

Perspectivas de lo lúdico en Prometeo y Cía. de Eduardo Wilde - Capítulo 1. Juego y literatura.

Russo, Alejandra.

Cita:

Russo, Alejandra (2009). *Perspectivas de lo lúdico en Prometeo y Cía. de Eduardo Wilde - Capítulo 1. Juego y literatura* (Tesis de Licenciatura). Universidad Católica Argentina, Buenos Aires, Argentina.

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/alejandra.russo/3/2.pdf>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/pgeo/3XH/2.pdf>



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons.
Para ver una copia de esta licencia, visite
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.es>.

Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: <https://www.aacademica.org>.

Universidad Católica Argentina
Facultad de Filosofía y Letras
Departamento de Letras

Perspectivas de lo lúdico
en *Prometeo y Cía.* de Eduardo Wilde

Tesis de licenciatura presentada por Alejandra Russo

Director de Tesis: Dr. Mariano García

Agosto de 2009

Capítulo 1.

Juego y literatura

El término “lúdico” es un término polisémico, dado que el juego tiene múltiples dimensiones y puede ser visto desde muy distintas perspectivas. En este trabajo se busca dar con una definición específica de lo lúdico para la materia en cuestión sin reducir no obstante este término tan vasto. Se procurará más bien acotarlo a uno de sus usos en la narrativa.

El juego ha sido estudiado desde las más diversas disciplinas, y cada una de ellas pone foco en alguno de sus componentes, dando de esta forma un concepto distinto de juego cada vez. Por ejemplo, el componente estratégico del juego es desarrollado por la matemática y la economía (von Neumann y Morgenstern, Schelling, Davis), mientras que su carácter más instintivo y de asumir un rol por parte del jugador es lo que resaltan la pedagogía y la psicología (Piaget, Elkonin, Vigotsky).

Otras disciplinas se ocupan del juego de una forma más global e intentan definirlo y descubrir sus componentes y forma específica de funcionamiento, distinguiéndolo de otras actividades o disposiciones humanas. Esto sucede con la filosofía (Kant, Yepes), la estética (Gadamer), la antropología (Huizinga, Caillois) y, de un modo menos sistemático, la crítica literaria (Derrida, Barthes, Eco).

A los efectos de poder utilizar este concepto de “lúdico” en la literatura de Wilde, conviene centrarse en estos últimos estudios, ya que aquéllos, más específicos de las disciplinas a las que pertenecen, escapan –al menos en este caso– a lo puramente literario.

1. 1. Hacia una primera definición de lo lúdico

La cultura humana brota del juego –como juego– y en él se desarrolla (Huizinga).

El punto de partida obligado para una definición de juego es la obra de Johan Huizinga, *Homo Ludens*. Historiador y catedrático holandés especialista en literatura y cultura india, Huizinga se dedicó a los estudios del Medioevo y de cultura y civilización en general. Su obra *Homo Ludens*, publicada por primera vez en 1938, marca un inicio dentro de los estudios modernos de juego, ya que lo inserta dentro de la perspectiva cultural. Allí establece las características básicas (clásicas) del juego, al cual sitúa en las bases de la cultura, estableciéndolo como fundamento y sentido de la misma. De este modo, el juego se reviste de un valor central para el hombre, dejando de verse ya como algo meramente accesorio y pasajero. Y es justamente este carácter central para la vida humana y sus actividades específicas lo que se retoma en cada definición de juego, sea cual sea la disciplina desde la que se estudie.

Huizinga (1938) crea el concepto de “homo ludens”, que da nombre a su obra, para completar esas otras definiciones –a su juicio desacertadas– de “hombre”. Se pregunta sobre qué es lo específicamente humano y repasa algunas de las caracterizaciones clásicas como la de *homo sapiens* u *homo faber*. Pero no le resultan suficientes. Cree que hay algo más que la inteligencia y la fabricación en el hombre, que es, precisamente, un tiempo de libertad. Así, define al ser humano como alguien capaz de usar parte de su tiempo libremente, en actividades que parten de su ingenio e imaginación y que carecen de objetivos externos a la propia actividad. En otras palabras, que el hombre es capaz de jugar. Lo llama, entonces, “homo ludens”.

Ahora bien, si lo típicamente humano es el juego, entonces la cultura debe partir también de allí, debe necesariamente encontrar su fundamento en lo lúdico y desarrollarse en él. Su presencia no depende de una determinada concepción de mundo, ni de un estadio particular de la sociedad. Por tanto, Huizinga considera que el juego es anterior a la cultura y que ésta no le ha aportado nada esencial.

Un rasgo esencial en el juego es el de ser una función llena de sentido y no un mero fenómeno fisiológico. Otorga un sentido a la ocupación vital y necesariamente significa algo. Hay en él un elemento inmaterial entre el instinto y el espíritu (Huizinga, 1938:12).

Efectivamente, el historiador holandés sostiene que el juego no está vinculado a la razón, que es irracional, y descarta cualquier finalidad biológica para esa actividad. No es entonces ni descarga de exceso vital, ni impulso de imitación o necesidad de relajamiento o de práctica ficcional, ni canalización de impulsos dañinos o deseos insatisfechos. Porque, según él, la significación del juego está enraizada en lo estético.

Su esencia, dice, tiene que ver con explicar la intensidad, la capacidad que tiene de hacer perder la cabeza. El juego se distingue de la vida corriente y tiene múltiples formas: es forma de actividad, forma llena de sentido y también función social.

Analiza, entonces, los juegos de índole social, a los que considera formas superiores de juego, y llega a una definición de lo lúdico:

El juego, en su aspecto formal, es una acción libre ejecutada 'como si' y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual (Huizinga, 1938:26).

Con esta definición deja postulados algunos de los elementos clave vinculados a lo lúdico, indispensables para su comprensión. Se trata de un conjunto de reglas, de participantes que las sigan (los jugadores), de un límite de tiempo y espacio y, sobre todo, de una cierta actitud frente a la gratuidad de esta actividad.

Las cuatro características fundamentales del juego son, para Huizinga:

- 1) Que es actividad libre: no se juega por obligación, sino por experimentar placer (implica, por tanto, libertad). Se trata de algo superfluo, dado que se puede abandonar en cualquier momento y se realiza en tiempo de ocio.
- 2) Que es desinteresado: se practica por el solo placer que proporciona su misma práctica e interrumpe los procesos de satisfacción de necesidades y deseos. No es la vida corriente: “Más bien consiste en escaparse de ella [la vida] a una esfera temporaria de actividad que posee su tendencia propia” (20). El juego tiene la capacidad de absorber al jugador por momentos, porque lo aparta en el tiempo y en el espacio. Tiene función cultural: adorna la vida, puesto que le da significado y crea conexiones espirituales y sociales.
- 3) Que es limitado: se juega dentro de un determinado tiempo y espacio. En cuanto al tiempo, el juego genera una sólida estructura como forma cultural y como tal, puede repetirse y hasta puede transmitirse de generación en generación. También cuenta con una limitación espacial: el juego se da necesariamente dentro de un campo espacial predeterminado con un orden propio. Estos campos “son mundos temporarios dentro del mundo habitual, que sirven para la ejecución de una acción que se consume en sí misma” (23). En *La región de lo lúdico* el filósofo y antropólogo español Ricardo Yepes comenta, en relación a la limitación temporal del juego, la similitud entre que éste y el sueño: “el juego tiene cierto carácter de sueño porque dentro de él olvidamos la realidad; ésta irrumpe bruscamente y lo hace cesar” (Yepes, 1996:36).
- 4) Que es orden: El juego exige un orden absoluto. De ahí que Huizinga –al igual que más tarde Gadamer– lo haga formar parte del dominio de la estética, puesto que parece regirse también por los mismos principios: por el ritmo y la armonía. El juego supone una tensión y pone a prueba las facultades del jugador, que tiende a una resolución dentro de unos ciertos límites: las reglas del juego. Traspasarlas es deshacer el juego, salir del encanto, volver al mundo habitual.

Desde esta clásica definición fundante dentro de los estudios sobre juego, se establece una primera relación entre juego y libertad. Pareciera ser que esta asociación es la única que se repite en los usos plurivalentes del concepto de juego.

