

# Perspectivas de lo lúdico en Prometeo y Cía. de Eduardo Wilde - Conclusiones.

Russo, Alejandra.

Cita:

Russo, Alejandra (2009). *Perspectivas de lo lúdico en Prometeo y Cía. de Eduardo Wilde - Conclusiones* (Tesis de Licenciatura). Universidad Católica Argentina, Buenos Aires, Argentina.

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/alejandra.russo/3/6.pdf>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/pgeo/3XH/6.pdf>



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons.  
Para ver una copia de esta licencia, visite  
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.es>.

*Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: <https://www.aacademica.org>.*

Universidad Católica Argentina  
Facultad de Filosofía y Letras  
Departamento de Letras

Perspectivas de lo lúdico  
en *Prometeo y Cía.* de Eduardo Wilde

Tesis de licenciatura presentada por Alejandra Russo

Director de Tesis: Dr. Mariano García

Agosto de 2009

## Conclusiones

En un mundo ya moderno y cambiante, como se vivía en la Buenos Aires de fin de siglo diecinueve, Eduardo Wilde invita al placer de la lectura con una fórmula distinta: la del juego. Frente a la ciencia y el progreso de la nueva cultura naciente, la que estaban forjando los progresistas del ochenta, debía tener lugar el uso de la creatividad y la libertad, es decir, un espacio de juego. Un espacio de libertad que diera sentido a la cultura de hombres que son también –como en toda cultura– “homo ludens”.

Aunque sin apartarse de los cánones propios de la época, parte de su obra literaria muestra y propone a la vez la actitud lúdica, dentro y fuera de la obra. Con esa disposición espiritual que hace posible que materiales, estructura y contexto formen un juego, invita a ese mundo fuera del mundo, al tiempo limitado del goce.

Con la presentación del contexto de producción de las obras y las influencias que operaron en ellas se ha podido advertir que hay tres características contextuales favorables al juego tal como se da en Wilde: las históricas, las sociales y las estéticas. Históricamente, la situación era relativamente estable: ya habían pasado las luchas políticas internas que habían dividido al país por muchos años y la economía se beneficiaba con nuevas inversiones extranjeras. Se vivía un tiempo de crecimiento y progreso sobre todo en Buenos Aires, que acusaba en aquel entonces un proceso modernista y vertiginoso. Todo lo cual permitió que, aunque estuviera en manos de la elite gobernante, la literatura fuera menos politizada y tuvieran lugar nuevos desarrollos. Así con la novela y con las prosas más fragmentarias que ensayaban nuevos modelos no canónicos, mezclados con las necesidades propias de las formas de publicación, la publicación en prensa.

En cuanto a lo social, también resultaron favorables los nuevos hábitos de la elite que se desempeñaba lo mismo en política que en literatura. Las tertulias de los clubes de sociedad cultivaban el intercambio en muchos sentidos, y los asistentes desarrollaban sus dotes conversacionales. Los clubes fomentaban aún más el espíritu de

cuerpo y muchas veces se ensayaba allí oralmente lo que luego se escribía para publicar. Esto beneficiaba la posibilidad de juego en tanto que proporciona un contacto más directo con el lector, llegando incluso a formar parte del relato como narratario.

En lo estético, con los movimientos posrománticos (especialmente el impresionismo), el sujeto deja de ser el centro de las emociones y los sentimientos para ser, sobre todo, el ente que percibe. Y lo percibido tiene más de ideal que de realista. Esto combinado con la tendencia analítica y la posibilidad de experimentación propias del positivismo científico conduce a una revalorización de la observación y la interpretación personal. Hay muchas formas posibles de lo real y lo percibido puede interpretarse, según las condiciones, de muchas maneras. Así, difieren, pues, sus obras entre sí, como tienen de común las del *corpus* una óptica dominante de lo lúdico-humorístico.

