



Cuadernos del CILHA n 37 – 2022 | publicación continua

ISSN 1515-6125 | EISSN 1852-9615

<https://revistas.uncu.edu.ar/ojs3/index.php/cilha>

CC BY-NC 4.0 international

pp. 1-3

Morales Benito, L. (2021). *El arte del funámbulo. Juego, ‘Patafísica y OuLiPo, aproximaciones teóricas y equilibristos literarios*. Universidad Iberoamericana Puebla. ISBN 978-607-8587-47-6

Federica De Filippi  0000-0001-8179-3943

Universidad Nacional de Cuyo

federicadefilippic@gmail.com

Argentina

El arte del funámbulo. Juego, ‘Patafísica y OuLiPo, aproximaciones teóricas y equilibristos literarios (2021) es un ensayo que recorre las diversas teorías del juego, acercándonos al de la palabra, a su naturaleza y a sus procedimientos, hasta llegar a dos de los ámbitos más reconocidos del juego en la literatura: la ‘Patafísica y el OuLiPo. El interés por el juego, una actividad supuestamente inútil en una sociedad movilizadora por la productividad lleva a la autora, Lidia Morales Benito, a indagar en los enigmas, las estructuras, la esencia y la trayectoria de esta actividad y su desenvolvimiento en el arte de la escritura.

La actividad lúdica ha sido estudiada desde diversas disciplinas como la teoría de los juegos, la literatura comparada, la transmedialidad, la filosofía del lenguaje, la semiótica, la mitocrítica, los estudios espaciales, entre otros. Esta profundidad e interdisciplinariedad dificulta la definición de características, estructuras (si las hay) y esencia. En el primer capítulo, “Resolviendo el enigma: los entresijos del juego”, la

autora toma a pensadores como Huizinga y Roger Callois, grandes estudiosos de la teoría del juego, para definir estos criterios y así pensar el juego literario. Entre los aportes más significativos, toma los términos *paidia* y *ludus*, acuñados por Callois (1958) para diferenciar entre el impulso descontrolado (*paidia*) y la pasión controlada, marcada por reglas y limitada por pautas que constriñen los movimientos de los jugadores (*ludus*). Esta distinción del juego reglado y el impulso descontrolado es lo que determinará un aspecto que se repite a lo largo de todo el trabajo, la *contrainte*, y que permitirá profundizar el estudio del taller oulipiano en relación al Collège de 'Pataphysique.

Antes de entrar en los laberintos patafísicos, en el segundo capítulo, la autora trabaja las incursiones del juego en la literatura, analiza cómo los escritores lúdicos transgreden los preceptos lingüísticos buscando crear sublenguas propias y cómo el texto literario se transforma en un juego. Superando la habilidad del escritor para apropiarse del léxico de una lengua para dar paso a nuevas combinatorias, encuentra a aquellos capaces de descomponer sus constituyentes para crear un idioma a su medida. Esta actividad lúdica permite romper las barreras de la lógica del lenguaje y “revelar un mundo lingüístico diferente” (Salazar, 1986). Este mundo lingüístico diferente es el que caracteriza al juego y que a partir de diferentes procesos como *transgredir*, *reformular*, *jueguetizar* (Marina, 1992), *activar*, etc.; se crearán reglas que potenciarán la creación ingeniosa en la esfera literaria.

Es fundamental para la autora asegurar que el aporte del juego al texto “no lo tornará más *entretenido*, 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” (Morales Benito, 2021). Para lo cual despliega en el capítulo “Hacia una historia abreviada de los juegos literarios” una variada tradición literaria vinculada a los juegos. Partiendo del concepto de mimesis de Aristóteles, en el que el juego significaba un corte en el proceso de transcripción de la realidad circundante, pasando por el toque humorístico vinculado al doble sentido y a la ironía que podía generar en la literatura renacentista, hasta la aparición del juego literario planteado como ruptura con la mimesis para crear una realidad paralela, sobre todo a partir del barroco. El análisis de obras clásicas como *El ingenioso hidalgo don Quijote de la Mancha*, *Tercer nocturno* de Sor Juana Inés de la Cruz y los versos de Luis de Góngora, anticipan las vertientes de



ingenio de la tradición anglófona y, particularmente, de la francófona, a partir de la cual se desprende el minucioso estudio de la teoría de la ‘Patafísica, la ciencia de las soluciones imaginarias de Jarry, y al del desarrollo del OuLiPo, el Taller de Literatura Potencial.

En estos últimos apartados, “Laberintos patafísicos” y “Del OuLiPo y sus formas”, Morales Benito esclarece los orígenes de esta ciencia, los conflictos dentro del Collège de ‘Pataphysique, la diferencia entre Patafísica y ‘Patafísica, su oposición al Surrealismo, los términos fundamentales que guían las actividades de sus miembros, sus relaciones con las matemáticas, la noción de *contrainte* y las claves de escritura que desarrollaron y desarrollan autores ya no solo de la Francia vanguardista, sino también del resto del mundo. Haciendo hincapié en el proceso de escritura como un artefacto intencionado y rescatando el deseo del OuLiPo de que todo escritor tome conciencia de su sumisión a las convenciones literarias y lingüísticas, la autora nos persuade de que las posibilidades de recombinaciones son infinitas, pues se puede realizar el mismo camino de distintas formas, se puede poner una restricción o intentar descubrirla. La vigencia de este taller depende de la potencialidad de reutilización, reelaboración y combinación.

De esta manera, la compilación de las diversas teorías sobre el juego y su vinculación con distintos escritores lúdicos, frente a la falta de actualización bibliográfica de este tema, hace que el ensayo de Morales Benito sea un disparador de nuevas investigaciones, profundizaciones y descubrimientos en la literatura lúdica. Además, es necesario mencionar que la reciente incorporación al OuLiPo de autores hispanófonos, como Eduardo Berti y Pablo Martín Sánchez, demuestra la vigencia de estos talleres y la proliferación que transgrede los límites nacionales y/o lingüísticos

Morales Benito transforma la sorpresa que se menciona al principio del trabajo sobre la “intrascendencia del juego”, en una presencia casi constante en la sociedad. Como establece Jarry, solo hace falta convertir la Patafísica en ‘Patafísica y dar inicio a los juegos.