

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

Russo, Alejandra.

Cita:

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

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/alejandra.russo/3/1.pdf>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/pgeo/3XH/1.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

Introducción

El presente trabajo se propone analizar un grupo selecto del *corpus* narrativo del escritor Eduardo Wilde, partiendo de la hipótesis de que existe en los relatos escogidos un particular componente estructural que hace a su obra literaria distinguirse del resto de las creaciones cultivadas por la generación a la que éste perteneció.

Como integrante de la generación del ochenta, sus textos comparten muchos rasgos de la literatura de la época, pero se apartan, no obstante, de ella por la inclusión de un elemento peculiar y significativo: un eje estructurante que transforma el texto en cuestión en un tipo de relato lúdico. Asimismo, resulta factible probar, a través de este estudio, la posibilidad de elevar el componente lúdico al nivel de categoría ya que las manifestaciones del juego –aunque están determinadas por la propuesta particular que cada nivel narrativo presenta– son comunes y aplicables a un conjunto considerable de textos.

Se busca mostrar cómo esta característica determina la originalidad de su estilo claramente visible en un *corpus* específico de cuentos de *Prometeo & Cía*. Los relatos incluidos en este libro contienen un rasgo distintivo y poco estudiado hasta el momento por la crítica: la estructura lúdica. En ellos se observa la existencia de un narrador-personaje con una visión particular que tiñe todo el relato y crea una suerte de sistema que se repite en todo el macrotexto. Se trata de un juego mental conectado con la realidad especialmente mediante lo visual, que funciona como generador de lo especulativo en la mente del narrador-personaje. Por tanto, nuestra tesis tratará de probar que esta visión, en primer lugar, puede ser llamada lúdica, y en segundo lugar, que funciona como estructurante para el cuento instaurando, de ese modo, un tipo especial de relato no estudiado hasta el momento desde esta perspectiva.

Dado que se carece de una definición de juego consistente y consensuada que se adapte a los requerimientos del uso que se da a éste en la literatura, para observar el

componente lúdico en las obras se tomarán categorías y conceptos de la narratología¹. Se hará uso de categorías tales como narrador, tiempo, narratario, las cuales resultan útiles a nuestros fines, así como los conceptos de visión y focalización. Esta metodología, al permitir un análisis desde lo formal, facilita la trasposición de las categorías de juego a la prosa literaria. La narratología permitirá descubrir la estructura coincidente de los relatos de *Prometeo & Cía.* con la estructura de juego tal como es definida por los teóricos.

Para definir lo lúdico se utilizarán fundamentalmente los aportes de Johan Huizinga. En efecto, para hablar de la visión lúdica de los cuentos de E. Wilde el punto de partida lo constituye su ya clásica definición expuesta en *Homo Ludens*. Según Huizinga, el juego es una actividad libre, desinteresada que constituye un fin en sí mismo y que se estructura en un tiempo y en un espacio distintos de los de la vida corriente. El juego es, entonces, un mundo temporario dentro del mundo habitual, que tiende hacia una resolución dentro de los límites de lo permitido en él; es decir, una resolución en base a unas determinadas reglas, las reglas de juego. También se hará uso de las definiciones y tipologías de Roger Caillois y otros teóricos más modernos que buscaron acercar el juego a la literatura.

La división que se propone para este estudio consta de cuatro partes. En primer lugar, se busca definir el concepto de juego según distintas teorías aplicables al ámbito literario. Se expondrán las distintas definiciones y tipologías de juego con el fin de caracterizarlo y de poder establecer algunas nociones sobre la relación entre lo lúdico y

¹ Ese análisis formal, estructural, se contrapone con otras perspectivas como, por ejemplo, la semiótica o la hermenéutica que se basan en el plano semántico para intentar reconstruir el sentido primario del texto. Es por eso que las teorías de la narratología se ajustan mejor que éstas para los fines del presente trabajo. Porque al desplazar lo discursivo, lo semántico, lo connotativo-simbólico de los relatos y hasta las posibles relaciones con otras disciplinas, estas teorías focalizan sobre el plano formal. De ese modo, es posible comparar el tipo de estructura con algo que no pertenece estrictamente al ámbito de la literatura: el juego, rasgo que señala la diferencia respecto del estilo característico de su generación.

la literatura desde lo estético y lo estrictamente literario. Una vez hallados los componentes específicos se establecerán las diferencias con lo cómico y el humor en general y en particular con la generación del ochenta (Capítulo 1). Luego, a fin de situar la obra en el contexto en que se originó, se hará una reseña vida y obra del autor, a la vez que se describirán los rasgos más salientes de la generación a la que pertenece (Capítulo 2).

El análisis de las obras del *corpus* se divide en dos partes, de acuerdo a los distintos niveles de juego correspondientes a los dos niveles narrativos: el del enunciado y el de la enunciación. Cada capítulo de análisis será abordado desde una introducción metodológica incluida al inicio, la cual servirá de guía para articular los conceptos teóricos en los textos literarios seleccionados. Para la primera parte, que corresponde al nivel de la enunciación (Capítulo 3) se utilizarán ejemplos de todos los cuentos del *corpus*, mientras que para la segunda parte, del nivel del enunciado (Capítulo 4), se tomarán dos modelos analizados separadamente según una misma metodología. Por último, a modo de conclusión, se volcarán los resultados del análisis en relación a las referencias teóricas y contextuales integrando lo desarrollado.