En efecto, el concepto de juego es muy usado en literatura, pero no siempre remite a lo mismo. Su uso suele estar más relacionado al uso cotidiano que a un término que responde a una definición formal de la disciplina. Así, muchas veces se confunde con el humor o con las apelaciones a una mayor participación del lector; es decir, a todo comportamiento que de alguna manera rompe con lo típicamente literario (si es que efectivamente puede hablarse de tal cosa). Es decir un narrador en tercera persona omnisciente, que relata un acontecimiento del pasado estructurado según un principio, medio y un fin donde se resuelven los conflictos.

En este sentido, no parece azaroso el término juego para caracterizar los recursos que se salen de lo corriente, teniendo en cuenta la asociación de lo lúdico y el uso de la libertad, de la creatividad. Asociación que también se basa en las múltiples posibilidades del juego, que puede ser como es o de cualquier otro modo, porque puede inventarse y reinventarse a voluntad (Yepes, 1996:37).

El juego es salirse de las reglas cotidianas imponiendo, paradójicamente, nuevas reglas. Aunque estas reglas no obedecen a ninguna fuerza externa, sino tan sólo a la creatividad de quien inicia o da curso al juego. Expresan un modo consensuado de vivir ese tiempo fuera del tiempo que es el juego.

Algunos años más tarde, en 1958, el sociólogo, crítico literario y escritor francés Roger Caillois revisa estas definiciones de Huizinga en su libro *Los juegos y los hombres*. Caillois propone allí una clasificación que pueda contener la mayor cantidad de juegos posible, incluyendo los de azar y los de imitación, no contemplados por el historiador holandés.

Aunque coincide en la idea de juego como actividad libre, limitada y ordenada, refuta la de gratuidad. Excluye de la definición de Huizinga aquello de la falta de interés material, dado que esto dejaría de lado los juegos de azar y de apuestas. Sin embargo, sí

puede afirmar que el juego no produce ningún bien (incluso si intercambia mercancías), lo cual lo diferencia del trabajo y el arte. En efecto, sostiene que nada se gana con él, que es pura pérdida: “Al final del juego, todo puede y debe volver a empezar otra vez en el mismo punto” (Caillois, 1958:5).

Agrega, asimismo, como características esenciales de esta actividad la falta de certeza y la de conciencia de irrealidad. Los jugadores, siempre dentro de los límites impuestos por las reglas, cuentan con un margen de acción que hace que el juego sea impredecible. La duda es una parte necesaria y debe mantenerse hasta el final (7).

Por otro lado, considera también los juegos sin reglas, a los que llama de “hacer creer” o simular. Los juegos de jugar a un rol o hacer como si uno fuera otro u otra cosa –dice– no tienen reglas. Cuando el juego consiste en imitar la vida, se tiene conciencia de que el comportamiento seguido está separado de la vida real y de la legislación arbitraria que define otros juegos (8). Hay en estos juegos una conciencia de segunda realidad o de libre irrealidad.

Con estos ajustes e incorporaciones en la clásica definición de Huizinga, Caillois propone una primera clasificación de los juegos en cuatro rubros, según cuál sea el rol dominante en cada uno: la competencia (*agon*), el azar (*alea*), la simulación (*mimicry*), el vértigo (*ilinx*).

En los juegos competitivos se enfrentan dos rivales en igualdad de condiciones, que por esta razón tienen las mismas chances de vencer. Ganar es la forma de demostrar la superioridad sobre el oponente. Por eso la competencia supone un entrenamiento, destreza, cálculo, deseo de ganar y jugar lo mejor posible (15). En cambio, en los juegos de azar, si bien puede jugarse contra un rival, no caben las habilidades o capacidades o cualidades, sino tan sólo la suerte. La posibilidad de ganar reside aquí en algo externo al o a los jugadores: depende del azar o la fortuna.

Otro tipo de juego es el de la simulación o imitación, donde uno se convierte en otro, en un personaje imaginario y se comporta como tal porque, dice Caillois, “el placer reside en ser o hacerse pasar por otro” (21). Se representa un papel y se crea la

ilusión dramática para sí o para otros y se utilizan tanto la mímica como el disfraz. La imitación no tiene reglas imperativas y precisas a las cuales someterse, sino que, por el contrario, supone una constante inventiva. Para Caillois, la única regla de *mimicry* es la de fascinar al espectador¹.

Por último, el llamado *ilinx* fascina y enloquece al jugador, que se deja abandonar al éxtasis. No hay aquí ni voluntad ni reglas; *ilinx* es la búsqueda del vértigo, de alterar la estabilidad de la percepción de forma brusca (23). Entonces, mientras que en la simulación hay “una especie de desdoblamiento de la conciencia del actor entre su propia persona y el papel que representa” en el vértigo hay un eclipse de la conciencia, la cual genera desconcierto y pánico.

Los dos primeros son juegos reglados que exigen equidad absoluta entre los oponentes y se distinguen por el modo de vencer: *agon*, por el mérito y *alea*, por la suerte. Cabe destacar además, que normalmente se encuentran mezclados, siendo muy rara su forma pura. Ambos buscan la satisfacción de vencer “una dificultad concebida de manera arbitraria y aceptada por la voluntad propia” (75). *Mimicry* e *ilinx* suponen, por el contrario, un mundo desordenado, que desafía las reglas, porque el jugador es quien las determina. El jugador cuenta aquí con un rol central.

Si bien las reglas son necesarias para el juego, es indispensable también la libertad que asegura la posibilidad de la fantasía y el disfrute². En efecto, dice Yepes

¹ Sin embargo, muchas veces es común que no haya espectadores; y este es, en efecto, el caso que analizaremos en el cuarto capítulo. Las reglas existen, aunque de una manera muy libre, ya que son determinadas por el mismo jugador a medida que van haciéndose necesarias. Básicamente porque no supone un juego ya preestablecido. Así, al igual que cualquier otro juego más o menos abierto a cambios, siempre hay algunas reglas básicas, fijadas con anterioridad, y esto puede probarse con la simple posibilidad de hacer trampa, lo cual sucede incluso en los juegos de simulación.

² Caillois llama *paidia* a la fuente primaria de diversión, turbulencia, improvisación, alegría y espontaneidad que se complementa con *ludus*, que es el principio de arbitrariedad, convenciones imperativas, más cercano a los valores morales e intelectuales de la cultura, relacionado con las reglas, el

que hay en la esencia del juego –y especialmente en los de simulación– cierta voluntad de apropiación de aquello a lo que se está jugando:

La esencia de los juegos es una transformación latente del `como si´ (la conciencia de estar llevando a cabo una cierta representación) que lleva consigo toda acción lúdica. Al jugar a ser algo, se actúa `como si´ se fuera ese algo. Se empieza así a poseerlo (Yepes, 1996:47).

Caillois observa, a su vez, que esto no es exclusivo de los jugadores propiamente dichos, sino que también ocurre entre los espectadores. Considera que la identificación de la audiencia con el vencedor es similar a la del lector con el héroe en un texto literario (Caillois, 1958:22). Buscan apropiarse de ese tiempo de juego, de hacerlo suyo. Más aún: sucede en el juego la inversión medio-fin por la cual al ejecutar la acción propia de un ser, uno logra adquirirlo representativamente (Yepes, 1996:77).

1. 2. La actitud lúdica

Ya se sea hechicero o hechizado, se es a la vez engañador y engañado. Pero se quiere ser el engañado (Huizinga).

Según Huizinga, el juego supone un “nosotros” inclusivo en oposición a “otros”, los del mundo cotidiano, los que no siguen/conocen las reglas. Es, entonces, una actividad rodeada de misterio, que puede incluso intensificarse con el uso del disfraz o la máscara, que genera una distancia mayor con lo habitual. Por otro lado, el juego auténtico tiene la conciencia de ser ´como si´: es la seriedad del juego. Se trata de hacer

refinamiento, la disciplina y el progreso (Caillois, 2001:29). Estos componentes están presentes en mayor o menor medida en todos los juegos. Según la teoría del sociólogo francés, el proceso civilizatorio en occidente llevó a que las actividades lúdicas pasaran de más espontáneas y libres a más regladas y disciplinadas, es decir, de *paidia* a *ludus*, aunque la predominancia de uno u otro principio depende de las características de cada cultura.

creer. La representación lúdica llega a engañar incluso a los participantes, puesto que están en el papel.

