

En 1990, Wilson sistematiza de nuevo las creaciones lúdicas literarias a partir de tres tipos. Sin embargo, la clasificación del teórico canadiense no toma como referencia la exuberancia o exageración de los textos de la primera categoría de Detweiler, sino que se centra única y exclusivamente en los agentes del juego, ya estudiados por el historiador estadounidense: “It is clear that, in the analysis of literary texts, one might describe the author as playing in the first sense, the text as playing in the second, and the author and reader as playing between themselves in the third³¹”.

Sin perder de vista los postulados de los dos teóricos citados, se ha preferido en este artículo tomar como base la sistematización de un tercer teórico del juego literario: Ronald Foust. Este autor propone en 1986 una división en cuatro conceptos que, a mi modo de ver, resulta más esclarecedora para la división del aspecto lúdico en literatura:

La primera categoría de Foust correspondería con la segunda de Detweiler y de Wilson; es decir, englobaría aquellas actividades a las que juegan los personajes de la narración, y que forman parte del

28. DETWEILER, Robert, « Games and Play in Modern American Fiction », *Contemporary Literature*, *op. cit.*, pág. 48. “La primera de ellas es lo que yo llamaría ficción lúdica o caprichosa. Es la escritura que se basa en la exuberancia y la exageración, que parece que surge de forma espontánea y se forma por casualidad (a pesar de que no sea así), que suele ser divertida, y que no conlleva un juego en particular ni implica la participación del lector” (La traducción es nuestra)

29. *Ibid.*

“Una segunda categoría es la que incluye las ficciones en las que se narran determinados juegos que, de hecho, suelen estar en la base de la trama, de la caracterización, o del conjunto de imágenes” (La traducción es nuestra)

30. *Ibid.*

“Una tercera categoría es la ficción en la que, o por medio de la cual, el autor juega con el lector, ya sea mediante la presentación de la historia de forma críptica, como si de un rompecabezas se tratara; o a modo de “broma”, en la que el lector se ve interpelado e instigado a participar en el regocijo de una novela en clave, así como de la combinación lúdica de la historia y la fantasía, o de la revisión de una narrativa antigua.” (La traducción es nuestra)

31. WILSON, R. Rawdon, *In Palamedes' shadow... op. cit.*, pág. 75.

“Está claro que, en el análisis de textos literarios, se podría establecer una primera categoría en la que el autor juega, una segunda en la que es el propio texto el que juega, y una tercera en la que el juego se produce entre el autor y el lector.” (La traducción es nuestra)

argumento de la historia. Con este fin, Foust define un grupo de juegos basados en la sinécdoque, lo cual significa que, en este caso, las tareas lúdicas desempeñadas por los individuos de la historia funcionan como partes de un todo: la obra literaria³².

La segunda sección englobaría aquellos textos en los que la tensión lúdica mantiene al lector en alerta constante. Se trata, por tanto, de juegos relacionados con la intriga y el argumento. Esta clase de actividades lúdicas se centraría en las estrategias del autor para crear una coherencia en la narración suficientemente atractiva como para mantener la atención del lector a base de pistas e indagaciones. Así, a través de una forma seductora, el autor va perfilando la intriga, lo que permite que “the reading experience becomes a mediation between the experiential levels of art and life³³”.

La tercera categoría correspondería con los postulados de Detweiler y de Wilson colocados en primer lugar: los juegos formales, con la diferencia de que Foust solamente considera en esta tercera sección los juegos retóricos; es decir, aquellos que afectan a la expresión lingüística del argumento.

La cuarta y última clase encontraría su paralelo en la tercera apuntada por Detweiler y de Wilson, y basada en la relación entre autor y escritor. Foust la describe como una “cooperación entre ambos”, en la que el escritor debe medir la dosis de colaboración para dar pistas al lector sin hacerse entender apresuradamente. Por lo tanto, toda lectura requeriría la colaboración del escritor, quien proporcionaría las directrices necesarias para poder adentrarse en la obra. Así, Foust subraya el juego de ida y vuelta entre el autor y el lector, siendo el primero el que “mueve” y el segundo el que personaliza el movimiento³⁴.

