
Libros

Lidia Morales Benito, *El arte del funámbulo. Juego, 'Patafísica y OuLiPo, aproximaciones teóricas y equilibristas literarios.* Puebla, Universidad Iberoamericana Puebla, 2021, 204 páginas



García, Noelia S.

Noelia S. García

Morales Benito Lidia. El arte del funámbulo. Juego, 'Patafísica y OuLiPo, aproximaciones teóricas y equilibristas literarios. 2021. Puebla. Universidad Iberoamericana Puebla. 204 pp.

Orbis Tertius

Universidad Nacional de La Plata, Argentina
ISSN: 1851-7811
Periodicidad: Semestral
vol. 28, núm. 37, e273, 2023
publicaciones@fahce.unlp.edu.ar

URL: <http://portal.amelica.org/ameli/journal/81/814004009/>

DOI: <https://doi.org/10.24215/18517811e273>



Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Atribución-
NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional.

El diccionario de la Real Academia Española define “funámbulo” (del lat. *funambulus*, de *funis* ‘cuerda’ y *ambulare* ‘andar’) como un “acróbata que realiza ejercicios sobre la cuerda floja o el alambre”. El objetivo de *El arte del funámbulo. Juego, 'Patafísica y OuLiPo, aproximaciones teóricas y equilibristas literarios*, publicado en la editorial Universidad Iberoamericana Puebla en 2021, es precisamente este; caminar sobre la cuerda floja de la ficción. Su autora, Lidia Morales Benito, realiza un auténtico ejercicio de equilibrio teórico que analiza una de las cuestiones literarias más complejas: el juego como materia poética. El libro toma como punto de partida la actividad lúdica y su importancia dentro de la sociedad para, posteriormente, profundizar en su influencia en el ámbito de la ficción. Así, a través de cinco capítulos, recurre a una metodología crítica, comparativa y transatlántica, en la que se entrecruzan de forma constante disciplinas teóricas de diversa naturaleza como la psicocrítica, la mitocrítica, la teoría de los juegos, la semiótica, la literatura comparada, la filosofía del lenguaje o los estudios espaciales, generando un aparato teórico que arroja luz sobre la naturaleza lúdica de los textos ficcionales.

Como sostenía el poeta romano Horacio en su reconocida *Ars Poetica*, toda obra literaria se basa en el binomio *prodesse et delectare*, es decir, conocimiento, o aprovechamiento si se quiere, y deleite, por lo que

además de instruir o enseñar al receptor tiene la obligación de agradarlo, de deleitarlo y de divertirlo. La diversión como principal objetivo lleva a que los escritores, seducidos por las capacidades del lenguaje, jueguen tanto con su significante como con su significado con la finalidad de crear su propia visión del mundo. De ahí que reconocidos teóricos del lenguaje o de la psicología como Freud, Spencer, Derrida o Saussure, entre otros, hayan focalizado sobre los paralelismos existentes entre la literatura, en el más amplio sentido de la palabra, y el juego. Tal y como recoge una cita de José Antonio Marina con la que se abre la introducción: “si el lenguaje no es dócil, se le estira, aunque le suenen las coyunturas; y si no tienen bastante flexibilidad, se inventa uno nuevo”. Agudeza y arte de ingenio como conceptualiza Baltasar Gracián, pues el fin último del escritor es captar con habilidad el artificio, cuyo objeto es la sutileza y la belleza tanto de la forma como del concepto a través del ingenio.

El primer capítulo, “Resolviendo el enigma: los entresijos del juego”, profundiza en cuestiones de carácter teórico que arrojan luz sobre los mecanismos del juego a partir de la obra de Johan Huizinga *Homo ludens*, a la vez que abre un abanico teórico que permite el diálogo entre diversas disciplinas como la filosofía del lenguaje, la psicología y la propia teoría literaria. Tanto los juegos como la literatura buscan una misma finalidad: el *delectare* del *lector-jugador* a través de un sistema de reglas que guarda enormes similitudes en ambos casos, pues se fundamentan sobre unas nociones de tiempo y espacio que trasvasan las delimitaciones reales y que, gracias al pacto de ficción, se adaptan al contexto y a la voluntad tanto del autor como del receptor. Curutchet, Winnicot, Caillois, Ehrmann o Wilson son algunos de los nombres cuyas teorías explican la atracción que ejerce el juego sobre el jugador, una atracción que Lidia Morales denomina *tensión* y que define como el resultado de fragmentos procedentes de la realidad, seleccionados y manipulados para potenciar el disfrute del ser humano, ahora liberado de la realidad normativa.

