

El juego de la escritura

Barreto Cepeda, Fernanda

2022-07-18

<https://hdl.handle.net/20.500.11777/5806>

<http://repositorio.iberopuebla.mx/licencia.pdf>

EL JUEGO DE LA ESCRITURA

**Por: Fernanda Barreto Cepeda*

Cuando era pequeña solía jugar en el jardín de mis abuelos durante horas; corría, saltaba y hablaba en un mundo que había creado para mí misma. Esa fantasía era lo que me protegía de la soledad y, al mismo tiempo, era un secreto personal: lo que pasaba en ese patio, que era mucho más que un patio, me correspondía únicamente a mí. En varias ocasiones intenté explicar a mis abuelos las aventuras que vivía, los juegos que creaba; “eso no es un juego, es imaginación” me respondía mi abuela, no como reproche sino como clarificación, pero ¿acaso la imaginación no es un juego?

Muchos años después me enamoré de la lectura. Los escenarios que antes creaba en el patio de mi hogar ahora me eran entregados en un compilado de páginas y tinta, listos para guiarme dentro de un mundo que alguien más creó, pero que se sentía hecho solo para mí.

Alicia a través del espejo de Lewis Carroll y El inventor de juegos de Pablo de Santis me enseñaron que imaginar, jugar y escribir son tres caras de un solo dado. A medida que crecía, encontré en la literatura compañía, refugio, diversión, revolución y resistencia; es, precisamente, de este cruce de caminos literarios del cual surge El arte del funámbulo: Juego, ‘Patafísica y OuLiPo (2021), libro escrito por Lidia Morales Benito y publicado por la Universidad Iberoamericana Puebla. Lidia Morales presenta un ensayo sumamente detallado acerca de la literatura lúdica, en el cual busca dar respuesta a interrogantes como: ¿Cuáles son las características del juego?, ¿quién juega?, ¿cómo se juega?, ¿por qué se juega en lo literario?

El arte del funámbulo nos guía por una definición de lo que implica la palabra juego. El juego es un paréntesis en la realidad apremiante, una pausa de la vida propia y, desde mi perspectiva, es, principalmente, un acto de resistencia hacia la lógica del capital en tanto que no tiene un fin productivo-material; jugamos por la experiencia, por el goce, por el misterio, jugamos por la misma razón por la que leemos: porque es una necesidad anímica, porque es un acto lúdico que se tiene a sí mismo por fin.

A lo largo de esta lectura, aprendemos que no basta con la voluntad para lograr crear un juego. Se necesitan reglas, estructuras, guías que permitan entender las razones detrás de los actos lúdicos. Los autores patafísicos (término francés que designa a la ciencia de la particularidad, de la excepción a las reglas establecidas) elaboran pautas que les permiten desarrollar juegos

que rompen con la expectativa literaria de cualquiera que sea su época, logrando, así, un quiebre que lleva dentro de sí mismo lógica, imaginación y coherencia. El proceso detrás de la elaboración de la literatura lúdica no es algo ligero ni fácil, sino que implica muchas horas de concepción y de elaboración; es un delicado equilibrio (de ahí el nombre del ensayo) entre humor y reflexión. Al leer esto, me fue imposible no pensar en el escritor mexicano Óscar de la Borbolla, quien realizó un libro llamado *Las vocales malditas* (1991), el cual está conformado por cinco relatos, el desafío es que cada historia solo puede usar una sola vocal (la primera usa únicamente la a, la segunda la e, la tercera la i...); este experimento es un juego tanto en la forma como en el fondo, pues De la Borbolla hace uso de un amplio repertorio léxico para contar diversas historias de esta manera tan particular. Sin duda, una muestra de lo complejos que son los textos lúdicos.

Lidia Morales nos recuerda que el lenguaje es una herramienta flexible que toma una forma temporal dependiendo de la intención y del fin del emisor que lo está usando. Así, los escritores lúdicos son capaces de remodelar la lengua a tal punto que pareciera crean su propio idioma; se trata de una seducción lingüística que reta al autor al mismo tiempo que encanta a los lectores, creando un juego que nunca termina: el de la interpretación del texto.

El arte del funámbulo también elabora un recorrido histórico en el cual marca las obras lúdicas más sobresalientes de cada época; desde la literatura barroca hasta la literatura web, pasando por cada una de las vanguardias, la autora nos recuerda que los juegos son un elemento siempre presente en el existir humano y, por ende, en la literatura.

Todas estas concepciones acerca del elemento lúdico en la escritura nos dejan ver, como lectores, que los libros y las historias son espacios de creación y de recreación. Los juegos literarios tienen por fin romper con el paradigma del momento, pero, más que nada, buscan entretener, buscan ser disfrutados. Leer, por ejemplo, a Julio Cortázar (nombre que, definitivamente, figura en el libro de Lidia Morales) es una experiencia que satisface a los lectores porque sus historias cuentan con diversas capas: morfológica, sintáctica, semántica y, por supuesto, emocional, pero son más que eso; son historias creativas, divertidas, intuitivas, historias que, por su misma naturaleza lúdica, se gozan.

Este ensayo es, primeramente, una necesidad contextual, pues, aunque la escritura latinoamericana cuenta con una gran presencia de narrativas lúdicas, la mayoría de los textos sobre este tema se encuentran escritos, precisamente, en francés, por lo que *El arte del funámbulo* es un nuevo cauce que enriquecerá a la teoría literaria de habla hispana, permitiendo, por fin, nombrar un movimiento que lleva ya años gestándose en el continente. También se trata

de un libro de recomendaciones, de una puerta hacia otras puertas, pues Lidia Morales ejemplifica vastamente toda teoría que menciona, permitiéndonos a los lectores ahondar más en este mundo (¿género?) literario.

No me queda más que recordar(me): la literatura es ficción, el juego es ficción, la imaginación es ficción; esto no significa que ninguna sea real, sino que todas son ilusiones, mundos y vidas nuevas a las que accedemos constantemente, a veces, incluso, sin notarlo. Desarrollar realidades posibles es una necesidad tan humana como lo es comer, es una necesidad del espíritu a la que solo podemos saciar con experiencias lúdicas, vengan en la forma que vengan.

La autora es alumna de la **Universidad Iberoamericana Puebla.**

Sus comentarios son bienvenidos