Sin embargo, estas definiciones de juego no parecen ser suficientes. Estudios más recientes, como el de la investigadora especializada en la relación juego y literatura Haydée Silva Ochoa (1999), acusan la gran dificultad de determinar el carácter lúdico de algo, de distinguir un juego de lo que no lo es.

Más que una definición exacta de juego o una clasificación exhaustiva de ellos, Silva Ochoa busca individualizar sus componentes indispensables. Completa así de una forma más cabal la definición con que contábamos hasta ahora. Su intención es poner en evidencia la coexistencia de dos paradigmas contrapuestos (el de juego espontáneo o pre-racional y el controlado o racional que Caillois llama respectivamente *paidia* y *ludus*) y varios niveles semánticos de referencia de lo lúdico para finalmente dar con lo que llama la “metáfora lúdica”.

Según Silva, el juego, inserto en una red de asociaciones implícitas, es esencialmente metafórico. Analiza entonces esta metáfora lúdica, la cual se divide en cuatro niveles: material, estructura, contexto y actitud. Estos niveles de la metáfora lúdica no se mantienen fijos, sino que pueden cambiar de perspectiva según el paradigma simbólico al que estén vinculados. Lo cual explicaría los cambios fundamentales que sufre la definición de juego desde uno u otro paradigma.

El primer nivel es el que hace referencia al material lúdico. Éste se define como “el conjunto de objetos unidos entre sí por vínculos determinados y usados para jugar” (Silva Ochoa, 1999:42). Aquí el objeto lúdico está determinado por el uso que de él hace el jugador: cualquier objeto puede ser lúdico, es decir, puede ser juguete, si una persona decide realizar una actividad lúdica con él. De todas formas, hay ciertos materiales que se vinculan con una estructura o contexto determinado, lo que hace difícil distinguir los unos de los otros.

El segundo nivel es el de la estructura, es el sistema de reglas que sigue el participante (jugador) para jugar, para llevar a cabo una acción. Cuando el jugador

utiliza un objeto como juguete, retoma o inventa una estructura, de modo tal que cualquier objeto es susceptible de ser un juguete, siempre y cuando haya un jugador que lo haga formar parte de una cierta estructura.

Los primeros dos niveles de referencia semántica de juego son insuficientes para indicar que algo se trata de un juego, dado que no corresponden al sentido que se le da al esquema de acción, la forma o estructura o al material de juego.

El tercer y cuarto nivel son de carácter más abstracto, ya que tienen que ver con el sentido de estos materiales y estructuras de juego. El tercero corresponde al contexto, es decir a los elementos que condicionan al juego, los jugadores y los juguetes, aún siendo externos a ellos. El contexto es la determinación histórica e ideológica y las condiciones concretas de realización de la actividad.

Sin embargo, el juego es una actividad que sólo existe a través de realizaciones concretas: es un acto individual de voluntad e inteligencia. Depende, entonces, de lo que ella llama el cuarto nivel de referencia: la actitud lúdica. Es en ese nivel donde se atribuyen los significados, donde se determina si algo es o no un juego.

Henriot llega a afirmar que lo único por definir cuando se habla de juego es la actitud mental, la conciencia singular de quien descubre en el material y en la estructura (y en el contexto, podríamos añadir nosotros) oportunidades o medios para jugar (Silva Ochoa, 1999:45).

Puede decirse, entonces que, más allá de las reglas, los materiales que se precisen para llevarlo a cabo y los jugadores, para que el juego pueda serlo hace falta sobre todo una disposición especial, una actitud particular: la actitud lúdica. Sin esta actitud, no es posible el juego. También Yepes advierte el papel central del jugador para la definición misma de juego, entendido como un abrir `ventanas´ para trasladarse a realidades lejanas. Para él, la forma lúdica es propia del jugador, es “realización del actuante y al mismo tiempo obra suya” (Yepes, 1996:80).

Este hecho es sobre todo relevante desde el punto de vista de la asociación necesaria entre juego y ser humano, quien es capaz de tener una actitud lúdica, y entre ellos y libertad. Porque el sujeto que se dispone a jugar lo hace libremente, mediante un acto de voluntad, que lleva a ese “encantamiento” del que hablaba Huizinga (1938:35). Similar también a la libertad con que cuenta el lector para dejarse llevar por el texto y lograr el “goce” o “placer textual” (Barthes, 1978:20). En eso consiste, precisamente, la idea de la gratuidad del juego, que es, por encima de todo, una disposición espiritual.

Ahora bien, esta libertad del sujeto –su actitud lúdica– lleva, paradójicamente, a la aceptación e imposición de reglas, las que constituyen el juego. El jugador se somete libremente a ciertas reglas que hacen posible el juego. Resulta evidente entonces la vinculación esencial entre actitud y estructuras lúdicas, dos elementos fundamentales para entender la noción de juego en la literatura.

La forma de juego puede plasmarse o reproducirse en la narrativa a través de técnicas y recursos literarios específicos, que reflejan la complejidad de las reglas que lo conforman. Las reglas se agrupan según la clase de estructura a la que pertenecen. Para clasificar las estructuras lúdicas, Silva Ochoa (2005) propone cuatro grandes tipos: estructuras constitutivas, normativas, evolutivas y metalúdicas. Cada una de las cuales supone un tipo de regla particular.

Las estructuras constitutivas son un repertorio implícito de reglas específicas del juego, formuladas y adquiridas explícitamente. Son las que coordinan la operación lúdica con la suposición de reglas más livianas, las normativas y evolutivas. En narrativa, estas reglas son indispensables para que el pacto autor-lector pueda ser respetado aún sin que el contenido del relato esté definido, como sucede en la literatura postmoderna.

Estas estructuras se dividen en las que conciernen al juego en sí mismas (propiamente constitutivas) y las que conciernen a las disposiciones generales que gobiernan la concepción del juego, definido por factores culturalmente marcados (metalúdicas). Las estructuras metalúdicas son aquellas que remiten al contexto de

creación del juego. Su conocimiento permite encuadrar al juego dentro de una familia de juegos y determina la posición que toman los jugadores y otros con respecto a él (contexto de creación y recepción).

A estas reglas fundantes, acompañan otras no menos importantes: las estructuras normativas y las evolutivas. Las primeras son las reglas que conoce el jugador, mientras que las segundas son las que efectivamente lleva a cabo durante el juego.

Las reglas normativas son reglas técnicas que lo llevan a jugar bien o mal. Con ellas, el jugador se atiene a lo que exige el juego adaptándose a situaciones siempre nuevas. Las reglas evolutivas son las que se aplican efectivamente a las partidas, con la creatividad de quien las usa. Son expresiones de regularidades que dan lugar a innovaciones, adaptaciones, excepciones.

En el juego, entonces, queda explícita la estructura constitutiva (reglas formales), y hasta a veces las normativas, pero las evolutivas se hacen visibles sólo con la descripción de cada partido en particular. En literatura, la estructura evolutiva puede compararse con los hábitos y creatividad de cada lector, que lee a su modo para lograr su satisfacción (Barthes, 1978). Da libre curso al juego de la diferencia derridiana.

El estudio de las estructuras lúdicas remite puntualmente al uso que normalmente se hace del concepto de juego en literatura. No obstante, esto no siempre fue ni es necesariamente así.

1. 3. Distintas concepciones de juego y literatura

Las teorías que analizan la relación entre juego y literatura pueden dividirse en dos grandes grupos según refieran a la identificación de la obra literaria, su creación y su recepción como un todo lúdico; o bien refieran a ciertos recursos literarios específicos dentro de la obra que son caracterizados como lúdicos. En otras palabras, según entiendan el juego de la obra literaria externa o internamente.

