

# **Perspectivas de lo lúdico en Prometeo y Cía. de Eduardo Wilde - Capítulo 4. Segundo nivel de juego: la actitud lúdica.**

Russo, Alejandra.

Cita:

Russo, Alejandra (2009). *Perspectivas de lo lúdico en Prometeo y Cía. de Eduardo Wilde - Capítulo 4. Segundo nivel de juego: la actitud lúdica* (Tesis de Licenciatura). Universidad Católica Argentina, Buenos Aires, Argentina.

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/unicen/box/alejandra.russo/3/5.pdf>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/pgeo/3XH/5.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

## **Capítulo 4.**

### **Segundo nivel de juego: La actitud lúdica**

La posibilidad de juego en el nivel de la enunciación ocurre por efecto de la existencia de este mismo elemento en el segundo nivel, donde el “yo” es personaje creador y sustentador del juego. Es este “yo personaje”, el que proporciona la actitud lúdica, actitud ya considerada por los estudiosos Silva y Huizinga como indispensable para el juego, por servirle de base.. Esa presencia de una iniciativa lúdica en el plano del enunciado sustenta la idea de juego en todo su desarrollo.

Susana Zanetti (1967) observa que una de las bases de la originalidad de los cuentos de Eduardo Wilde es su capacidad para recrear la realidad mediante una ruptura de la visión convencional. Por otro lado, Huizinga afirma que “para jugar de verdad, el hombre, mientras juega tiene que convertirse en niño” (Huizinga, 1938:284). Es decir, que debe adoptar otro tipo de mirada, distinta de la corriente, una mirada donde importe lo espontáneo y lo despreocupado. Por tanto, si se atiende al concepto de visión tomado por la narratología, puede comprobarse que la visión que propone Wilde no sólo rompe con lo convencional, sino que dispone y exige una apertura al juego. Esta relación entre juego y mirada nos lleva a recurrir, en el terreno del análisis literario, a la teoría de la focalización.

El concepto de focalizador interesa en tanto que distingue la voz de la `conciencia´ a partir de la cual se perciben los acontecimientos y todo el mundo del relato. Como se ha apuntado en el capítulo anterior, en este *corpus* hay una distinción entre la voz del narrador que relata y aquél que ve los sucesos quien, conforme a los términos de Reisz constituiría “la conciencia en la que tienen lugar los procesos verbalizados” (Reisz, 1989:227). En este contexto, tanto los términos `conciencia´ como `focalizador´ son sumamente adecuados, dado que es a partir de un estímulo visual de donde inicia el juego dentro de los límites de la propia mente del protagonista.

Claro ejemplo de lo mencionado anteriormente puede resultar el relato “Trouville” en el que el personaje, motivado por el mero entretenimiento de jugar con los datos que le provee la realidad, los trastoca con humor y juega con ellos en su conciencia. La situación es, de suyo, intrascendente pero reveladora, sin embargo, de un peculiar modo de estructurar el relato. Puesto que esta instancia lúdica es narrada *a posteriori* por una voz que recuerda, que se identifica con esa conciencia del pasado que juega, tal como lo hace también, mediante el recuerdo, en el presente de la enunciación. La historia que se relata, por tanto, no es más que un relato enmarcado, pero relativo a algo que no tiene una realidad exterior a la conciencia del personaje quien posee la capacidad de crear con los elementos que se le presentan en su realidad circundante.

El concepto de focalización parte en Genette de la separación de dos elementos de lo que era el llamado “punto de vista”: es preciso distinguir entre quién *ve* y quién *habla*. No se trata necesariamente de dos agentes, sino de dos aspectos de la narración. Mieke Bal ahonda en el concepto y lo define como “la relación entre la visión<sup>1</sup> y lo que se 've', lo que se percibe” (Bal, 1985:108). Esto es, la relación entre los elementos de la realidad objetiva que percibe el agente y el agente mismo, quien, en la narración, ve desde un lugar particular. Esta diferenciación requiere, por consiguiente, un estudio por separado de sujeto y objeto.