Con todo ello surge esta nueva propuesta literaria que tiene como punto de partida el componente lúdico que fue abordado en nuestro trabajo desde sus dos manifestaciones: la del tiempo del enunciado y de la enunciación. Coincidentes, en cierta medida, con las dos perspectivas (crítica y estética) de la relación juego-literatura. En efecto, el análisis permitió ver cómo el juego se manifiesta de distinta forma según los niveles temporales en que se estructura el relato, presente y pasado, desde una primera persona que se establece como puente entre uno y otro tiempo. Es decir, cómo se aprovecha en estos textos la estructura básica de la narración para establecer los distintos niveles (o propuestas) de juego, aunando de este modo ambos conceptos.

A través del análisis de estas dimensiones de juego se ha pretendido mostrar el modo en que estos se confunden con la fusión progresiva de los otros elementos narrativos (voz, focalizadores, personajes, tiempos) para finalizar con la fusión definitiva –en mayor o menor medida, dependiendo de cada texto– de juego y narración.

Se observó, entonces, el componente lúdico a partir de dos perspectivas distintas: desde el presente de la enunciación, con una propuesta que apunta a la coparticipación en lo lúdico y en el humor, mediante la identificación entre los

jugadores; y desde el pasado, donde lo lúdico se da con la reinterpretación de lo percibido por un focalizador. La reinterpretación tiene lugar gracias a la actitud lúdica de él mismo como jugador que no busca abrir el juego a otros, sino que, por el contrario, lo acota dentro de los límites de su propia conciencia. Planteados así los dos niveles de juego, se recorrieron los textos que permitían ver cómo esas dos instancias se entrecruzan y complementan y forman, en última instancia, las dos caras de una misma moneda.

Los relatos del *corpus*, todos pertenecientes a *Prometeo & Cía.*, fueron seleccionados según ciertas características comunes que han servido como punto de partida para el análisis de los mismos en relación a la presencia del componente lúdico. Dicho macrotexto se compone en su totalidad de narraciones autodiegéticas, cada relato está narrado desde una primera persona que es también protagonista y focalizador en el segundo nivel narrativo. El narrador cuenta experiencias pasadas desde una visión lúdico-humorística a un narratario generalmente explícito del que requiere una cierta complicidad. Desde esta voz se da, por tanto, la máxima subjetividad que puede tener un relato: quien narra está “dentro” de la historia y cuenta su interioridad.

Porque este narrador-personaje tiene una visión lúdica, el relato se ofrece al lector desde esa perspectiva, haciéndolo partícipe, suponiéndolo “cómplice”. Es, en este nivel, invitado a participar de la visión lúdica del narrador-personaje y tendrá, por tanto, una participación activa si se tiene en cuenta el proceso de lo lúdico.

La primera fase del análisis ha permitido ver que el primer nivel de juego constituye la obra literaria en su totalidad como juego, pues, como en el modelo de Palazón, supone una experimentación del goce, donde se une lo aparente y lo simbólico. La propuesta es desde el narrador al narratario, pero pretende serlo desde el autor al receptor, para que también ellos, por imitación, sean jugadores. El reflejo del lector en la obra de que hablaba Musschoot no es más que la toma de posición frente a esta invitación al diálogo dentro del marco de unas reglas ya prediseñadas. Tal como describen Gadamer y Derrida, el juego es aquí un automovimiento al que se someten los participantes: narrador y narratario. Ambos son espectadores de esa repetición que

requiere una respuesta individual, una participación para la construcción del significado en esa permanencia de un tiempo lleno de sentido, que busca ser compartido y, por qué no, celebrado.