El primer grupo corresponde a una perspectiva estética de la vinculación entre juego y literatura. Dentro de éste se encuentra María Rosa Palazón (1997), investigadora y catedrática mejicana de filosofía, estética y literatura, quien resalta el poder de encantamiento de la literatura. La literatura puede ser equiparada al juego en tanto que cuenta con este aspecto mágico y único, trascendente. Al igual que Gadamer y Huizinga, envuelve la literatura dentro de un velo de trascendentalismo y misterio donde reside su esencia. Ella define el juego como “un libre vagabundeo contra las obligaciones, que nos hace experimentar el goce” (Palazón, 1997:110).

Palazón retoma, siguiendo a Huizinga, el origen de la cultura como juego, que nace de un espíritu lúdico inherente al hombre. Es juego sagrado, ritual y mítico. De ese origen lúdico se desprende la literatura que conserva la posibilidad de elevar lo más alto del espíritu despertando la emoción estética, tomando elementos de la realidad y combinándolos con elementos del mundo imaginario.

En tanto juego, la literatura se ejecuta como si fuera ‘realidad’: en su ámbito los participantes se ponen fuera de sí, en la recepción y en las emisiones, sin perder totalmente de vista que la obra es una puesta en escena, donde se unen lo aparente y lo simbólico, es decir, sin olvidarse de que están jugando (Palazón, 1997:116)

Entiende, entonces, que la totalidad de la literatura es lúdica en tanto que es capaz de encantamiento³ y se distingue del trabajo y lo serio, dado que es un fin en sí mismo. Según Palazón, la principal función de la literatura y del juego es estética: el libro es el juguete, y autor y receptor son jugadores.

³ También alude a esta propiedad el filósofo Ricardo Yepes, cuando sostiene que parte de la actitud que el juego supone es la de ‘dejarse fascinar’ por la belleza, desinteresadamente (Yepes, 1996:48). El juego eleva al hombre por encima del trabajo, el esfuerzo y la seriedad (81), dado que no tiene como fin ni la utilidad ni la representación simbólica, sino que solamente busca embellecer.

Por otro lado, también toma el concepto de normatividad de los juegos y de azar para combinarlos en literatura como espíritu creativo del juego: “En tanto juego, las artes son *póiesis* constante dentro del marco de unas reglas” (123). La obra literaria invita al diálogo y surge así la capacidad inventiva, innovadora, que se desarrolla dentro de las normas impuestas por el juego. Es decir que la obra es siempre una obra abierta (a reinterpretaciones, a innovaciones...).

Palazón sólo tiene en cuenta la obra como un todo, sin detenerse en su contenido específico: la estructura interna que permite la posibilidad del juego. Además, el hecho de hablar del libro como juguete no lleva necesariamente a entender la literatura como juego, dado que, en realidad, cualquier objeto del mundo es susceptible de ser tomado como juguete si es tomado con actitud lúdica (Silva Ochoa, 1999:43). Por estas razones, y aunque cuenta con gran aceptación general, esta concepción es poco relevante para el análisis literario.

Ahora bien, a este primer grupo pertenecen también las ideas de Gadamer, quien da un paso más dentro de esta concepción estética de la relación entre juego y literatura. Para el filósofo, toda obra de arte es una propuesta de juego⁴, del que participan activamente tanto el artista-creador como el receptor-lector.

En *La actualidad de lo bello* (1977), Gadamer intenta descubrir la definición de arte que permita articular el arte moderno con el antiguo y llega a la conclusión de que el término remite menos a una técnica o un estilo y más a los sujetos que forman parte de esa experiencia. El arte está relacionado con la satisfacción tal como es definida por Kant: no mediada por conceptos, sino más bien alcanzada por el libre juego del entendimiento y la imaginación. Busca así la base antropológica de nuestra experiencia en el arte (experiencia estética) y relaciona esto con los conceptos de juego, símbolo y fiesta.

⁴ En realidad, el tipo de juego que aquí se desarrolla, el de la “mediación total”, no es para Gadamer el único, sino el más perfecto (Gadamer, 1960:154).

Al igual que en las definiciones anteriores (Huizinga, Silva Ochoa), para Gadamer el juego (o la obra de arte) depende fundamentalmente de una disposición del sujeto, y no de un contexto o ámbito particular y lleva a una satisfacción y comprensión no racional. Es, por tanto, un pilar de la cultura:

Lo primero que hemos de tener claro es que el juego es una función elemental de la vida humana, hasta el punto de que no se puede pensar en absoluto la cultura humana sin un componente lúdico (Gadamer, 1977:66).

También él asocia el juego con libertad, reglas y ausencia de fines extrínsecos. Identifica el juego con un movimiento de vaivén que genera su propio impulso, su propio tiempo y espacio y al que se somete libremente quien participa de él.

Se debe pensar el juego como “impulso libre”, que implica en primer término “un movimiento de vaivén que se repite continuamente” (ibíd.) y que no está vinculado a ningún fin: ninguno de los dos extremos del vaivén representa la meta final. Además, este movimiento forma parte de un espacio de juego y es en realidad un automovimiento, porque lleva en sí el impulso de movimiento, independientemente de los sujetos que participan (Gadamer, 1960:144). El juego es, entonces, el movimiento que no tiende a un fin, sino al movimiento en cuanto movimiento.

Sin embargo, lo particular del juego humano es, para Gadamer, la racionalidad libre de fines: es poner reglas, es ordenar los propios movimientos de juego *como si* tuviesen fines. “El juego es, en definitiva, autorepresentación del movimiento de juego” (Gadamer, 1977:68). Por eso jugar es jugar-con, es participar de ese movimiento, de esa repetición, incluso siendo sólo espectador. En el juego hay, por tanto, una identidad: la obediencia a las reglas que el juego se plantea. Y es esa misma identidad hermenéutica la que perdura en la obra de arte, dándole unidad y sentido.

Así, para Gadamer, el sentido de una obra de arte consiste en que hay algo que requiere ser entendido, y que se propone a quien acepte ese desafío y produzca una respuesta propia. El lector/espectador será entonces también parte del juego, un co-jugador (73). En efecto, en un juego, todos son co-jugadores. Yepes relaciona esto con

la dimensión festiva y social del juego, dado que supone un ámbito común, abierto a otros. De modo tal que “el espectador del juego también participa en él, no como ejecutor, sino como instaurador del carácter común, público y social que el juego tiene” (Yepes, 1996:85).

La obra de arte también exige siempre nuestra participación para la construcción del significado. En efecto, el simbolismo en el arte también tiene algo de lúdico, en tanto que juego de contrarios, de mostración y ocultación (Gadamer, 1977:87). Si el arte es la evocación de un orden íntegro posible, el encuentro con la obra artística remite a la totalidad, enfrenta al hombre con lo más trascendente. Pero a su vez, este significado no está afuera, sino que “en ella está propiamente aquello a lo que se remite” (91). El artista habla un nuevo lenguaje, el de la obra creada, pero la comunidad se abre a éste y se lo apropia. Igual que el juego, tiene más un carácter colectivo que individual.

Y es por este carácter colectivo, de coparticipación, que puede establecerse un paralelo con la fiesta. La fiesta representa la comunidad por antonomasia. Es el tiempo en que no se está aislado, sino en el que todos participan, en el que todos celebran. Con la idea de fiesta, el filósofo explica el concepto de temporalidad de la obra de arte, que es igual en el juego.

La celebración tiene una estructura temporal particular que no se compone de una serie de momentos sucesivos, sino todo lo contrario (102). Nuestra percepción normal del tiempo sugiere que es algo vacío para ser llenado o no, en que los eventos pasaron, pasan o pasarán. En la fiesta, en cambio, el tiempo se percibe como tiempo, es el “tiempo propio”, el de la celebración. Es un tiempo que invita a detenernos y a vivir la fiesta, a celebrar.

Gadamer toma el concepto kantiano de “finalidad sin fin” para explicar esa unidad temporal de la fiesta, en la que todo está dispuesto alrededor de un centro. Como el juego y la obra de arte, la fiesta es una unidad estructurada en sí misma y no por determinaciones temporales externas.