El sujeto de la focalización, el focalizador, es quien ve. Es importante determinar qué personaje focaliza qué objeto, puesto que la imagen del objeto está determinada por el focalizador, a la vez que puede otorgar una nota sobre el propio personaje que lo presenta. Así pues, para el análisis de la focalización importa saber cuál es el objeto o sujeto focalizado, con qué actitud es contemplado aquello sobre lo que se posa la visión, a quién pertenece y si es perceptible o no.

---

<sup>1</sup> El término “visión” es el que hoy reemplaza, según Musschoot, lo que alguna vez fue llamado ‘perspectiva’ o ‘punto de vista’, pero en el sentido de actitud o posición (Musschoot, 2000:15); es decir, más centrado en el agente que percibe que en su mera capacidad.

Sostiene Bal en una de las revisiones posteriores a su libro *Teoría de la narratología* que la focalización es una actividad semiótica, porque supone también la interpretación (Bal, 1981:205). La interpretación jugará aquí un papel crucial, ya que es ella la que da al relato el carácter a la vez lúdico y humorístico. Por tanto, lo que el focalizador interpreta diferirá fundamentalmente de aquello que percibe como la realidad objetiva. A veces, el narrador puede narrar desde o a través de algún personaje, al que utiliza como 'filtro'. Pero en ese caso, cabe distinguir con Nelles (1990:376) entre el concepto de filtro, equivalente a 'medio', y el cambio de punto de vista, donde se da un aporte por parte del focalizador.

En los cuentos que nos ocupan se trata de una distinción importante, ya que aquí no opera solamente la variación del punto de vista, sino precisamente el cambio de visión. Se da el efecto manipulador de que habla Bal (1985:115), pues hay sólo un narrador que presenta la información necesariamente acotada y dirigida. El focalizador aporta su visión lúdica, cuya puesta en uso da marcha al juego.

#### **4. 1. Segundo nivel: el mentor del juego**

*Lleva al mundo imperfecto y a la vida confusa a una perfección provisional y limitada (Huizinga).*

Como vimos en el capítulo precedente, el primer nivel narrativo da marco al segundo nivel, donde tiene lugar el juego y al tercero, que constituye el juego mismo. El juego propiamente dicho se proyecta a partir del segundo nivel narrativo, a través del yo-personaje que será focalizador. El narrador relatará a partir del punto de vista de aquél, pero no interpretará desde sí, sino que dejará esta tarea también al focalizador. Éste, entonces, que debe seleccionar, ordenar e interpretar lo percibido, elige hacerlo desde una visión lúdica. Es decir que no intentará valorar los acontecimientos y a los personajes desde un abordaje realista, sino que, por el contrario, dará libre juego a la imaginación.

En ese segundo nivel es posible reconocer algunos rasgos de la literatura del Ochenta: por un lado, la presencia de una primera persona en primer plano cuyas características autobiográficas se encuentran ficcionalizadas y que acude constantemente al humor. Por otro lado, la mujer como lugar común de la belleza digna de ser contemplada y a la que todo hombre aspira. En efecto, dice Jitrik que en las obras literarias de la generación del ochenta las mujeres tenían un lugar específico:

[A las mujeres elegantes] les gusta pasear en carruaje por Florida, no faltan a las veladas del Colón, se ruborizan con frecuencia, a veces tienen algún misterio que realza su belleza, saben mantener a distancia a los audaces, dejan ver la punta del pie, son ingenuas y demoníacas al mismo tiempo, etc. (Jitrik, 1968:82).

Los personajes femeninos, que en el segundo nivel cuentan con los rasgos característicos de la moda de la generación<sup>2</sup>, serán el centro del relato en el tercer nivel, en el cual muestran audacia y provocan en nuestro personaje descripciones de inspiración poética. Estas notas hiperbólicas, advierte Maturo, rompen con la prosa sobria de Wilde, generando una vez más los bruscos cambios estilísticos típicos de su escritura.

A partir de los datos que un personaje percibe de la realidad y reinterpreta lúdicamente desde su conciencia, se establecen los roles y las reglas de juego. De este modo, el tercer nivel resulta de la reinterpretación de ciertos datos seleccionados en el segundo nivel, al punto de que existe incluso un desdoblamiento de ese mundo, como la otra cara de la misma moneda. Aparece, asimismo, el desdoblamiento del yo-personaje, que también será reinterpretado, junto con sus acciones, bajo las nuevas reglas.