En definitiva, si se toma el punto de vista del jugador como patrón de estudio, a la manera de Detweiler y de Wilson, la división de Foust debería sistematizarse en tres ejes principales:

TABLA N° 1. *Jugadores según la división de Foust*

CATEGORÍAS	JUGADORES
1.	Los personajes de la narración
2.	El autor
3.	
4.	El autor y el lector en colaboración

Fuente: elaboración propia.

32. FOUST, Ronald E., « The Rules of the Game: A Para-Theory of Literary Theories », *South Central Review*, invierno de 1986, Vol. 3, No. 4, págs. 5-14, págs. 7-8.

33. *Ibid.*, pág. 9:

“que la experiencia del lector se convierta en una mediación entre los niveles experimentales de arte y vida.” (La traducción es nuestra).

34. *Ibid.*, pág. 10.

4. Coordenadas de tiempo y espacio

En 1938, Johan Huizinga explica que el juego se separa y aísla de la vida corriente por fronteras espaciotemporales, dentro de las cuales tiene lugar en su totalidad³⁵. Esto significaría que todo juego literario se desarrolla obligatoriamente dentro de unas coordenadas de espacio y tiempo correspondientes a la esfera de la actividad lúdica, que no al tiempo y espacio de la vida real.

Así, en la primera categoría estudiada, el tiempo de acción equivale al de la narración de la partida que, en algunos casos, sugiere una continuidad o sucesión tras el relato. De este modo, en obras como *Through the Looking-Glass, and what Alice found there* de Lewis Carroll o *Le club des incorrigibles optimistes*, de Jean-Michel Guenassia, son los juegos desarrollados por los propios personajes los que determinan el tiempo de acción: en el primer caso, las aventuras que vive Alicia del otro lado del espejo, planteadas siempre como un torbellino de partidas de múltiples juegos, configuran la trama del libro y, por lo tanto, podrá limitarse el tiempo que transcurre en cada una de esas actividades lúdicas. Al igual que Carroll, Guenassia narra el desarrollo de las partidas de fútbol de Michel Marini, el protagonista de *Le club des incorrigibles optimistes*, o las largas tardes en las que Igor, Léonid, Sacha, Imré y los demás personajes del libro juegan al ajedrez en el cuarto privado del bar Balto. En el segundo y tercer tipo, el escritor juega con las restricciones a la hora de crear el texto literario, con las condiciones que se marca a sí mismo (número de personajes, definición de la trama, decorado, lenguaje...), por lo que el intervalo de escritura dependerá de sus necesidades. Por su parte, en el cuarto sector el lector solamente podrá ser partícipe del juego conformado por el escritor en el tiempo de lectura, sin olvidar que la sugestión lúdica puede inspirar actitudes del individuo más allá de las líneas del libro y, por lo tanto, del lapso de la lectura.

La duración de la actividad lúdica necesita de espacio para conformar una realidad nueva. En palabras de Malva Filer: “El texto ofrece un caleidoscopio verbal en cuyo interior se condensa el tiempo de la narración y se temporaliza, a la par, el espacio de la imagen, produciéndose una transformación de sus elementos en combinaciones sucesivas³⁶”. Por lo tanto, las coordenadas espacio-temporales estarían encerradas en la materia prima del ejercicio literario: el lenguaje. A través de éste, el autor desplegaría las posibilidades de los lineamentos en busca de la nueva realidad. De este modo, de la sucesión de combinaciones posibles dependerá la creación del mundo ficcional.

En este sentido el espacio de la narración, o “espacio de la imagen” que menciona Filer, corresponde al primer plano de esta coordenada. Se trata de la posición de los personajes en su propio juego, del escenario en el que se construye la actividad lúdica, de las zonas relativas a la historia de una determinada obra literaria. Por volver a los ejemplos citados con respecto al tiempo, en *Through the Looking-Glass, and what Alice found there* la situación espacial queda limitada por el espejo, objeto que permite el pasaje del mundo real al ficticio, y la realidad lúdica que se encuentra del otro lado. Del mismo modo, en *Le club des incorrigibles optimistes* el lugar del juego se concentra en la sala trasera de un bar, donde los miembros del club se reúnen y despliegan sus habilidades jugando al ajedrez. Tanto la segunda como la tercera clasificación –el espacio correspondiente a lo formal– se desarrollan en el seno del libro o del soporte que albergue al texto. Finalmente, puede hablarse de un tercer espacio: el discurso ya construido por el escritor, con el que se encuentra el lector. De este modo, Robbe-Grillet juega con el receptor a través de textos como *La Jalousie* o *Dans le labyrinthe*, proponiéndole varias posibilidades de interpretación. De la misma manera, Guillermo Cabrera Infante despliega una infinidad de juegos en *Exorcismos de esti(l)lo*:

35. HUIZINGA, Johan, *Homo ludens*, Madrid, Alianza Editorial S.A., 1987, pág. 22.

36. FILER, Malva, « El texto, espacio de la vida y de la muerte en los últimos cuentos de Julio Cortázar », *Lo lúdico y lo fantástico en la obra de Cortázar I* (Coloquio Internacional), Poitiers, Centre de Recherches Latinoaméricaines, 1986, págs. 225-232, pág. 226.

desde la propuesta de una “Página para ser quemada viva”, con unas instrucciones para calcinarla³⁷, hasta ejercicios en los que el lector debe responder a preguntas sobre un texto, pasando por planteamientos de escritura restrictiva, en los que el cubano incita al lector a crear escritos a la manera del taller del OuLiPo. El espacio del texto podría, entonces, emparentarse al tablero de juego, donde tienen cabida una gran cantidad de jugadas.

Llegado este punto, es necesario señalar –como se ha indicado en el análisis del tiempo– que la sugestión lúdica es propensa a inspirar actitudes que el lector podrá trasladar a su espacio vital. Sobre esta idea, Valenzuela explica cómo, en un congreso de Neuchâtel, escuchó a David Roas contar en un relato autobiográfico “la sucesión de habitaciones 201 que le había tocado en un viaje al norte de España³⁸” y cómo se sintió rápidamente atrapada por la necesidad de escribir una serie de microrrelatos sobre ese mismo número de dormitorio. El espacio, por lo tanto, se traslada en este caso del texto de Roas al escrito de Valenzuela.

Para concluir, es posible trazar un esquema en el que los ejes espaciotemporales quedarán sistematizados en tres planos distintivos: la narración, la forma y el proceso de lectura:

TABLA Nº 2. Planos de los ejes espaciotemporales

Primer plano	NARRACIÓN	Tiempo	Juego de los personajes
		Espacio	Juego de los personajes
Segundo plano	FORMA	Tiempo	Creación lúdica
		Espacio	Soporte del texto
Tercer plano	LECTURA	Tiempo	Lectura lúdica
		Espacio	Soporte del texto

Fuente: elaboración propia.

El hecho de que la tarea lúdica tenga una duración y un lugar de desarrollo bien delimitados permite insertarla en la vida cotidiana como una excepción, como un lapso de realidad con principio y fin. Al respecto, Bohman-Kalaja subraya cómo “The world of the text exists as a real “while it is being read”, though it is fictive³⁹”. Uno de los motivos de seducción de la obra se debe precisamente a la particularidad de ese submundo ingenioso, que *existe* totalmente para el lector mientras juega.

37. CABRERA, Guillermo, *Exorcismos de esti(1)0*, Barcelona: Seix Barral, 1976, págs. 49-50.

38. VALENZUELA, Luisa, « Microficción: intensidad en pocas líneas », <http://www.resonancias.org/content/read/780/microficción--intensidad-en-pocas-lineas-por-luisa-valenzuela/>

39. BOHMAN-KALAJA, Kimberly, *Reading Games... op. cit.*, pág. 24: “El mundo del texto tiene existencia real “mientras dure la lectura”, a pesar de ser ficticio”.

Conclusión

En este artículo se ha presentado una propuesta de clasificación de las estructuras lúdicas en literatura. En primer lugar, ha sido necesario analizar y describir la esencia del juego en el texto literario: su función autorreferencial, su validez como motivo de evasión hacia realidades paralelas y su carácter adictivo en el que entra en juego la seductora potencialidad. Para su sistematización, se han tenido en cuenta las hipótesis de clasificación de determinados sociólogos y críticos del siglo XX, con el fin de determinar la teoría taxonómica más apropiada para este estudio. Una vez resuelta la primera incógnita, se han analizado y delimitado las coordenadas espaciotemporales en las que puede enmarcarse todo juego literario.

