



Pastor, Sheila. "Reseña bibliográfica: Lidia Morales Benito, *El arte del funámbulo. Juego, 'Patafísica y OuLiPo, Aproximaciones teóricas y equilibristos literarios*". *Estudios de Teoría Literaria. Revista digital: artes, letras y humanidades*, noviembre de 2022, vol. 11, n° 26, pp. 230-232

Lidia Morales Benito
El arte del funámbulo
Juego, 'Patafísica y OuLiPo, aproxima-
ciones teóricas y equilibristos literarios
Puebla
Universidad Iberoamericana Puebla
2021
204 pp.



Sheila Pastor¹

ORCID: 0000-0001-5036-9947

Recibido: 08/06/2022 || Aprobado: 05/10/2022 || Publicado: 17/11/2022

La Universidad Iberoamericana Puebla ha sumado al catálogo de su servicio de publicaciones académicas *El arte del funámbulo. Juego, 'Patafísica y OuLiPo, aproximaciones teóricas y equilibristos literarios*, un ensayo firmado por Lidia Morales Benito cuyo título sugiere más de lo que muestra. En efecto, haciendo gala del espíritu lúdico que el libro desentraña, su autora oculta tras una imagen circense aparentemente anecdótica –o metafórica solo en su aplicación a un corpus de obras literarias– el propio esfuerzo de la escritura ensayística para conciliar de manera exitosa la teoría y la crítica literarias desde una óptica comparatista y transatlántica. En otras palabras: alcanza el equilibrio. Y al

hacerlo juega también con las expectativas del lector que, al encontrar en la portada el nombre de los movimientos y grupos experimentales franceses, pueda llegar a creer que son ellos los protagonistas exclusivos de la obra. Nada más lejos de la realidad, puesto que la investigadora sale airosa de una cuerda floja en la que un buen número de ejemplares de la literatura hispanoamericana y española son el excelente contrapeso a los clásicos del ludismo francés. Veamos, pues, con más detalle la acrobacia.

El libro está dividido en cinco partes: «Resolviendo el enigma: los entresijos del juego», «Cuando el juego toma la palabra: incursiones literarias», «Hacia una historia abreviada de los juegos literarios», «Laberintos patafísicos» y «Del OuLiPo y sus formas». El primer movimiento sitúa al

¹ Doctora en Literatura hispánica. Universidad de Salamanca. Contacto: sheilap@usal.es

lector en el entramado que conforma la teoría del juego, objeto de interés de disciplinas como la filosofía, la psicología y la lingüística. Pero, ¿qué es y de dónde viene la pulsión lúdica? Podríamos definir el juego como una actividad regulada por un sistema de normas cuyo principal atractivo reside en la construcción de una situación excepcional de paréntesis en el transcurso de la vida cotidiana. Y aunque sus orígenes son remotos e indeterminados lo que sí resulta posible es establecer una relación entre esta y otra práctica humana igualmente antigua y en apariencia trivial: la literatura. Por eso leyendo la obra de Morales Benito parece natural preguntarse si acaso la literatura es una actividad improductiva, como para Johan Huizinga y Roger Caillois lo es el juego cuando no responde más que al puro placer de jugar. O si se trata, por el contrario, de una fuente de conocimiento tal y como postulan las teorías lúdicas de Donald Winnicott y Robert Rawdon Wilson. Lo cierto es que ni el juego ni la literatura se agotan en una sola de las posibilidades, y no es la única similitud que guardan: la segunda también posee las características que Juan Carlos Curutchet le concede al primero; a saber, evasión y aplazamiento de la realidad circundante y sus exigencias. Así pues, mientras la autora desgrana las estructuras, las utilidades y las esencias del juego, así como las particularidades del tiempo y el espacio en el que se practica, también ha captado la atención del lector activando su interés por aprender más sobre ese escenario en el que lo literario y lo lúdico se encuentran.

Y de ese encuentro parte precisamente el segundo capítulo, en concreto del empleo lúdico del lenguaje con una finalidad literaria. Desde los juegos fónicos a las torsiones sintácticas pasando por la invención de idiomas con los que comunicarse en los mundos ficcionales: la lengua se convierte en el tablero de juego de los escritores. Ahora bien, si como quedó expuesto en la sección introductoria la sujeción a las normas es la base fundamental

de la actividad lúdica, por el contrario será precisamente el desafío de las reglas habituales lo que permita jugar con el lenguaje en casos como los anteriormente citados. Es la misma táctica que afecta a los géneros literarios cuando quedan subvertidos por la hibridación o la superación de sus límites convencionales. Sin embargo, existen más procedimientos que descubren partidas alternativas, en los que la autora se detiene con particular interés. Se trata de las ocasiones en las que los escritores enuncian las reglas de lectura para sus propias obras, como es el caso de Julio Cortázar en *Rayuela* o de Clara Obligado en *La muerte juega a los dados*, e incluso se las imponen a sí mismos, como sucede con los autores del OuLiPo. Y dentro de esta segunda opción se encuentra la casuística más afín a los propósitos de este libro funámbulo, que no es otra que la de los escritores que llegan a permitirse hacerse trampas al solitario o, en rigor, recurrir al clinamen, que en la terminología *oulipeana* denota una pequeña excepción o desviación de la regla inicialmente marcada. En esta categoría suben al podio Isabel Castaño con sus juegos fónicos en un texto de *22 granos de arroz*, Óscar de la Borbolla por los divertimentos vocálicos en una pieza de *Las vocales malditas* y Guillermo Cabrera Infante con las licencias poéticas que se concede al jugar con el eco en uno de sus *Exorcismos de estilo*, «Consecuencias del amor de Narciso por Eco».