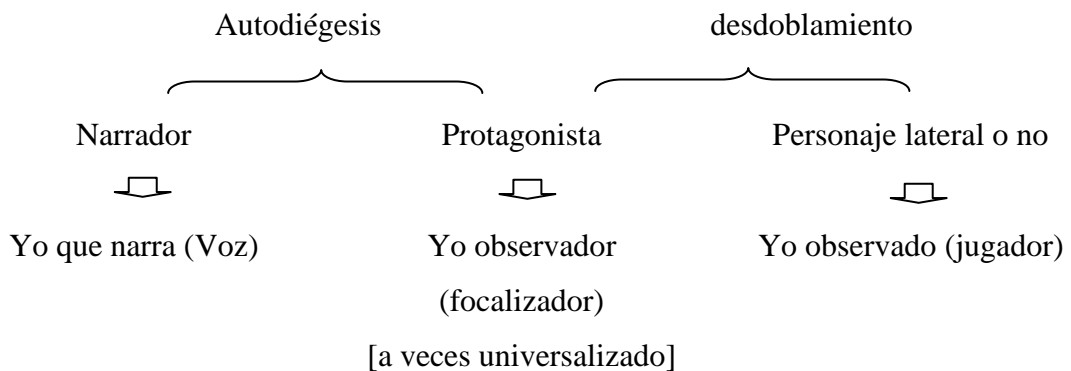
---

<sup>2</sup> Si bien el hecho de que Palcos afirme que el tratamiento de la mujer en la obra de Eduardo Wilde se establece desde la ironía y la frivolidad (Palcos, 1953:40) podría atribuirse a estos rasgos de época, cabe señalar que dicho tratamiento suele ser característico de todo personaje secundario en sus textos, sin diferenciación de sexo.

Sabemos que no toda instancia valorativa e interpretativa de lo que el focalizador ve corresponde al narrador: Bal demuestra que la interpretación es parte constitutiva de la focalización. En efecto, en el caso del *corpus* que analizamos es el protagonista/focalizador quien tiene el poder de decodificar lo que percibe y construir con ello el tercer nivel del relato.

Al constituirse como personaje, el “yo” del segundo nivel no puede ver la interioridad de los otros personajes, pero sí puede inventar, jugar. Sólo ve su interior, su imaginación, allí están los sentimientos y motivaciones ajenas y propias, desdoblado él mismo también, en tanto personaje, en dos. Resultan entonces, a partir de lo expuesto, tres figuras: el narrador, el personaje que piensa, que vive el *intermezzo* y puede “despertarse”/salir del encanto, y que es quien pone las reglas y, por último, el personaje que cumple un rol, que es parte del juego. Se trata de un desdoblamiento del yo-personaje que, si bien aparece explícitamente en algunos cuentos, en general, no suele participar.

La estructura podría graficarse como sigue:



Los tres utilizan una misma forma personal déctica aún cuando difieren sus roles en el relato. Esta distinción queda expresa, por ejemplo, en el uso de las personas gramaticales: sólo en el primer nivel aparece la segunda para referirse a el o los lectores:

Cada uno de ustedes ha de creer que describo las de su novia, de su amada o de su mujer (CC-165).

y un `yo´ observador-focalizador que se identifica con el narrador, aunque difiere en su localización temporal, marcada por la forma verbal en tiempo pasado:

Yo me entretuve en mirarla (CC-160).

En cambio, en el segundo nivel, que enmarca, asimismo, el tercero, las personas utilizadas son la primera o la tercera, aboliendo en la mayoría de los cuentos<sup>3</sup> el uso de la segunda:

*Un tonto [...] tuvo la osadía de tomarle la mano y besársela allí, delante de todos, a nuestras<sup>4</sup> barbas, so pretexto de ser ésa una costumbre rusa (CC-166)<sup>5</sup>.*

Ambos personajes (o, más bien, ambas partes de aquel yo-personaje) se distinguen por sus fines y motivaciones. El yo-personaje del segundo nivel tiene como objetivo `pasar el rato´, divertirse, condición necesaria para el juego. Mientras que el yo del tercer nivel, que cumple el rol de enamorado (rol asignado por sí mismo en su anterior función de yo-personaje del segundo nivel), tiene un fin específico dentro del juego y usa las estrategias que éste le otorga para conseguir su objetivo. Esta meta del juego puede ser, y dependiendo de cada relato, observar a la chica linda, o lograr ser correspondido en su amor, u obtener apenas alguna muestra de afecto.