En cambio, la observación del componente lúdico en el segundo nivel demostró que éste es de otra naturaleza. Un recorrido por dos de las obras del *corpus* sirvió como modelo para advertir cómo el juego es aquí interno, algo *dentro* de la obra. En efecto, el protagonista desde su visión e imaginación abre campo a la posibilidad del juego que conforma un tercer nivel dado que sólo tiene lugar en la mente del jugador. Así pues, en el segundo nivel narrativo, el juego se estructura como un juego explícitamente imaginativo que parte de la contemplación y es puramente subjetivo. Juego de simulación o imitación que Caillois llamó *mimicry*, donde se hace manifiesta la libertad del jugador, que tiene un papel absolutamente central. Ocurre allí la voluntad de ilusión que revierte el orden que las cosas tienen en el mundo cotidiano. Este tipo de juego, la imitación, supone, por tanto, una libertad frente a la prohibición de lo cotidiano. En este sentido (y sólo en este sentido), se vincula con lo carnalesco, aunque, por las limitaciones de la época y del referente (un miembro de la elite gobernante), no contará con los excesos propios de éste.

Paradójicamente, es en esta instancia de *mimicry* donde se hacen explícitas las reglas, ya que la forma lúdica, al simular una competición o *agon*, se ajusta a lo más tradicional. El juego, ordenado o estructurado por reglas, es globalmente el mismo en los textos del *corpus*, aunque se manifiesta de formas distintas en cada uno de ellos. En otras palabras, son comunes a todos las estructuras constitutivas, metalúdicas y normativas, y se diferencian en las evolutivas, ya que éstas dependen de cada juego en particular. La estructura constitutiva del juego es la que determina que el juego sea mental y no se haga parte otros, los objetivos y los roles básicos de cada componente del juego. La metalúdica divide entre amada, enamorado y rival, mientras que la estructura normativa establece si es posible generar alianzas, derivar teorías, etcétera. Pero la puesta en acción de todas las reglas, como vimos, depende de cada texto y por tanto, de cada juego: quién es el jugador, las estrategias y alianzas que hay durante el

desarrollo del juego y todo lo relacionado con la adaptación del jugador a la situación particular del juego.

En el segundo nivel, cada juego consiste en la focalización en personajes y elementos reinterpretados libremente por el focalizador a partir de ciertas reglas que son las reglas de juego que él mismo propone y se mantienen inalterables dentro de las narraciones en el nivel constitutivo y normativo. Eso transcurre en un tiempo y un espacio que serán los propios del juego, distintos a los del relato que lo enmarque, establecido como `la vida cotidiana´. En este nivel narrativo, se ha podido ver cómo el juego es, entonces, una distorsión voluntaria de la realidad que no tiene consecuencias perceptibles en la misma. Las secuencias de las que se compone el relato (si las tiene) pueden ser analizadas como partidas independientes pertenecientes a un mismo juego. Quien determina las reglas según las cuales se desarrollan las distintas partidas/ secuencias es el personaje que mantiene en cada una un interés relativo, que le interesa únicamente en tanto jugador.

Se asignan roles e intencionalidades distintas a las verdaderas, pero no hay transfiguración en la visión como puede haber en un sueño o en un relato maravilloso o de locura ni una modificación del acontecer por el cambio en la visión: sólo se observa y se reinterpreta sin que esto lleve necesariamente a la participación de quien observa y reinterpreta. Por eso es que hablamos de un desdoblamiento del yo, dado que ese `yo´ del tercer nivel es contemplado tal cual como cualquier otro personaje de ese plano. Sus acciones no son más que las acciones del yo-personaje del segundo nivel reinterpretada para el juego del tercer nivel. El ejemplo de “Nada en quince minutos” mostraba cómo en un nivel, el hombre se subía al tren y buscaba un asiento para sentarse en el mismo vagón que la señora que observa y, en la reinterpretación lúdica, ese sentarse en un asiento se convertía en sentarse en un lugar estratégico para que pueda tener curso la seducción de la amada.

La participación del jugador del segundo nivel supone la ruptura de lo tradicional como lo entienden Eco y Derrida. Y el juego es aquí sustitución. La pérdida del significado, de ese centro que constituía la interpretación es sustituida aquí por otro

significante. No se advierte entonces ningún cambio en el plano del personaje en el segundo nivel de narración. Su visión lúdica lo es porque no modifica la realidad externa, sino que se limita a su propia existencia. Es un fin en sí mismo, tal como explica Huizinga, y constituye una realidad distinta a la realidad cotidiana. Otras son las motivaciones, intenciones, roles, tiempo, espacio y reglas. Y lo más importante: se trata de un tiempo limitado que desaparece tan pronto algún elemento externo hace desvanecer la ilusión o bien por causas internas, por el mismo juego que llega a su fin.