Sentadas las bases del juego —o las astucias para sortearlas— con los ejemplos anteriores, lo que sigue es una breve historia de la literatura lúdica en lengua española, francesa e inglesa que arranca en el siglo XVI con los dobles sentidos del teatro de Rabelais y culmina en nuestros días con un repaso por los diferentes subgéneros de la literatura electrónica. El trazado cronológico del recorrido no impide, empero, identificar las líneas maestras y constantes de esta corriente, tales como los juegos conceptuales y de ingenio —Sor Juana Inés, Quevedo, Góngora, Gracián—, la creación de lenguas —Jonathan Swift, Le-

wis Carroll, Xul Solar– la experimentación lingüística y genérica –Cervantes, Sterne, Choderlos de Laclos, Darío–, los juegos tipográficos –Mallarmé, Apollinaire, Huidobro–, los enigmas –Borges, Robbe-Grillet–, las rupturas vanguardistas –de la Serna, Breton, Joyce–, el reciclaje –Ginsberg, Kerouac–, la plena conciencia lúdica –Max Aub– o los juegos hipertextuales –Benjamín Escalonilla, Tija Escaja–. Y si bien la clasificación no es excluyente, pues muchos de los nombres recogidos bien caben en más de uno de los compartimentos y la nómina que maneja Morales Benito es más extensa, la selección de la que nos hacemos eco es suficiente para llamar la atención sobre el estrecho vínculo que mantienen el canon y el espíritu lúdico. Así pues, cualquier trabajo que se proponga ahondar en las relaciones entre tradición y experimentación encontrará en este volumen valiosas pistas que seguir.

El ejercicio acrobático se encamina a su cierre en los dos últimos capítulos, dedicados a desgranar el nacimiento y el desarrollo de las escuelas francesas que pusieron el juego en el centro de la diana de la creación literaria, 'Patafísica y OuLiPo, al tiempo que proponen un acercamiento transatlántico a ambos fenómenos. El primer propósito puede resultar de especial interés para el lector menos familiarizado con las letras francófonas, que será instruido en los fundamentos de la 'Patafísica –o, como determinó su creador, Alfred Jarry, Ciencia de las Soluciones Imaginarias, consagrada a todos aquellos interrogantes que escapan al alcance de la física y de la metafísica–. En el marco de las actividades del Colegio de 'Patafísica, que fue creado en 1948 y cesó su actividad en 1974, nació el Seminario de Literatura Experimental que más tarde se transformaría en el Obrador de Literatura Potencial –OuLiPo según su acrónimo en francés–. La iniciativa surgió en 1960 de un matemático, François Le Lionnais, y un escritor, Raymond Queneau, a quienes se unieron otros jóvenes con las mismas inquietudes

conformando un taller literario cuyo objetivo se fundamentaba en la determinación de fórmulas y pautas restrictivas para la creación verbal con vocación artística –y aún lo hace, pues se mantiene activo después de haber acogido a figuras señeras del arte y la literatura francesa entre las que sobresalen Marcel Duchamp, Georges Perec o Italo Calvino–. Pero es ciertamente la segunda apuesta la que proporciona las páginas más singulares del libro, pues el análisis de los artefactos de Cortázar o Cabrera Infante desde el paradigma creativo del OuLiPo no solo enriquece su recepción, sino que además facilita nuevas pautas de trabajo para los investigadores hispanistas interesados en una estirpe lúdica que también conforman Jorge Luis Borges, Eduardo Berti, Pablo Martín Sánchez, Fernando Iwasaki, Flavia Company, Clara Obligado o Raúl Vacas.

Termina así, con éxito, el arriesgado número acrobático que es *El arte del funámbulo*. Y nótese en este punto que el empleo del comodín de la enumeración en esta reseña no pretende sino revelar la abundancia de ejemplos y fuentes que domina y asocia la autora del volumen. No es fortuito que de ahí deriven las dos aportaciones imprescindibles que a nuestro juicio brinda su creación: la historia abreviada de la literatura que juega y la lectura transatlántica de los hallazgos *oulipianos* –ese magnífico ejercicio de equilibrios entre las tradiciones francófona e hispánica–. Sin olvidar, claro está, la atinada observación de la trampa como motor para la elaboración de los textos lúdicos. En definitiva, y aunque en absoluto se trata de la primera incursión de Lidia Morales Benito en la materia –pues ha consolidado en numerosos trabajos académicos esta línea de investigación–, los fundamentos teóricos que asienta este libro así como su carácter panorámico y la constelación de referencias que despliega lo convierten sin duda en la casilla de salida para quien quiera adentrarse o profundizar en el juego literario. Que empiece la partida.