El desdoblamiento explícito del personaje implica una mayor complejidad en el juego, que permanece, sin embargo, siempre dentro de los límites de su conciencia. Por tanto, se analizarán aquí las dos formas en que el focalizador, tras adoptar una actitud

---

<sup>3</sup> Son la excepción “Sobre cubierta” y “Novela corta y lastimosa”, donde el protagonista dialoga con el personaje femenino.

<sup>4</sup> Aparece aquí esta variante de la primera persona que hemos denominado “yo universalizado” que tiene la función de enfatizar los sentimientos del personaje que juega, el enamorado del tercer nivel.

<sup>5</sup> Sin itálica en el original.



lúdica, se manifiesta en las narraciones o, dicho de otro modo, las dos manifestaciones del componente lúdico en el segundo y tercer nivel. Se observará el caso del desdoblamiento en el cuento “Nada en quince minutos” o, el caso alterno, y más sencillo de “Trouville”, en el cual el yo-observado no es explícito.

#### 4. 2. La visión de Trouville: una descripción lúdica

*Ver no era sólo recoger lo real: era sobrepasarlo, alcanzar lo 'no visto', adivinar, en una palabra, lo posible, y hacer de lo posible algo real (Ara).*

“Trouville”, como los demás textos del *corpus*, es, sobre todo, especulativo. Se trata de la visión de una niña en la playa que capta la atención del narrador-personaje, quien describe e imagina. El juego consiste aquí en ver a la chica como *femme fatal*. La acción en el segundo nivel es mínima, pues se destaca sobre todo lo visual y especulativo. Esto permite articular el análisis alrededor de los tres ejes principales de la teoría de la focalización de Bal: el focalizador (sujeto), lo focalizado (objeto) y el efecto manipulador de la focalización.

El relato se abre con una mención explícita de la primera persona singular: “Dios *me* perdone”. Como en las otras narraciones, el “yo” pasado del narrador autodiegético que presenta la información es el focalizador principal. Se trata de un hombre adulto que se encuentra en una situación libre de ocupaciones, con actitud lúdica y dispuesto a la observación y la imaginación.

Por momentos cede su lugar de focalizador a otros personajes que son imprecisos, colectivos: “todo el mundo”, “los asistentes a la playa de estos días”. Los focalizadores del primer caso no son más que una generalización de su propio yo, y los del segundo representan algo que no es ni siquiera perceptible: es apenas un ente posible, anunciado para “dentro de un lustro”. Esas personas nunca están descriptas; son invisibles antes de la generalización y suponen –como el lector implícito en el primer nivel– un grado de identificación muy alto con el “yo”.

La función de estos es la de hacer posible el juego del protagonista. Y aunque ninguno participa de la fábula como actor, como focalizadores participan cada uno del mismo juego que el protagonista. De hecho, el juego confluye en un único y trágico final, que es el de ser dominados por la seducción irresistible de la futura mujer terrible:

Cada uno de sus adoradores será fríamente atormentado, tras de grandes concesiones voluptuosas, y su marido, el hombre más trágicamente ridículo de la tierra.

Dado este final común, es posible suponer que también haya un mismo principio para todos, si bien éste no está indicado explícitamente. En todo caso, parece más una universalización del focalizador que una entidad en sí misma.

El narrador, en cambio, en tanto voz sin poder de focalización, anuncia al comienzo del relato que su descripción no será otra cosa que la exacta copia del original que se encuentra en su memoria.

No corrijo los rasgos del perfil ni mis comentarios, limitándome a copiarlos de mi cerebro, tales como él los *ha elaborado* en presencia del cuadro.