Por otro lado, también los estudios de Silva Ochoa sobre la metáfora lúdica permitieron decodificar este juego más tradicional del segundo nivel, ya que completan, de algún modo, la caracterización de juego que daban Huizinga y Caillois. Además, sirvió para establecer con mayor claridad los puntos en común y las diferencias entre los distintos juegos de los distintos textos.

Divididos según estos cuatro niveles, los componentes de este juego pudieron establecerse como sigue: los personajes que percibe el focalizador conforman el material de juego, es decir, primer nivel de la metáfora lúdica. A este material de juego el jugador lo hace formar parte del sistema de reglas que ha establecido, las cuales constituyen el segundo nivel, de la estructura. A partir del nivel del contexto comienzan a encontrarse las diferencias entre los textos, entre las particularidades de cada juego. Porque aquí las condiciones concretas de la puesta en juego son distintas en cada relato, aunque en todos el condicionamiento histórico e ideológico es similar. Por último, el cuarto nivel, donde se atribuye significado a los tres anteriores. Se trata del personaje-focalizador, el agente que, dispuesto mediante la actitud lúdica, se vale de esos tres elementos para hacer posible el juego, para darle vida.

En este sentido, se ha podido afirmar que su rasgo específico es justamente el de ser focalizador. El agente con actitud lúdica conforma un juego a partir de lo percibido por la vista, por los objetos que focaliza y reinterpreta por su visión lúdica. Sabemos que la significación del juego está enraizada en lo estético: puede absorber por completo al jugador que se somete libremente a ese orden que se siente como externo a la vida corriente. Y ese orden se inicia por la observación o contemplación.

El complemento metodológico seleccionado para analizar el componente lúdico en los cuentos permitió poner de relieve la base estética del juego mostrando los puntos coincidentes con lo desarrollado en el marco teórico inicial de nuestro trabajo. Así, pudo advertirse cómo también la observación, como inicio del juego, es importante desde los dos tiempos: el del enunciado y el de la enunciación. En el primero, corresponde a la descripción de las mujeres y de su entorno mientras fueron objeto de deseo. Todos los personajes femeninos que aparecen en el relato son objeto de contemplación. Nada se sabe de la acción del personaje: las chicas son meros objetos contemplativos y las acciones de todos los personajes –incluyendo al focalizador– quedan apenas prefiguradas. En cambio, el tiempo de la enunciación corresponde a la observación de sí, al recuerdo. Es la interpretación que el narrador da a aquellos sucesos pasados y está relacionado con el cambio de focalización y con la apertura del juego a uno o varios narratarios que participarán y se identificarán con él en esta propuesta de juego.

Al considerar ambos planos de la relación entre literatura y juego, entendida como interna y externa a la vez, a través de los dos niveles de juego, la obra de Wilde se aparta de las propuestas postmodernas de juego en la literatura. Sin embargo, el papel que en estas últimas tiene el lector se plasma internamente en estas narraciones mediante el personaje-focalizador del segundo nivel narrativo. En cambio, la propuesta para el lector será de identificación con el narratario generalmente explícito propuesto como co-jugador en tanto espectador de la narración lúdica.

A partir de la teoría de Gadamer se ha entendido el juego como pilar de la cultura, ya que depende de la disposición del sujeto, su satisfacción y comprensión no racional. Por eso, en ese tiempo que se erigía sobre las bases del positivismo y la racionalidad, Wilde constituye estos pequeños espacios de actividad libre, donde la imaginación, creatividad y goce se unen en un juego único.