Estas experiencias del hombre –juego, símbolo, fiesta, obra de arte– permiten ver que el ser humano no hace más que intentar “retener lo fugitivo” (112). En ese sentido, la característica fundamental del juego humano es que otorga la permanencia, y esa permanencia en lo fugitivo se capta con el reconocimiento que nos permite lo simbólico, de unir las piezas para formar un todo (la *tessera hospitalis* de los griegos).

Y justamente de esa premisa que da valor a lo simbólico parte la segunda concepción de la vinculación entre literatura y juego.

1. 4. El juego literario

Una concepción más moderna de juego desde la literatura se da con el análisis de las obras del siglo veinte en donde se busca romper con los moldes⁵ y se crea un nuevo concepto de la obra literaria. Son técnicas de ruptura especialmente en el plano de las formas, sobre todo de la estructura de la obra. Esto se da tanto en narrativa como en poesía y teatro⁶, donde se empiezan a traspasar ciertos límites para llegar desde otro lado al lector, en un intento de acercar (o alejar, según la perspectiva que se tome) más el arte a la realidad de quien lee; o bien para innovar en técnicas que no se habían explorado hasta este momento.

Para Umberto Eco (1962), el cambio en las poéticas contemporáneas tiene que ver con hacer explícito y dar mayor importancia a la plurivalencia semántica de las obras. Y si bien es inherente a toda obra contar con una variedad de significados, de interpretaciones posibles, en las obras modernas deja de haber una interpretación propuesta por el autor. En otras palabras: la ruptura con el orden tradicional que se

⁵ Baquero Goyanes en su *Estructuras de la novela actual* dentro de las nuevas estructuras menciona la del “juego como disposición”, donde las estructuras novelescas buscan reproducir alguna partida de juego como el ajedrez, la oca, etcétera (Baquero G., 1970:227).

⁶ Un ejemplo de poesía puede ser *Espantapájaros* de Gironde (1932) y de narrativa, *Rayuela* de Cortázar (1963), donde es el lector quien debe ordenar el material narrativo.

identificaba con la estructura objetiva del mundo, no resulta en un nuevo orden, sino en un desorden.

El nuevo ideal es el informalismo, desorden, indeterminación de resultados, etcétera. Las obras modernas son “obras abiertas”, porque deben ser acabadas por el receptor, es decir, el lector, que es ahora participante activo, que interpreta y disfruta.

La poética del asombro, del ingenio, de la metáfora, tiende en el fondo, más allá de su apariencia bizantina, a establecer esta tarea inventora del hombre nuevo que ve en la obra de arte no un objeto fundado en relaciones evidentes para gozarlo como hermoso, sino un misterio a investigar, una tarea a perseguir, un estímulo a la vivacidad de la imaginación (Eco, 1962:78).

Derrida (1967) también habla de una ruptura de los textos con el orden tradicional, que lleva a un movimiento similar al del juego, donde todos son participantes (co-jugadores). Como para Gadamer, también para Derrida el juego supone un movimiento, y se opone a la estructura regida por un centro que la determina. A partir de esta nueva concepción de movimiento, el texto literario ya no se entiende como un todo acabado, inmóvil, sino como algo que se va construyendo sobre la marcha.

Antes la estructura estaba neutralizada, reducida por tener un centro que la orientaba y equilibraba, que la organizaba. Ese centro es lo que hace posible el juego de los elementos en el interior de la estructura, pero a la vez lo limita, lo cierra. Así, el centro conforma una contradicción en el concepto de estructura y de ciencia, ya que está a la vez dentro y fuera de la estructura: la rige, pero no pertenece a ella. Es una presencia plena: fuera de juego.

La estructura centrada –el orden tradicional– suponía un juego constituido a partir de la inmovilidad. Por eso se plantea en la modernidad el problema de cómo el centro sustituye la estructura y cómo puede estar presente estando ausente: y ésa es la ruptura, el ‘acontecimiento’ (que es, precisamente, un *descentramiento* de la estructura).

A partir de esa ruptura el centro empieza a considerarse como ausencia, como un no-lugar: una función. Se cuestiona el lugar del significado, que –según esta concepción– está presente sólo a través del sistema de diferencias, que es el juego de la significación. Lo cual conduce a cuestionar la oposición entre significado y significante. En el análisis o interpretación, este hecho lleva a cuestionar la historia de los conceptos (deconstrucción), o bien a utilizar los conceptos como meras herramientas, sin darles valor de verdad (es decir, separando verdad y método).

Para Derrida, el lenguaje es juego, es un campo de sustituciones infinitas dentro de un conjunto finito. “Ese campo permite tales sustituciones infinitas porque es finito, [porque le falta] un centro que detenga y funde el juego de las sustituciones” (Derrida, 1967:397). Por tanto, el movimiento de juego será el movimiento de la suplementariedad, donde la significación suple una falta (de significado) y añade algo. El suplemento, pues, ejerce una función vicaria, o dicho de otra forma más cercana al léxico de lo lúdico, un rol.

El filósofo francés opone, entonces, dos interpretaciones de la interpretación: la negativa, roussoniana, y la positiva. La primera pretende descifrar la verdad o el origen que se sustraiga al juego y al signo. La otra es la afirmación nietzscheana de la presencia del juego en el mundo, un mundo de signos sin verdad ni origen que se ofrecen a una interpretación activa. Entonces el no-centro ya no es pérdida del centro, porque el juego es sustitución de piezas dadas y existentes, presentes. La indeterminación, el azar absoluto.

Tanto para Eco como para Derrida, la ruptura con lo tradicional supone una participación mucho más activa por parte de quien interpreta, dado que los signos, las obras, suponen una indeterminación y no un todo acabado. Se trata de un juego con reglas, pero en el que el resultado –azaroso, no prefijado– depende de la creatividad de sus participantes.

Más centrada en la narrativa moderna y su relación con el juego, Silva Ochoa (2005) disiente con estos teóricos en lo que respecta al papel del lector, que, según ella, también evoluciona con el tipo de narrativa. Coincide en la ruptura con su rol cuasi-pasivo a un rol más activo, pero sostiene que el cambio no es tan abrupto, y está en estrecha relación con el modo de entender la literatura y el concepto de juego.

En “La métaphore du jeu dans le Nouveau Roman”, Silva explica algunos cambios en la producción de la obra a partir de la segunda mitad del siglo veinte. A partir de esa época, dice, la tematización del juego en literatura pasa para dar lugar al funcionamiento de la obra como juego: pues la literatura ya no habla de los problemas del mundo, sino de los problemas de la producción textual. Se producen grandes innovaciones en los géneros y la forma de lectura y escritura: cambia la misma concepción de obra literaria.

En efecto, los autores de la “nueva novela” hicieron una inversión del proceso generador: primero se elegirá una forma de narrar en la que transcurrirá una historia y no al revés, como hasta ese momento. Se hace del texto un motivo estructural, dando una nueva noción literaria de juego: fundada en el plano estructural de la metáfora lúdica. Ahora importa la escritura y no lo escrito: la conciencia del escritor de su arte.

El relato ya no está prefijado, ni siquiera pensado previamente, sino que se va construyendo a medida que se escribe. Se extienden los mecanismos textuales, el juego es un modo de explorar las posibilidades del texto literario y no una mera forma de contar un contenido. La nueva novela quiere redoblar la ficción actuando sobre la metaficción, quieren desmitificar el pacto ficcional con el lector.

Esta nueva escritura supone, por tanto, autores capaces de explorar las estructuras del juego literario, y lectores que quieran entrar en esa propuesta (el lector toma conocimiento de las reglas durante el juego y no antes, como en el relato convencional). Todavía aquí se tiene un cierto “control” sobre el lector, a quien se lo hace formar parte del juego.

Más tarde la técnica en literatura cambiará para hacer del lector un jugador más y no alguien con quien se juega, es decir que contará con un rol mucho más activo. Silva expresa estos grados de participación en dos términos: en el Nouveau Roman, los lectores son aún “*joues*” en lugar de “*jouants*” (es decir “*jugados*” en lugar de “*jugadores*”).