Una vez comprendido el proceso de creación y su finalidad, es necesario entender qué mecanismos utiliza la ficción y cómo jugar con ellos tanto en el ejercicio de creación como en el de interpretación textual. Así, el segundo capítulo, “Cuando el juego toma la palabra: incursiones literarias”, parte del concepto de tensión con el que finaliza el primero. En esta ocasión, la tensión se analiza desde la perspectiva del autor a través de las diversas estructuras lingüísticas que combina con agudeza e ingenio para crear estructuras nuevas a partir de las cuales genera una ficción. Una vez que el juego se pone sobre la mesa, es el turno del *lector-jugador*, pues el receptor de la creación debe ser capaz no solo de entender los mecanismos formales del texto para llegar al fondo de su significado, sino también tiene que disfrutar durante el proceso interpretativo. El pacto de ficción, o si se quiere el acuerdo tácito autor-lector, establece unas normas aceptadas por ambas partes para que el proceso interpretativo se lleve a cabo, pero también para que el texto no pierda la parte lúdica. El triángulo autor-texto-lector es acertadamente ejemplificado por la autora a través de una selección de textos en la que destacan Julio Cortázar, Clara Obligado, Daniel Pennac, Guillermo Cabrera Infante o Luisa Valenzuela.

Tras la ejemplificación textual a la luz de la metodología teórico-crítica de las dos primeras partes, la tercera, “Hacia una historia abreviada de los juegos literarios”, realiza un recorrido por la Historia de la Literatura en el que destaca la utilización de aspectos lúdicos en las creaciones de diferentes autores, cuyo punto de partida son las equivalencias homofónicas realizadas por Étienne Tabourot en el siglo XVI. De esta forma, conviven entre las páginas de este capítulo nombres como François Rabelais, Miguel de Cervantes, Luis de Góngora, Lewis Carroll, Gustave Flaubert, Benito Pérez Galdós, Stendhal, Jovellanos o Sor Juana Inés de la Cruz. El fin de siglo y la modernidad abren paso a las diferentes vanguardias, donde el juego cobra especial relevancia durante los procesos de creación e interpretación como expone a través de ejemplos de textos dadaístas, surrealistas, futuristas, creacionistas o postistas, para concluir con las influencias de los *mass media* y la concepción del juego como un elemento más de consumo en la sociedad del siglo XXI. Resulta de especial interés la clasificación de la literatura electrónica con la que finaliza el capítulo y en la que muestra, sin pretenderlo, un panorama literario a través de la teoría del polisistema, enunciada por Even-Zohar, donde no solo refleja la convivencia de obras canónicas como *El Quijote* o las novelas realistas de Benito Pérez Galdós con las creaciones de Ramón Dachs o Mónica Montes, sino también permite comparar los mecanismos

ficcionales de autores de diferentes épocas y tradiciones literarias cuya finalidad siempre ha sido el *delectare* del receptor de la obra.

El libro finaliza con los capítulos “Laberintos Patafísicos” y “Del Oulipo y sus formas”, dos movimientos literarios que muestran nuevas posibilidades de creación que surgen como consecuencia del descontento tras la II Guerra Mundial. Estas nuevas formas de escritura suponen una resurrección de las decimonónicas teorías de la creación de mundos posibles de Alfred Jarry, el inventor de la ciencia ‘Patafísica, que considera la obra como un producto cuya finalidad es jugar con el lenguaje. La libertad del creador es tal que, durante la década de los ‘60, algunos miembros del Collège de ‘Pataphysique bajo la denominación Oulipo aunaron nociones matemáticas y semióticas, potenciando así la creación de mundos posibles. La autora profundiza sobre los orígenes de la ‘Patafísica no solo desde un punto de vista histórico, sino también teórico; un análisis cuya importancia reside en ofrecer al lector una metodología crítica actualizada que muestra los mecanismos de creación desde la perspectiva del autor, pero también desde la del receptor, a la vez que ofrece un aparato crítico cuya base se sustenta en el placer de jugar. Así, realiza una revisión crítica de textos de autores como Guillermo Cabrera Infante, Jean Lescure, Georges Perec o Italo Calvino, entre otros. Las estructuras gráficas textuales que presenta ilustran al lector sobre las diferentes formas y mecanismos de construcción que los autores ponen en juego, además de asentar las bases teóricas en relación con el papel lúdico de las nuevas estructuras creativas de carácter algebraico que se sirven de distintas nociones matemáticas y procesadores textuales.

En definitiva, *El arte del funámbulo. Juego, ‘Patafísica y Oulipo, aproximaciones teóricas y equilibristas literarios* propone una revisión teórico-crítica de las diversas teorías sobre el juego y su relación con la literatura, aunando varias disciplinas metodológicas que presentan al lector que desea profundizar en este ámbito una metodología crítica con la que adentrarse en la parte lúdica de la ficción. La amplia selección bibliográfica, tanto teórica como literaria, hacen de este volumen una historia de la literatura lúdica de carácter transatlántico a través de las constantes conexiones entre la literatura francófona, anglófona e hispánica que dan muestra del complejo y permeable (poli)sistema que organiza, o al menos lo pretende, la ficción. Los fundamentos teóricos sobre los que se sustenta el trabajo, así como la perspectiva panorámica adoptada por Lidia Morales hacen de *El arte del funámbulo* un título fundamental para cualquier investigador que desee adentrarse en los equilibristas ficcionales del *delectare* literario. Arte e ingenio. *Prodesse et delectare*, pero sobre todo... ¡A jugar!