Palazón sostiene que entusiasmo y solemnidad, humorismo y frivolidad, entre otras posturas, se agudizan al cobrar forma de juego verbal. Y es justamente éste el papel primordial del juego en Wilde: en el nivel más global, sus relatos se constituyen como relatos humorísticos, haciendo humor de las situaciones cotidianas. Así, el juego

tiene, en una primera instancia, un sentido de intensificar o bien de dar fundamento al humorismo de lo narrado.

Es decir que, el humorismo en tanto tinte personal del autor, se suma a la propuesta lúdica sin excluirla. Por el contrario, podría afirmarse que la completa al reforzar ciertos elementos favorables al juego, como la complicidad para la coparticipación en el primer nivel o el distanciamiento de quienes envisten un rol favorable para el empleo de la libertad del jugador en el segundo nivel. Todo lo cual da como resultado un tipo particular de juego literario que es esta propuesta lúdico-humorística presente en cada parte de los textos que conforman este *corpus*.

Para concluir no quisiera dejar de mencionar que ha sido el objetivo de este estudio volver la atención sobre la obra de este valioso autor, muchas veces dejado de lado por la crítica. Su literatura, aunque fragmentaria y poco ortodoxa, puede ser el comienzo de un volver al placer de la lectura, si se la aborda desde perspectivas tales como la que aquí se ha presentado: una perspectiva de lo lúdico.

## Bibliografía

- ARA, Guillermo. 1969. "Introducción". En Wilde, E., *Aguas abajo*, Buenos Aires, Huemul.
- BAJTÍN, Mijail. 1965. *La cultura popular en la Edad Media y en el Renacimiento. El contexto de François Rabelais*. Madrid, Alianza, 1990.
- BAL, Mieke. 1981. "The Laughing Mice: Or: On Focalization". En: *Poetics Today*, Vol. 2, n° 2, Tel Aviv, Duke University Press, pp. 202-210.
- BAL, Mieke. 1985. *Teoría de la narrativa (Una introducción a la narratología)*. Madrid, Cátedra, 4ta ed., 1995.
- BAQUERO GOYANES. 1970. *Estructuras de la novela actual*. Barcelona, Planeta.
- BARTHES, Roland. 1978. *El placer del texto y lección inaugural de la cátedra de semiología literaria del collège de france*. Buenos Aires, Siglo XXI, 2da ed., 2008.
- BAUDIZZONE, Luis. 1942. *Los conversadores*. Buenos Aires, Emecé.
- BERGSON, Henri. 1900. *La risa: ensayo sobre la significación de lo cómico*. Buenos Aires, Losada, 1943.
- BORELLO, Rodolfo. 1974. *Habla y literatura en la Argentina*. Cuadernos de Humanitas, Universidad Nacional de Tucumán, Tucumán.
- BORGES, Jorge Luis. 1994. "Eduardo Wilde". En *El idioma de los argentinos*. Buenos Aires, Seix Barral.
- BOUILLY, Víctor. 1970. "Estudio preliminar". En Wilde, E., *Antología*. Buenos Aires, Kapeluz.
- CAILLOIS, Roger. 1958. *Man, play and games*. Illinois, University of Illinois Press, 2001.
- CARILLA, Emilio. 1981. "El 80 y el concepto de generación". En *Cuadernos tucumanos de cultura*, San Miguel de Tucumán, Dirección general de cultura.
- CARRICABURO, Norma. 1999. *El voseo en la literatura argentina*. Madrid, Arco/Libros.
- CARRICABURO, Norma. 2000. "Mansilla y la construcción de la oralidad" en *Boletín de la Academia Argentina de Letras*, LXV, n° 255-256, Buenos Aires, pp. 57-79.