1. 5. El caso particular de Wilde: juego, humor y la presencia del lector

Ahora bien, en el caso particular de la literatura de Eduardo Wilde y su generación, el concepto de obra literaria, ese paso de apertura hacia los lectores, era aún muy incipiente. Se da, además, una ruptura con la literatura precedente en términos de técnicas relacionadas con los conceptos de juego que definimos hasta el momento. La obra literaria comenzaba a complejizarse en distintos niveles de enunciación y se abría a una mayor participación del lector.

A diferencia de lo que sucede en las narrativas más vanguardistas, donde el lector se ve envuelto en el juego que propone el autor (Baquero Goyanes, 1970; Silva Ochoa, 2005), o donde la posibilidad de participar activa y voluntariamente se convierte en necesidad (Eco, 1962; Derrida, 1967), en la literatura de la generación del ochenta apenas se comienza a dar un pequeño acercamiento al lector, entendiéndolo como una presencia explícita, sin la cual no hay relato.

Estos hechos se mencionan en las caracterizaciones más recurrentes de parte de la narrativa de la generación del ochenta, aunque más desde la perspectiva del humor y la oralidad que de lo lúdico. En efecto, en general se la considera literatura humorística por un lado, por la inclusión de humor y, por otro, por el estilo conversacional que lleva –al igual que el humor– a un pacto literario particular entre narrador y lector.

Son justamente estos recursos (oralidad y humor) los que generan una mayor participación del lector, que queda incluido por las constantes menciones y por el fin práctico de hacer más amena la lectura, que pretendía ser apenas menos elitista de lo que había sido hasta entonces.

En los cuentos que analizaremos, el juego aparece por debajo de la capa de humor en un uso estructural, pero que, por las mismas características de los relatos, se distingue de las novelas modernas de ruptura. En estos relatos, donde hay varios niveles de enunciación, el juego estructural no abarca la totalidad de la obra, sino tan sólo uno de los niveles. Por eso, para poder desentrañar el nivel de lo lúdico, es menester distinguirlo de este par al que se ve normalmente asociado y especialmente en la literatura de la generación del ochenta, donde el humor era un recurso en boga.

1. 6. Juego y risa

*El humorismo es una técnica para hacer pensar
sin que la gente se dé cuenta (Escardó).*

Muchas veces se acude al término “lúdico” para referirse a algo humorístico y viceversa. Si bien están relacionados, estos dos elementos son distintos y conviene definirlos separadamente para comprender cabalmente el concepto de juego y poder usarlo para el análisis de las obras que nos ocupan. Especialmente porque estos recursos (humor y juego) están presentes en Wilde y también en otros autores de la generación a la que pertenece.

Por ello, uno de los temas importantes para definir lo lúdico es distinguirlo de lo cómico, lo que provoca risa. Este tema está vinculado al juego en el hecho de que supone una mayor participación del otro-lector. Además de una cierta disposición mental más abierta, una libertad, puesto que supone un relajamiento, un pacto literario menos acartonado. Estos elementos apelan más a lo sensitivo y lo instintivo que al goce puramente intelectual de que hablaban Gadamer o Palazón.

En *Homo Ludens*, Huizinga se ocupa de separar las nociones de juego y risa al oponer, ya desde una primera definición, el juego a lo serio. Sin embargo, sostiene que también la risa y lo cómico (que la provoca) se opone a lo serio y no necesariamente debe vincularse con el juego. Por otro lado, el juego es una función llena de sentido que comparten hombres y animales, mientras que la risa es una mecánica fisiológica

exclusivamente humana. “En sí, el juego no es cómico ni para el jugador ni para el espectador” (Huizinga, 1938:17), pues está más allá de la oposición entre sensatez y necedad, verdad y falsedad, bondad y maldad. Sin embargo, tanto juego, risa, cómico, diversión, etcétera, remiten todos a un concepto inmediato: son actividades espirituales.

En esta misma línea de pensamiento ubicamos a dos grandes estudiosos del tema, aunque muy distintos en sus concepciones: Bergson y Bajtín.

Bergson establece en *La risa* tres elementos principales de lo cómico, de lo que lleva a producir la risa. Primeramente considera que lo cómico no es una propiedad de las cosas, sino más bien una disposición del sujeto. Cualquier cosa puede ser risible, dado que la capacidad de transformar algo en algo cómico es exclusivamente humana.

Si algún otro animal o cualquier cosa inanimada produce la risa, es siempre por su semejanza con el hombre, por la marca impresa por el hombre o por el uso hecho por el hombre (Bergson, 1900:13).

De allí que en la narrativa humorística de Wilde y, en general, de la generación del ochenta, el narrador tenga un papel principal en el relato y sea, muchas veces, protagonista, puesto que de él surge la posibilidad de lo cómico, de la risa.

Pero también el lector debe contar con una disposición especial. En efecto, Bergson considera que el efecto de lo cómico supone un cierto alejamiento por parte del espectador, una indiferencia o insensibilidad. Debe desvincularse momentáneamente de las emociones que lo cotidiano suscita en él. Así, para que algo sea cómico sólo basta que se produzca un extrañamiento en nosotros, pues si su cotidianeidad se aísla de nuestra imaginación, el hecho u objeto pierde gravedad y nos dispone para la risa (145).

El tercer punto de Bergson sobre la risa refiere al contexto en que ésta se efectúa: refiere puntualmente a la compañía de otros, a su complicidad. En el caso de los cuentos, este punto está en estrecha conexión con las referencias al lector ideal. En efecto, su mención tiene como fin participar a alguien del hecho cómico, sin el cual éste último no podría producirse.

No saborearíamos lo cómico si nos sintiésemos aislados. [...] Nuestra risa es siempre la risa de un grupo. [...] Por muy espontánea que se la crea, siempre oculta un prejuicio de asociación y hasta de complicidad con otros rientes efectivos o imaginarios (Bergson, 1900:14).

De allí que sean inseparables en la literatura de esta generación el uso del humor y la técnica de la oralidad. Pues, dice Bergson:

“Lo cómico habrá de producirse cuando los hombres que componen un grupo concentren toda su atención en uno de sus compañeros, imponiendo silencio a la sentimentalidad y ejercitando únicamente la inteligencia.” (16)

Así, puede decirse que estos tres elementos principales de lo cómico son compartidos por todos los llamados ‘humoristas de la generación del ochenta’ de una forma más o menos similar. En lo que se van a distinguir especialmente es en aquello que observa el narrador y su modo particular de relatarlo.

Bajtín estudia la risa en los tiempos en que ésta tenía una “significación positiva, regeneradora, *creadora*” (1965: 69). En efecto, en el Medioevo y el Renacimiento, era concebida como cura, a la vez que como fórmula para el buen vivir y el buen morir. De este modo, el crítico ruso enmarca la risa dentro de la cultura carnavalesca (es decir, popular y no-oficial) y la opone al orden tradicional de lo serio y oficial. Así dispuesto, lo cómico refiere a la esfera particular de la vida cotidiana, y da una visión de mundo deliberadamente no oficial.

Distingue tres características de la risa carnavalesca: es general, universal y ambivalente. General, en el sentido de que no es ante un hecho singular y aislado, sino que todo resulta cómico, porque todo es considerado en su aspecto jocoso. Por otro lado, es universal, porque todos ríen. Y, por último, la risa es ambivalente ya que alegra, pero a la vez es burlona y sarcástica. Esta ambivalencia la lleva también a que el mismo burlador sea burlado: todos están dentro de la burla.

Estas características suponen un movimiento de renovación en el pueblo, que es capaz de generar una nueva visión, de reírse de sí mismo invirtiendo el orden establecido en un tiempo único, similar al del juego.

El núcleo de la cultura carnavalesca está situado entre el arte y la vida. Dice Bajtín: "En realidad es la vida misma, presentada con los elementos característicos del juego" (12). Es decir, que no hay espectadores, sino solamente participantes: "Durante el carnaval, no hay otra vida que la del carnaval" (13). Es un tiempo presente, de pura libertad, del que todos participan. Aquí es donde las tres experiencias antropológicas que apuntaba Gadamer (juego, fiesta, arte) se unen en una única realidad: el carnaval.

