



Cuadernos del CILHA n 36 – 2022 | publicación continua

ISSN 1515-6125 | EISSN 1852-9615

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

CC BY-NC 4.0 international

Introducción | 1-4

Introducción al Dossier La literatura lúdica latinoamericana

*Introduction to the Dossier
Latin American playful literature*

Lidia Morales Benito  0000-0002-5594-7950

Université libre de Bruxelles

 lidia.irene.morales.benito@ulb.be

Bélgica

Toda narración ficcional provoca que el lector¹ se abstraiga de su entorno al ser invitado por el texto a participar de una realidad nueva. La literatura lúdica añade a este proceso un artificio pactado entre el escritor y su lector que les permite a ambos adentrarse en una esfera distinta por medio de unas determinadas reglas de juego.

Ciertamente, todo juego (literario o no) debe su definición al conjunto de instrucciones y materiales que lo conforman y que le confieren la cualidad de “repetible” para que otros jugadores puedan jugar otras partidas (Huizinga, 1987, p. 23). Estas instrucciones, que limitan y determinan la acción de los participantes, permiten incluso a quien las ha

¹ En este dossier se evita la recurrencia sistemática al desdoblamiento léxico de género para favorecer el principio de economía lingüística. No obstante, se emplean otros recursos propios del lenguaje inclusivo.

diseñado sumergirse en su propio juego. De igual manera, en el ámbito literario, el escritor lúdico se convierte en jugador de su propia creación, siendo a veces cómplice y, otras, contrincante del lector; es decir, comunicándole el conjunto de reglas antes de la lectura, o esperando que las vaya descubriendo con la asimilación del texto. Si bien es cierto que las instrucciones de algunos ejercicios lúdicos en literatura conllevan flexibilidad (pensemos en las jitanjáforas, cuya única regla es la sugerencia de mensajes a través de una lengua ficticia), otras pautas están estrictamente definidas (como, por ejemplo, la serie de instrucciones que sirve de punto de partida en los talleres del grupo OuLiPo).

Los autores lúdicos se sienten altamente atraídos por las peculiaridades y posibilidades de la lengua. La seducción lingüística los invita a jugar con sus constituyentes, reciclándolos y recombinándolos hasta sacarles los entresijos y explorar así sus limitaciones. De este modo, buscan crear una sublengua que les permita plasmar su particular visión del mundo pero que, a su vez, les sirva para modificar los parámetros lógicos de la realidad circundante. Por la misma razón, sus textos rebosan de juegos estructurales y conceptuales.

A lo largo de la historia y en las diferentes literaturas de América Latina, el ingenio se despierta a través de la palabra para hacer del texto lúdico un aparente medio de diversión que, en muchos casos, conlleva una alta dosis de humor; no obstante, su engañosa ligereza y aparente intrascendencia suelen funcionar a modo de herramientas o como coartadas que sutilmente denuncian o transforman determinada situación política, social o vital.

Son abundantes los artículos dedicados a explorar el aspecto lúdico de determinados textos o, a mayor escala, de la obra de numerosos autores; pensemos en los recientes estudios que abordan el juego en la escritura de Jorge Luis Borges (Bravo, 2021), Clara Obligado (Zovko, 2018), Max Aub (Valcárcel, 2017), Alejandro Zambra (Franken, 2020), Flavia Company (Torras, 2006), o Belén Gache (Halbert, 2016), por poner solo algunos ejemplos. Pero también varias monografías o secciones de revistas han reunido artículos de diversos investigadores centrándose en el aspecto lúdico de la obra de un mismo autor; piénsese por ejemplo en *Lo lúdico y lo fantástico* en la obra de Cortázar (1968) y en “Sección Fernando Iwasaki” de la revista *Cauce* (2016). A la inversa, algunos

investigadores se han lanzado a la empresa de analizar en un solo artículo un abanico de textos lúdicos de numerosos escritores, como Francisca Noguerol Jiménez, en su estudio “Palabras prójimas: minificción y juegos con el lenguaje” (2009), y Pablo Martín Ruiz, en “El OuLiPo y América Latina. Voces del siglo XXI” (2017).