Y, más tarde, al final de la larga descripción de la niña de la playa insiste:

Ahora recuerdo que no le *he puesto* los ojos.<sup>6</sup>

Esta primera persona que narra, se distingue del personaje, puesto que *elabora* y *pone*. Aquí, como dice Genette (1966:198), la mimesis es diégesis; todo es creación. Entonces, su mirada se confunde con la del personaje, con el cual abarcan la totalidad del relato. Toda focalización depende directa o indirectamente de su visión, esto es, de su concepción de aquello que se presenta. De tal modo, se genera desde la lectura, la sensación de ver a través de sus ojos, impulsada desde el primer nivel y reforzada en el

---

<sup>6</sup> Sin itálica en el original.

segundo. A su vez, lo que presenta focalizado es relevante para caracterizar el tipo de visión, la actividad semiótica de la focalización.

Los focalizadores tienen en común que pertenecen al sexo masculino. Esto es importante dado que el objeto focalizado es una niña (“prototipo de la criatura anterior a la mujer terrible”) por la que se sienten atraídos. La posición es más o menos cercana, aunque sin ningún contacto: se trata únicamente de contemplar su belleza ineludible.

Atrae la atención y fija las miradas de todo el mundo.

Tal como si se tratara de un cuadro, en el acto de observar, el focalizador tiene siempre a su objeto focalizado frente a él, y tiene la posibilidad de acercarse para ver en detalle, nuevamente como si fuera una obra de arte. Y es que además del juego en el nivel de la enunciación y del enunciado, el razonar lúdico-humorístico del narrador-personaje, se da en este cuento, un juego en el nivel referencial. Tanto su propio título, “Trouville”, como la aclaración que subsigue entre paréntesis “en la playa”, y los elementos descriptivos del texto parecen hacer referencia a alguna pintura de Monet<sup>7</sup>.

Otras expresiones a lo largo del relato parecen rectificar esta hipótesis. La primera oración utiliza los términos "pinto un ejemplar", "mi original sería un modelo" y "en presencia del cuadro". Más tarde dirá: "ahora recuerdo que no le he puesto los ojos", dando a entender que hasta la niña descrita (el objeto focalizado) es tratada como un objeto que se pinta. Como el artista, el jugador crea y recrea con su material de juego, moldeándolo según sus reglas en una similitud entre juego y arte que ya advertían Gadamer y Palazón.

---

<sup>7</sup> El impresionista francés, en efecto, dedicó muchas de sus obras al pueblo de Trouville y en especial a su playa durante la década de 1870. El cuento de Wilde está fechado en 1897 y es posible que el autor tuviera conocimiento de estos cuadros. Por otro lado, es una referencia más a la ya mencionada influencia del impresionismo en su prosa.

En cuanto al `objeto´ focalizado, éste es, en realidad, un sujeto: una niña de unos once años que juega en una playa. De ella se hace una descripción tanto de movimiento (corriendo, jugando) como física. Es una chica inquieta que busca entretenerse probando las distintas cosas que encuentra en la playa: una palita, un niño, unas cuerdas, el mar. Nada la satisface completamente y, por tanto, sigue en movimiento. El narrador sigue cada una de sus acciones paso a paso. Ése es el primer punto de interés.

Yo me acerco y lo examino tanto cuanto lo permite su movilidad. [...] Me fijo en los movimientos de su cuerpo y observando las curvas apenas acusadas en su tierna estructura, reconozco las formas de la incipiente mujer en el estado salvaje de la inocencia un poco arriesgada.

La actitud del focalizador que se muestra aquí es la de un hombre interesado en y embelesado por su objeto focalizado. Es el contemplador enamorado que da inicio al juego, pues da la motivación para detenerse sobre un `objeto´ en particular. Lo cual conduce al segundo punto de interés, que consiste en describir –ya como enamorado– el aspecto físico de la muchacha en cuestión. Se describe detalladamente el color y forma de sus ojos, su cabello, su rostro, sus curvas... Sus rasgos son presentados como rasgos sensuales, irresistibles, y a la vez (o por esa misma razón) crueles, pues el juego consiste siempre en sentirse un amante despechado, vencido por circunstancias ajenas a sus acciones y su voluntad. Y sus rasgos son crueles, puesto que son propios de una mujer terrible:

Ya es el anuncio de la galantería desastrosa, atrevida, consciente de su energía, de sus medios y de su aplomo.