La risa medieval, según Bajtín, se vincula a la universalidad y a la libertad, implica la superación del miedo, de la autoridad y la violencia, ya que no impone ninguna prohibición. Era la victoria ganada sobre el miedo reinante en lo cotidiano (86). Estaba vinculada a la abundancia, a los placeres mundanos, con ella se pronunciaban contra lo eterno, inmutable y absoluto, porque suponía nacimiento y renovación.

Opuesta a esto por sus características propias, la literatura de la generación del ochenta no es ni pretende ser popular. De modo tal que su humorismo es menos corporal y colectivo, y nada espontáneo. No obstante, perduran algunas características esenciales que Bajtín enumera y que permitirán en el análisis de los relatos oponer las nociones de humor y juego, para poder centrarse en este último.

Si bien Bergson y Bajtín parten de presupuestos y contextos distintos para definir la risa, en ambas concepciones se trata de algo exclusivamente humano estrechamente ligado al sentimiento de libertad, tal como quedaba definido el juego. Pero se distingue de él en tanto que necesariamente se opone a lo serio (por lo cual es parte del mundo cotidiano), a la vez que requiere de otros y busca un efecto liberador, un cambio.

Florencio Escardó, uno de los biógrafos de Wilde dedicado al estudio del humorismo, considera que no hay una definición válida del humor, ya que en esencia el humorismo es una actitud vital, y por tanto inasible desde el razonamiento. Al repasar

trabajos anteriores sobre el tema, llega a la conclusión de que ninguno lo supo tratar verdaderamente:

El humorismo ha quedado confundido bajo el ruidoso manto de la risa, con lo irónico, lo cómico, lo sarcástico, lo burlón, lo mordaz, lo satírico, lo chistoso, lo festivo, lo gracioso, lo gárrulo, lo ocurrente, lo espiritual, lo ridículo, lo risible, lo jocoso, o álcacre y lo ingenioso (Escardó, 1959:70).

Así, Escardó distingue el humorismo de lo festivo: mientras que éste tiene como fin hacer reír mostrando lo superficial de las cosas, aquel busca hacer pensar mediante el planteo de un nuevo sistema de mundo. En ese sentido podría considerarse que se trata de una definición muy similar a la de juego. Advierte, asimismo, sobre la diferencia entre la risa y el reír, y afirma que esta última es un acto donde se agrega la inteligencia y es, por tanto una capacidad humana espiritual y refinada que se expresa mediante la sonrisa (72). La condición de humanidad, típica del humorismo tiende a buscar el hombre en el hombre y lo aleja de lo cómico y lo festivo, que intenta buscar el payaso, es decir, a encontrar el muñeco en el hombre” (74). El fin del humorismo es revelar al hombre la contradicción entre su deber y su comportamiento, desenmascararlo. Por eso lo considera “la conciencia de la sociedad”. El humorista dice sus verdades para movilizar, pero no para alarmar: quiere desacomodar lo acomodado.

De eso se desprende, entonces, la importancia del otro-receptor, para movilizarlo, para entretenerlo, ya sea que se hable de risa y comicidad o de humorismo. Y es esta mayor participación del lector una de las características clave de la apertura de la literatura a las formas lúdicas (Eco, 1962; Derrida, 1967; Silva Ochoa, 2005). De forma tal que los rasgos humorísticos, si bien no se corresponden directa o necesariamente con lo lúdico, sí facilitan el camino para la existencia del juego en estas obras.

Desde Huizinga se entiende el concepto de juego como sentido y fundamento de la cultura. El juego pasa a ser lo específicamente humano porque está hondamente

relacionado con la libertad y la creatividad. Se trata de una actividad libre y limitada que se sitúa fuera de la vida corriente. Caillois destaca también su impredecibilidad y la conciencia de irrealidad por parte del jugador.

En su relación con la literatura, lo lúdico puede entenderse desde dos perspectivas no excluyentes: como algo inherente a ella o como componente interno. La primera concepción pone el énfasis en la coparticipación, mientras que la segunda lo hace en la disposición lúdica de alguno de sus agentes.

Cuando juego y obra literaria se identifican, suponen un ámbito común, abierto a la coparticipación. El juego lleva a una satisfacción y comprensión no racional porque se vincula con el placer estético. Se trata de un fin en sí mismo: es un automovimiento según determinadas reglas, lo cual le da una unidad y sentido.

En cambio, si el juego es un componente estructural de la obra literaria, revierte la concepción tradicional o de escritor o de lector como agentes pasivos. Para Eco, la narrativa moderna es desorden que ordena el lector, que pasa a ser participante activo. En otros términos, pero desde la misma concepción hermenéutica, Derrida habla de la evolución del texto de un todo acabado a algo que se va construyendo, abierto a los cambios. Establecen entonces la misma oposición que Caillois entre los juegos de mayor *ludus* y los de más *paidia*, donde hay mayor libertad.

El juego tiene un modo de encantamiento que hace que todos –jugadores y espectadores– se hagan partícipes mientras no violen la regla básica: contar con actitud lúdica. Esa disposición espiritual que permite hacer que un material –cualquiera sea– pase a formar parte de un sistema de reglas que dictamine el modo de jugar de él o los participantes en un contexto específico y concreto. Las reglas serán de carácter constitutivo, normativo, metalúdico y evolutivo. Sólo estas últimas se hacen plenamente visibles y dan cuenta de la libertad y creatividad del jugador en el transcurso del juego y por eso son comparables con la libertad que el lector posee a la hora de leer un texto y otorgarle significado.

Respecto de la relación de lo lúdico con lo cómico hemos visto que, aún con sus diferencias, ambos pueden complementarse. Aunque el juego constituye un fin en sí mismo y no siempre requiere de otros, puede combinarse con el efecto liberador o movilizador de la risa y lo humorístico sin perder sus características propias.

Bibliografía

- ARA, Guillermo. 1969. "Introducción". En Wilde, E., *Aguas abajo*, Buenos Aires, Huemul.
- BAJTÍN, Mijail. 1965. *La cultura popular en la Edad Media y en el Renacimiento. El contexto de François Rabelais*. Madrid, Alianza, 1990.
- BAL, Mieke. 1981. "The Laughing Mice: Or: On Focalization". En: *Poetics Today*, Vol. 2, n° 2, Tel Aviv, Duke University Press, pp. 202-210.
- BAL, Mieke. 1985. *Teoría de la narrativa (Una introducción a la narratología)*. Madrid, Cátedra, 4ta ed., 1995.
- BAQUERO GOYANES. 1970. *Estructuras de la novela actual*. Barcelona, Planeta.
- BARTHES, Roland. 1978. *El placer del texto y lección inaugural de la cátedra de semiología literaria del collège de france*. Buenos Aires, Siglo XXI, 2da ed., 2008.
- BAUDIZZONE, Luis. 1942. *Los conversadores*. Buenos Aires, Emecé.
- BERGSON, Henri. 1900. *La risa: ensayo sobre la significación de lo cómico*. Buenos Aires, Losada, 1943.
- BORELLO, Rodolfo. 1974. *Habla y literatura en la Argentina*. Cuadernos de Humanitas, Universidad Nacional de Tucumán, Tucumán.
- BORGES, Jorge Luis. 1994. "Eduardo Wilde". En *El idioma de los argentinos*. Buenos Aires, Seix Barral.
- BOUILLY, Víctor. 1970. "Estudio preliminar". En Wilde, E., *Antología*. Buenos Aires, Kapeluz.
- CAILLOIS, Roger. 1958. *Man, play and games*. Illinois, University of Illinois Press, 2001.
- CARILLA, Emilio. 1981. "El 80 y el concepto de generación". En *Cuadernos tucumanos de cultura*, San Miguel de Tucumán, Dirección general de cultura.
- CARRICABURO, Norma. 1999. *El voseo en la literatura argentina*. Madrid, Arco/Libros.
- CARRICABURO, Norma. 2000. "Mansilla y la construcción de la oralidad" en *Boletín de la Academia Argentina de Letras*, LXV, n° 255-256, Buenos Aires, pp. 57-79.