Sin embargo, hasta ahora ningún dossier de revista había ofrecido una panorámica del juego en literatura latinoamericana a través del estudio de varios investigadores de universidades diversas. Sin pretensión de cubrir este vacío, pues aquí solo se reúnen artículos que estudian la obra de trece escritores de Chile, Argentina, Cuba, Venezuela, Bolivia, México y Colombia, el presente número de Cuadernos del CILHA se propone iniciar un diálogo entre la comunidad científica interesada en la literatura lúdica. Más concretamente, adoptando diversos enfoques, los artículos se centran en la obra de Roberto Bolaño (Nieves Vázquez Recio, Universidad de Cádiz); Luisa Valenzuela (Raquel Arias Careaga, Universidad Autónoma de Madrid); Guillermo Cabrera Infante (Mercédesz Kutasy, Universidad Eötvös Loránd Budapest); Victoria de Stefano (Javier Ignacio Alarcón, Universidad de Alcalá); Gabriela Mistral, Ema Wolf y Giovanna Rivero (Beatriz Velayos Amo, Universidad Autónoma de Madrid); Mario Bellatin (Petra Báder, Universidad Eötvös Loránd Budapest); Ana María Shua (Rosa María Navarro Romero, Universidad Autónoma de Madrid); César Aira (Nicolas Licata, Université de Liège/Universidad Nacional Autónoma de México); Jaime Alejandro Rodríguez, Pablo Somonte Ruano y Milton Laüfer (Verónica Paula Gómez, IIBICRIT-CONICET). Como colofón, a este conjunto de artículos se añade una variada y deliciosa muestra de microficciones lúdicas reunidas por la escritora e investigadora Dina Grijalva (Universidad Autónoma de Sinaloa).

Referencias

Bravo, V. (2021). Modernidad y juego estético en Jorge Luis Borges. *Variaciones Borges*, 51.

Díaz Ruiz, F. y Morales Benito L. (coords.) (2016). Sección Fernando Iwasaki. *Cauce: Revista Internacional de Filología, Comunicación y sus Didácticas*, 39, 163-291.

Franken, M. A. (2020). Formas de volver a casa de Alejandro Zambra: perspectiva infantil, juego y escritura. *Perifrasis*, 11(21): 62-79.

Halbert, W. D. (2016). Gameplay Literature: The Digital Play Spaces of Belén Gache's WordToys. *Journal of romance studies*, 16(1).

Huizinga, J. (1987). *Homo ludens*. (E. Imaz, trad.) Alianza Editorial. (original publicado en 1938).

Martín Ruiz, P. (2017). El OuLiPo y América Latina. Voces del siglo XXI. *Cuadernos de Filología Francesa*, 28, 179-193.

Noguero Jiménez, F. (2009). Palabras prójimas: minificción y juegos con el lenguaje. En O. Rodríguez Pérez (ed.), *Los mundos de la minificción* (págs. 11-34) Aduana Vieja.

Torras, M. (2006). Placer, cuerpo y lenguaje o la osadía narrativa de Flavia Company. *Arbor*, 182(721), 623-633.

Valcárcel, C. (2017). *Max Aub en el exilio: el compromiso de la vanguardia*. Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes, 795-808. <https://www.cervantesvirtual.com/obra/max-aub-en-el-exilio-el-compromiso-de-la-vanguardia-849844/>

VV.AA. (1986). *Lo lúdico y lo fantástico en la obra de Cortázar*. Centre de Recherches Latinoaméricaines.

Zovko, M. (2018). Multiplicidad espacial y referencias sensoriales en *Nada útil* de Clara Obligado. *Lejana*, 11(11) 57-69.