




RESEÑA DE / REVIEW OF

Morales Benito, Lidia (2021). *El arte del funámbulo. Juego, 'Patafísica y OuLiPo, aproximaciones teóricas y equilibristas literarios*. Puebla: Universidad Iberoamericana de Puebla. ISBN 978-607-8587-47-6. 204 pp.

JAVIER IGNACIO ALARCÓN BERMEJO

Universidad de Alcalá

nachoalarcon2@gmail.com

 0000-0003-3656-2702

Recibido: 22/01/2024

Aceptado: 28/02/2024

Las analogías entre la literatura y los juegos no son difíciles de conseguir. Tampoco faltan teóricos y escritores que hayan notado este hecho y lo hayan explorado en profundidad. Por tanto, estudiar la amplia tradición que enlaza ambas instancias, lo literario y lo lúdico, es un trabajo, no solo extenso, sino complejo. Esta es la tarea que Lidia Morales Benito asume en *El arte del funámbulo. Juego, 'Patafísica y OuLiPo, aproximaciones teóricas y equilibristas literarios*. La introducción enuncia la premisa: “El texto literario alberga cómodamente las diferentes modulaciones del juego. El ingenio se despliega a través de la palabra convirtiéndose en herramienta, sirviendo de coartada o siendo un fin en sí mismo” (9). Para poder precisar el significado de esta afirmación, sus dimensiones teóricas y la manera en que se ve reflejada en la historia, cabe preguntar por la definición de “juego”. También es necesario precisar cómo esta noción dialoga con otras, relacionadas a la creación.

El capítulo inicial, “Resolviendo el enigma: los entresijos del juego”, aborda la primera de estas cuestiones. Así, siguiendo las palabras de Johan Huizinga (*Homo ludens*, 1938), se explica cómo el juego construye normas y estructuras para crear un paréntesis en la vida cotidiana: “El jugador frena la realidad circundante, suspende el ritmo establecido por la cotidianidad con el fin de centrarse únicamente en el tiempo y el espacio previstos para el juego; es una manera de dejar la rutina en suspense” (13). Incluso antes de profundizar en las implicaciones psicológicas y hasta filosóficas de esta idea, el texto se encarga de recordarnos su relación con el lenguaje, apelando a pensadores como Wittgenstein (para quien el lenguaje sería una serie de juegos), Saussure y Derrida. Se empieza a perfilar el vínculo central del libro, el que se sugirió en la introducción a esta reseña, y se apunta al fundamento de la literatura, el lenguaje, como sustento de la relación con lo lúdico. Se evidencia su carácter análogo: las reglas de los juegos

lingüísticos, siguiendo el pensamiento de Wittgenstein, sirven para establecer orden, son el fundamento de la comunicación (sobra decirlo). La escritura, aunque parte de esas reglas, establece otros modos lúdicos, más flexibles: “en los *juegos de ficción*, por oposición a los *juegos reglados* —*game*—, las normas pueden ir agregándose a lo largo del desarrollo, sin que los jugadores sientan la necesidad de abstraerse por completo de la realidad del juego” (21).

Será en el segundo capítulo, “Cuando el juego toma la palabra: incursiones literarias”, donde, una vez establecidas las nociones básicas en torno a distintas teorías sobre el juego, se explorará la relación con lo literario. Siguiendo las palabras de Alfonso Reyes, Morales concretiza: “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” (40). Esta relación que se puede establecer entre los conceptos de juego, lenguaje y literatura, trae consecuencias importantes:

el escritor interpreta el mundo que lo rodea, utiliza su capacidad de lenguaje para plasmarlo en el papel, y cuando la lengua elegida no le es suficiente, descompone sus constituyentes para crear un idioma a su medida. No obstante, en sentido inverso la reutilización del material lingüístico también permite al usuario crear otras realidades paralelas (40).

Estas nociones sirven de base para introducir una forma de juego distinta, autoconsciente:

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 (43).

Morales sustenta su afirmación en lo que Robert Detweiler denomina la “playful fiction”. Esto se acerca a lo que comúnmente se denomina “metaficción” o, de manera amplia, a la “metaliteratura”: un tipo de texto que genera consciencia en torno a sus propias estructuras, haciendo al lector partícipe activo de la producción literaria. En breve, el texto entabla una relación concreta con el receptor: “el autor deberá pactar con los lectores unas reglas de juego, puesto que ellos van a ser contrincantes o miembros del equipo del escritor [...]. La imposición de reglas seduce tanto al escritor como al lector” (45). A través de esta modalidad lúdica, *El arte del funámbulo* llega al centro del problema: una literatura que no solo es análoga al juego por su estructura fundamental, según se describe en las primeras secciones del libro y como se revisó en los párrafos anteriores de este texto, sino que se propone como un juego explícito en el que el lector participa activamente. En otras palabras, allende a la ficción que abre un paréntesis en lo cotidiano a través de la lectura, se encuentra el aparato textual y literario que desafía a quienes leen, los invita a adentrarse en un juego con reglas concretas, diferentes a las implícitas en cualquier texto literario.