- COWES, Hugo W. 1956. "Sentido de la perspectiva en un texto literario de Eduardo Wilde". *Revista de la Universidad de Buenos Aires - 5ª época*, año 1, N° 4, Buenos Aires, UBA, pp. 503-525.
- DELLEPIANE, Ángela B. 1996. "Un adelantado del vanguardismo argentino: Eduardo Wilde -humorismo y fantasía-". En AA.VV., *Homenaje A Alonso Zamora Vicente*, Vol. 5, Madrid, Castalia.
- DERRIDA, Jacques. 1967. "La estructura, el signo y el juego en el discurso de las ciencias humanas". En *La escritura y la diferencia*, Barcelona, Anthropos, 1989.
- ECHAGÜE, Juan Pablo. 1944. "Eduardo Wilde y su obra". En *Boletín de la Academia Argentina de Letras*, XIII, pp. 271-291.
- ECO, Umberto. 1962. *Obra abierta*. Buenos Aires, Planeta, 1992.
- ECO, Umberto. 1979. *Lector in fabula. La cooperación interpretativa en el texto narrativo*. Barcelona, Lumen, 1993.
- EDMISTON, William F. 1989. "Focalization and the First-Person Narrator: A Revision of the Theory". En: *Poetics Today*, Vol. 10, No. 4, Tel Aviv, Duke University Press, pp. 729-744.
- ESCARDÓ, Florencio. 1959. *Eduardo Wilde*. Buenos Aires, Santiago Rueda editor.
- FREDERICK, Bonnie. 1991. "A State of Conviction, a State of Feeling: Scientific and Literary Discourses in the Works of Three Argentine Writers, 1879-1908" en *Latin American Literary Review*, Vol. 19, N° 38 (jul- dic), pp. 48-61.
- FRUGONI DE FRITZSCHE, Teresita. 1973. "Eduardo Wilde". En Wilde, E., *Tini y otros relatos*, Buenos Aires, Plus Ultra.
- GADAMER, Hans-Georg. 1960. "El juego como hilo conductor de la explicación ontológica". En *Verdad y método. Fundamentos de una hermenéutica filosófica*, Salamanca, Ediciones Sígueme, 1984.
- GADAMER, Hans-Georg. 1977. *La actualidad de lo bello. El arte como juego, símbolo y fiesta*. Barcelona, Paidós, 1991.
- GARCÍA LANDA, José Angel. 1996. "Nivel narrativo, status, persona y tipología de las narraciones". En: *Miscelánea: A journal of english and american studies*, n° 17, pp. 91-122.

- GARCÍA MEROU, Martín. 1973. *Recuerdos literarios*. Buenos Aires, EUDEBA, 1991
- GENETTE, Gerard. 1972. *Figures III*. París, Seuil.
- GORI, Gastón. 1962. *Eduardo Wilde*. Santa Fe, Fondo editorial de la Municipalidad de Santa Fe.
- HUIZINGA, Johan. 1938. *Homo ludens*. Madrid, Alianza/Emecé, 1972.
- JITRIK, Noé. 1968. *El 80 y su mundo*. Buenos Aires, Editorial Jorge Álvarez.
- KORN, Guillermo. 2005. "Estudio Preliminar". En Wilde, E., *Prometeo & Cía*, Buenos Aires, Colihue-Biblioteca Nacional.
- LÓPEZ GRIGERA, Luisa. 1974. "En torno al arte de escribir de Eduardo Wilde en 'La lluvia'". En *Anales de literatura hispanoamericana*, N° 2-3, pp. 387-406.
- LUDMER, Josefina. 1999. *El cuerpo del delito*. Buenos Aires, Perfil.
- MATURO, Graciela. 1984. *Eduardo Wilde en la encrucijada del ochenta*. Buenos Aires, Teckné.
- MILDORF, Jarmila. 2006. "Sociolinguistic Implications of Narratology: Focalization and 'Double Deixis' in Conversational Storytelling". En Matti Hyvärinen, Anu Korhonen y Juri Mykkänen (eds.), *The travelling concept of narrative*, Helsinki, Helsinki Collegium for Advanced Studies, Universidad de Helsinki.
- MODERN, Rodolfo. 1994. "Homenaje a Eduardo Wilde en el sesquicentenario de su nacimiento". En *Boletín de la Academia Argentina de Letras*, LIX, pp. 355-361.
- MONNER SANS, José María. 1939. "Eduardo Wilde". En Wilde, E., *Páginas escogidas*, Buenos Aires, Estrada.
- MUSSCHOOT, Anne Marie. 2000. "From Perspective over Focalization to Vision: A Look at New Developments in the Theory of Narrative". En Dirk de Geest et al. (eds.), *Under Construction. Links for the Site of Literary Theory. Essays in Honour of Hendrik van Gorp*. Bélgica, Leuven University Press.
- NELLES, Williams. 1990. "Getting Focalization into Focus". En *Poetics Today*, Vol. 11, n° 2, Tel Aviv, Duke University Press, pp. 365-382.
- PALAZÓN, María Rosa. 1997. "La literatura como juego". En *Analogía filosófica: revista de filosofía*, vol. 11, n° 1, México, pp 109-125.

- PALCOS, Fanny. 1953. "Prólogo". En Wilde, E., *Aguas abajo y sus mejores cuentos*, Buenos Aires, W. M. Jacksonine.
- PRIETO, Adolfo. 1962. *La literatura autobiográfica argentina*. Rosario, Instituto de Letras de la Universidad Nacional del Litoral.
- PRIETO, Adolfo. 1980a. "La generación del ochenta. Las ideas y el ensayo". En Zanetti, S. (dir.), *Historia de la literatura argentina*, Buenos Aires, CEAL.
- PRIETO, Adolfo. 1980b. "La generación del ochenta. La imaginación". En Zanetti, S. (dir.), *Historia de la literatura argentina*, Buenos Aires, CEAL.
- REISZ DE RIVAROLA, Susana. 1989. "Voces y conciencias en el relato literario-ficcional". En *Teoría y análisis del texto literario*, Buenos Aires, Hachette.
- RIMMON-KENAN, Shlomith. 2006. "Concepts of narrative". En Matti Hyvärinen, Anu Korhonen y Juri Mykkänen (eds.), *The travelling concept of narrative*, Helsinki, Helsinki Collegium for Advanced Studies, Universidad de Helsinki.
- ROJAS, Ricardo. 1960. *Historia de la literatura argentina* (Tomo II: "Los modernos"). Buenos Aires, Guillermo Kraft.
- ROMERO, José Luis. 1965. *Breve historia de la Argentina*. Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica, 4ta ed., 2003.
- RUBIO MONTANER, Pilar. 1991. "La tercera persona desde la focalización interna: su equivalencia con la narración en primera persona". En *Epos: Revista de filología*, nº 7, Madrid, UNED: Facultad de Filología. pp. 235-258.
- SILVA OCHOA, Haydée. 1999. "Paradigmas y niveles de juego". En Ramos, J. L. (coord.), *Juego, educación y cultura*, México, ENAH - Conaculta.
- SILVA OCHOA, Haydée. 2005. "La métaphore du jeu dans le Nouveau Roman. Une proposition d'analyse des structures ludiques en littérature". En *Anuario de Letras Modernas*, vol. 12, México, UNAM.
- TERÁN, Oscar. 2000. *Vida intelectual en el Buenos Aires fin-de-siglo (1880-1910). Derivas de la 'cultura científica'*. Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica, 2da ed., 2008.
- VERGARA DE BIETTI, Noemí. 1976. *Humoristas del ochenta*. Buenos Aires, Plus Ultra.
- WILDE, EDUARDO. 1899a. *Prometeo & Cía*. Buenos Aires, Colihue-Biblioteca Nacional. (Colección Los Raros; 6), 2005.

WILDE, EDUARDO. 1899b. *Prometeo & Cía*. Buenos Aires, Jacobo Peuser. 2da edición.

YEPES, Ricardo. 1996. *La región de lo lúdico. Reflexión sobre el fin y la forma del juego*. Pamplona, Cuadernos de Anuario Filosófico.

ZANETTI, Susana. 1980. “La `prosa ligera´ y la ironía: Cané y Wilde”. En *Historia de la literatura argentina*, Buenos Aires, CEAL.