- COWES, Hugo W. 1956. "Sentido de la perspectiva en un texto literario de Eduardo Wilde". *Revista de la Universidad de Buenos Aires - 5ª época*, año 1, N° 4, Buenos Aires, UBA, pp. 503-525.
- DELLEPIANE, Ángela B. 1996. "Un adelantado del vanguardismo argentino: Eduardo Wilde -humorismo y fantasía-". En AA.VV., *Homenaje A Alonso Zamora Vicente*, Vol. 5, Madrid, Castalia.
- DERRIDA, Jacques. 1967. "La estructura, el signo y el juego en el discurso de las ciencias humanas". En *La escritura y la diferencia*, Barcelona, Anthropos, 1989.
- ECHAGÜE, Juan Pablo. 1944. "Eduardo Wilde y su obra". En *Boletín de la Academia Argentina de Letras*, XIII, pp. 271-291.
- ECO, Umberto. 1962. *Obra abierta*. Buenos Aires, Planeta, 1992.
- ECO, Umberto. 1979. *Lector in fabula. La cooperación interpretativa en el texto narrativo*. Barcelona, Lumen, 1993.
- EDMISTON, William F. 1989. "Focalization and the First-Person Narrator: A Revision of the Theory". En: *Poetics Today*, Vol. 10, No. 4, Tel Aviv, Duke University Press, pp. 729-744.
- ESCARDÓ, Florencio. 1959. *Eduardo Wilde*. Buenos Aires, Santiago Rueda editor.
- FREDERICK, Bonnie. 1991. "A State of Conviction, a State of Feeling: Scientific and Literary Discourses in the Works of Three Argentine Writers, 1879-1908" en *Latin American Literary Review*, Vol. 19, N° 38 (jul- dic), pp. 48-61.
- FRUGONI DE FRITZSCHE, Teresita. 1973. "Eduardo Wilde". En Wilde, E., *Tini y otros relatos*, Buenos Aires, Plus Ultra.
- GADAMER, Hans-Georg. 1960. "El juego como hilo conductor de la explicación ontológica". En *Verdad y método. Fundamentos de una hermenéutica filosófica*, Salamanca, Ediciones Sígueme, 1984.
- GADAMER, Hans-Georg. 1977. *La actualidad de lo bello. El arte como juego, símbolo y fiesta*. Barcelona, Paidós, 1991.
- GARCÍA LANDA, José Angel. 1996. "Nivel narrativo, status, persona y tipología de las narraciones". En: *Miscelánea: A journal of english and american studies*, n° 17, pp. 91-122.

- GARCÍA MEROU, Martín. 1973. *Recuerdos literarios*. Buenos Aires, EUDEBA, 1991
- GENETTE, Gerard. 1972. *Figures III*. París, Seuil.
- GORI, Gastón. 1962. *Eduardo Wilde*. Santa Fe, Fondo editorial de la Municipalidad de Santa Fe.
- HUIZINGA, Johan. 1938. *Homo ludens*. Madrid, Alianza/Emecé, 1972.
- JITRIK, Noé. 1968. *El 80 y su mundo*. Buenos Aires, Editorial Jorge Álvarez.
- KORN, Guillermo. 2005. "Estudio Preliminar". En Wilde, E., *Prometeo & Cía*, Buenos Aires, Colihue-Biblioteca Nacional.
- LÓPEZ GRIGERA, Luisa. 1974. "En torno al arte de escribir de Eduardo Wilde en 'La lluvia'". En *Anales de literatura hispanoamericana*, N° 2-3, pp. 387-406.
- LUDMER, Josefina. 1999. *El cuerpo del delito*. Buenos Aires, Perfil.
- MATURO, Graciela. 1984. *Eduardo Wilde en la encrucijada del ochenta*. Buenos Aires, Teckné.
- MILDORF, Jarmila. 2006. "Sociolinguistic Implications of Narratology: Focalization and 'Double Deixis' in Conversational Storytelling". En Matti Hyvärinen, Anu Korhonen y Juri Mykkänen (eds.), *The travelling concept of narrative*, Helsinki, Helsinki Collegium for Advanced Studies, Universidad de Helsinki.
- MODERN, Rodolfo. 1994. "Homenaje a Eduardo Wilde en el sesquicentenario de su nacimiento". En *Boletín de la Academia Argentina de Letras*, LIX, pp. 355-361.
- MONNER SANS, José María. 1939. "Eduardo Wilde". En Wilde, E., *Páginas escogidas*, Buenos Aires, Estrada.
- MUSSCHOOT, Anne Marie. 2000. "From Perspective over Focalization to Vision: A Look at New Developments in the Theory of Narrative". En Dirk de Geest et al. (eds.), *Under Construction. Links for the Site of Literary Theory. Essays in Honour of Hendrik van Gorp*. Bélgica, Leuven University Press.
- NELLES, Williams. 1990. "Getting Focalization into Focus". En *Poetics Today*, Vol. 11, n° 2, Tel Aviv, Duke University Press, pp. 365-382.
- PALAZÓN, María Rosa. 1997. "La literatura como juego". En *Analogía filosófica: revista de filosofía*, vol. 11, n° 1, México, pp 109-125.