Si se quisiera dividir el libro de Morales en dos, el tercer capítulo, “Hacia una historia abreviada de los juegos literarios”, inauguraría la segunda parte: quedan atrás las consideraciones netamente teóricas y, tal como sugiere el título, se pasa a revisar cómo lo lúdico ha formado parte de la historia de la literatura. Será en el siglo XVI,

en los juegos de equivalencias homofónicas de Étienne Tabourot, donde se inicia el recorrido en torno a lo lúdico literario. Se enfatiza el rol de la ironía y el humor, logrados a través del doble sentido que puede poseer un enunciado, como uno de los orígenes, durante el renacimiento, del juego en la literatura. El capítulo es el más largo del libro, como se puede prever dado el amplio tema que abarca, e incluye menciones a varios clásicos, leídos desde la teoría del juego. *El ingenioso hidalgo Don Quijote de la Mancha* (1605/1615), de Miguel de Cervantes, es un ejemplo cercano, que desafía al lector dada su carga autorreferencial. Como es sabido, los personajes, en la segunda parte, conocen el libro que habla de sus propias aventuras. El volumen de Morales también hace referencia al Villancico VII del *Tercer nocturno*, de Sor Juana Inés de la Cruz, y al *Tristram Shandy* (1759) de Laurence Sterne. Dando atención a una tradición hispana, se comentan las contribuciones de la poesía de Rubén Darío, que busca la innovación formal en la literatura, y a Vicente Huidobro, con sus propuestas futuristas y dadaístas. Por supuesto, en este panorama, Jorge Luis Borges ocupa un lugar privilegiado. Pretender resumir la revisión hecha en el tercer capítulo de *El arte del funámbulo* en unas pocas líneas no alcanza a expresar la riqueza del trabajo que hace Morales, una síntesis que logra mostrar las nociones esenciales de esta historia del juego en la literatura.

Esta sección establece las bases para poder hablar sobre la 'Patafísica y el OuLiPo, que, como se anuncia en el subtítulo del libro, son dos ejes del estudio. La relevancia se encuentra, entre otras cosas, en cómo estos grupos hacen literatura explícitamente desde la noción de juego, llegando a ser, sobre todo el segundo, rígidos en las reglas que proponen al lector. No solo, parten de la premisa expuesta en las primeras secciones del libro de Morales, que entabla un vínculo entre el juego literario y la aproximación a lo real a través del lenguaje. No parece extraño, teniendo esto en cuenta, que la 'Patafísica encuentre sus orígenes en la crisis del pensamiento experimentada en occidente durante la primera mitad del siglo XX y que se nutra de propuestas como la surrealista, que no es exclusivamente literaria, sino que se proponen como una forma de interpretar la realidad. De forma concreta, "el estudio patafísico está considerado por sus adeptos como una ciencia capacitada para dar explicación a todas las cosas y fenómenos del cosmos, pues parte de la idea de que todo puede considerarse una excepción a la norma" (126). Esta forma de hacer y concebir la literatura propone una libertad interpretativa que construye su propia lógica. Quienes escriben este tipo de literatura, en consecuencia, "no cree[n] en criterios cerrados ni en éticas tenaces, sino que plantea[n] una realidad nueva formada por todas y cada una de las realidades posibles" (126).

Esta concepción de la escritura (y de lo real) bebe de la ciencia de las soluciones imaginarias de Alfred Jarry. Se inspira en una tradición concreta y desemboca en el Colegio de 'Patafísica. Es una reacción, en buena medida, al contexto social y otras formas de concebir la literatura:

Inmediatamente después de la Segunda Guerra Mundial, un grupo de escritores, filósofos y científicos, contrariamente a la literatura comprometida de Bertolt Brecht, Jean-Paul Sartre y Albert Camus, recupera las ideas de Jarry con fines utópicos [...]: si la pérdida de valores lleva a la aniquilación del sentido común, lo irracional y el absurdo tomarán el poder (136).

El último capítulo del libro se centra en lo que es, quizá, la mayor expresión del cruce del juego y la literatura. En las entrañas del Colegio de 'Patafísica surge un Seminario de Literatura Experimental, encabezado por el escritor Raymon Queneay y el matemático François Le Lionnais, que devendrá en lo que es el OuLiPo ("Taller de Literatura Potencial"). La literatura producida por los escritores que se reúnen bajo este nombre, que Morales revisa detenidamente, comparten una forma de hacer literatura, pero no pueden leerse como un grupo literario tradicional: "No hablamos, por tanto, de una escuela literaria: no existe una estética oulipiana; el taller del OuLiPo propone motivos y puntos de partida para la creación de obras de arte" (150). El centro es, como se puede intuir de lo dicho, lo lúdico: plantear el texto literario como juego que desafía tanto al escritor como al lector. Como tal, explora una manera de hacer literatura compleja, que parte de unas reglas cerradas que sirven de base para la creación literaria y que determinan, consecuentemente, la lectura.

Con la revisión de la producción oulipiana, *El arte del funámbulo* concluye, no sin antes aclarar que esta historia, la de la relación entre lo literario y el juego, no tiene punto final. Al contrario, se proyecta hacia el futuro. El trabajo de Morales tiene la virtud de adentrarse en un problema complejo. Sin embargo, la capacidad de síntesis del libro es admirable. Como hemos intentado resumir, se encarga de fundar las bases teóricas que sostienen las cuestiones fundamentales de lo lúdico-literario. Hace una historia que demuestra cómo esa teoría ha sido puesta en práctica por distintos escritores, dando atención a los casos que muestran una relevancia particular, la 'Patafísica y el OuLiPo. Así, el lector se encuentra un aparato teórico rico que, aunque centrado en el estudio de una literatura concreta, puede aprovecharse para analizar textos diferentes a los revisados por Morales. Simultáneamente, quienes se dediquen al estudio del OuLiPo o la 'Patafísica, encontrarán un análisis valioso. El libro de Morales introduce en un problema que, aunque específico, se ramifica, logrando proyectarse hacia futuras investigaciones.