Bibliografía

- BOHMAN-KALAJA, Kimberly, *Reading Games: an aesthetics of play in Flann O'Brien, Samuel Beckett, and Georges Perec*, Champaign, Literary criticism, 2007.
- CABRERA, Guillermo, *Exorcismos de esti(l)o*, Barcelona, Seix Barral, 1976.
- CARROLL, Lewis, *Through the Looking-Glass, and what Alice found there*, Londres, Macmillan, 1929.
- CORTÁZAR, Julio, *Rayuela*, Caracas, Biblioteca Ayacucho, 1980.
- CÓZAR, Rafael de., *Poesía e Imagen: Formas difíciles de Ingenio Literario*, Sevilla, Ediciones del Carro de la Nieve, 1991.
- CURUTCHET, Juan Carlos, *Julio Cortázar o la crítica de la razón pragmática*, Madrid, Editora Nacional, 1972.
- DETWEILER, Robert, « Games and Play in Modern American Fiction », *Contemporary Literature*, invierno de 1976, Vol. 17, No. 1, págs. 44-62.
- FILER, Malva, « El texto, espacio de la vida y de la muerte en los últimos cuentos de Julio Cortázar », In *Lo lúdico y lo fantástico en la obra de Cortázar I* (Coloquio Internacional), Poitiers, Centre de Recherches Latinoaméricaines, 1986, págs. 225-232.
- FOUST, Ronald E., « The Rules of the Game: A Para-Theory of Literary Theories », *South Central Review*, invierno de 1986, Vol. 3, No. 4, págs. 5-14.
- GACHE, Belén, *Escrituras nómades. Del libro perdido al hipertexto*, Gijón, Trea, 2006.
- GIORDANO, Enrique A., « Play and Playfulness in García Márquez' "One Hundred Years of Solitude" », *Rocky Mountain Review of Language and Literature*, 1988, Vol. 42, No. 4, págs. 217-229.
- GUENASSIA, Jean-Michel, *Le club des incorrigibles optimistes*, Paris, France loisirs, 2010.
- HUIZINGA, Johan, *Homo ludens*, Madrid, Alianza Editorial S.A., 1987.
- PICARD, Michel, *La lecture comme jeu. Essai sur la littérature*, Paris, Les éditions de minuit, 1986
- REYES, Alfonso, *La experiencia literaria y otros ensayos*, Madrid, Fundación Banco Santander, 2009.
- , *El libro de las jitanjáforas y otro papeles de Amado Alonso*, Ignacio B. Anzoátegui, Marcel Biron, Mariano Brull, José de la Colina, "Dante Alighieri", Guido Gómez de Silva, Francisco Ichaso, Alicia Reyes, Toño Salazar, Jaime Torres Bodet, Xavier Villaurrutia seguidos de retruécanos, sonetórpidos y porras deportivas, México D.F, Iberoamericana, 2011.
- SALAZAR, Béatrice, « Palabras que juegan, juegos con las palabras », in *Lo lúdico y lo fantástico en la obra de Cortázar I* (Coloquio Internacional), Poitiers, Centre de Recherches Latinoaméricaines, 1986, págs.71-76.
- SANTIÁÑEZ-TiÓ, Nil, « Poéticas del modernismo. Espíritu lúdico y juegos de lenguaje en *La incógnita* (1889) », *MLN*, marzo de 1996, Vol. 111, No. 2, págs. 299-326.
- STEWART, Susan, *Nonsense. Aspects of Intertextuality in Folklore and Literature*, Baltimore, Johns Hopkins University Press, 1979.
- VALENZUELA, Luisa, « Peligrosas palabras », In *Peligrosas palabras*, Buenos Aires, Temas Grupo Editorial, 2001.
- , « Microficción: intensidad en pocas líneas », *Resonancias.org*, [en ligne], 23/03/2008, nº117, Disponibilidad: <http://www.resonancias.org/content/read/780/> (consultado el 02/04/13)
- WILSON, R. Rawdon, *In Palamedes' shadow. Explorations in Play, Game, & Narrative Theory*, Boston, Northeastern University Press, 1990.
- YURKIEVICH, Saúl, « Julio Cortázar: al calor de su sombra », in *Lo lúdico y lo fantástico en la obra de Cortázar I* (Coloquio Internacional), Poitiers, Centre de Recherches Latinoaméricaines, 1986, págs. 9-24.