- PALCOS, Fanny. 1953. "Prólogo". En Wilde, E., *Aguas abajo y sus mejores cuentos*, Buenos Aires, W. M. Jacksonine.
- PRIETO, Adolfo. 1962. *La literatura autobiográfica argentina*. Rosario, Instituto de Letras de la Universidad Nacional del Litoral.
- PRIETO, Adolfo. 1980a. "La generación del ochenta. Las ideas y el ensayo". En Zanetti, S. (dir.), *Historia de la literatura argentina*, Buenos Aires, CEAL.
- PRIETO, Adolfo. 1980b. "La generación del ochenta. La imaginación". En Zanetti, S. (dir.), *Historia de la literatura argentina*, Buenos Aires, CEAL.
- REISZ DE RIVAROLA, Susana. 1989. "Voces y conciencias en el relato literario-ficcional". En *Teoría y análisis del texto literario*, Buenos Aires, Hachette.
- RIMMON-KENAN, Shlomith. 2006. "Concepts of narrative". En Matti Hyvärinen, Anu Korhonen y Juri Mykkänen (eds.), *The travelling concept of narrative*, Helsinki, Helsinki Collegium for Advanced Studies, Universidad de Helsinki.
- ROJAS, Ricardo. 1960. *Historia de la literatura argentina* (Tomo II: "Los modernos"). Buenos Aires, Guillermo Kraft.
- ROMERO, José Luis. 1965. *Breve historia de la Argentina*. Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica, 4ta ed., 2003.
- RUBIO MONTANER, Pilar. 1991. "La tercera persona desde la focalización interna: su equivalencia con la narración en primera persona". En *Epos: Revista de filología*, nº 7, Madrid, UNED: Facultad de Filología. pp. 235-258.
- SILVA OCHOA, Haydée. 1999. "Paradigmas y niveles de juego". En Ramos, J. L. (coord.), *Juego, educación y cultura*, México, ENAH - Conaculta.
- SILVA OCHOA, Haydée. 2005. "La métaphore du jeu dans le Nouveau Roman. Une proposition d'analyse des structures ludiques en littérature". En *Anuario de Letras Modernas*, vol. 12, México, UNAM.
- TERÁN, Oscar. 2000. *Vida intelectual en el Buenos Aires fin-de-siglo (1880-1910). Derivas de la `cultura científica`*. Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica, 2da ed., 2008.
- VERGARA DE BIETTI, Noemí. 1976. *Humoristas del ochenta*. Buenos Aires, Plus Ultra.
- WILDE, EDUARDO. 1899a. *Prometeo & Cía*. Buenos Aires, Colihue-Biblioteca Nacional. (Colección Los Raros; 6), 2005.

WILDE, EDUARDO. 1899b. *Prometeo & Cía*. Buenos Aires, Jacobo Peuser. 2da edición.

YEPES, Ricardo. 1996. *La región de lo lúdico. Reflexión sobre el fin y la forma del juego*. Pamplona, Cuadernos de Anuario Filosófico.

ZANETTI, Susana. 1980. “La `prosa ligera´ y la ironía: Cané y Wilde”. En *Historia de la literatura argentina*, Buenos Aires, CEAL.