Ahora bien, la niña nada sabe de toda esta especulación, se mantiene ajena al juego del personaje. El sujeto focalizado es tratado como objeto o, mejor, como `material de juego´. En eso radica aquí, como en otros cuentos, la posibilidad de lo lúdico. Por eso es posible hablar de un `efecto manipulador´, porque el yo-personaje trastoca los datos que percibe voluntariamente.

Hay dos instancias importantes del efecto manipulador de la focalización en este texto. Por un lado, al protagonista no le importa que los personajes sepan que forman parte de este juego<sup>8</sup> y hasta espera que no lo hagan, pues se mantiene lejos de ellos, en posición de observador. Esto lo acerca a la voz del narrador con la que se confunde. Por eso los personajes carecen de voz y hasta casi de visión<sup>9</sup>, estableciéndose el juego en la mente del personaje en el segundo nivel, y entre el narrador y el lector en el primero.

Por otro lado, narrador y protagonista comparten una misma opinión sobre los personajes: la mujer como *femme fatal*, siempre juguetona y cruelmente atractiva independientemente de su edad, y el hombre como víctima de su belleza (situación que parece durar en el tiempo). El protagonista focaliza un sujeto que siempre es una mujer –en este caso, una niña– que es el objeto amado. Focaliza especialmente en lo que este objeto tiene de superficial, siempre desde una lejanía (la visión, la elucubración intelectual, evitando el acercamiento, el convertir a ese objeto en sujeto: darle voz, darle sentimientos propios).

El juego en este nivel también está indisolublemente unido al humor:

Ya, a la edad de once y medio años, ha comenzado a exhibir ante el público sus atractivos cáusticos con una libertad agresiva...

El humor aparece sobre todo por el contraste de lo focalizado y el efecto desmedido que éste tiene en el personaje. El juego se constituye entre los aspectos

---

<sup>8</sup> Aquí se distingue netamente del `yo´ del primer nivel, cuyo objetivo, como vimos, es abrir el juego a la coparticipación, siempre en complicidad con el lector, al que relata la historia, abriéndole sus sentimientos, razonamientos y experiencias. En cambio, en este segundo nivel, quienes forman parte del juego no son más que `materiales´ dirigidos por un único jugador: el yo-personaje focalizador, que los reinterpreta lúdicamente.

<sup>9</sup> Se ha dicho que casi podría contarse como único focalizador al personaje, puesto que los otros focalizadores no tienen casi ni entidad propia: son entes colectivos, sin voz propia, sin casi participación en la acción.

superficiales de lo focalizado que genera sentimientos profundos en el focalizador. Este contraste tiene un efecto cómico particular y proporcionó a Wilde notoriedad como escritor humorista.

#### **4.3. Los tres niveles de “Nada en quince minutos”**

*Su juego es mantenerse dentro de la convención: gira alrededor de sí mismo y no pretende cambiar el mundo (Ludmer).*

Al igual que en la narración anterior, el juego en “Nada en quince minutos” tendrá lugar en un tiempo determinado y se asemejará a un hechizo, tal como ilustraba Huizinga. Como el título lo indica, la acción transcurre durante los quince minutos de espera de un hombre (el protagonista-focalizador) en una estación de tren. Ésta situación constituye el argumento todo: el simple hecho de que un hombre que espera llena los minutos recurriendo al juego, aquello que Huizinga llama "el adorno de la vida". El juego comienza con la aparición de una bella señora, y consiste en hacer "como si" el personaje estuviera enamorado de ella. A partir de ese momento, establece roles para cada uno –incluyéndose a él mismo– reinterpretando lo que ve, según estos parámetros; es decir, lúdicamente.

El tiempo de juego se determina a partir de dos hechos puntuales: la aparición y desaparición de la mujer en el campo visual del personaje. Sin embargo, la actitud lúdica se manifiesta desde antes de este hecho, cuando el personaje juega a ser marinero:

Atravesé los rieles y me puse a pasear en el andén, parándome de vez en cuando con las piernas abiertas, como un marinero en la cubierta de su buque, para descubrir si se veía el humo de la locomotora.

Pero el juego no prospera dada la falta de humo y locomotora, y entonces opta por aprovechar la aparición de la señora para dar curso a su imaginación. El inicio y todo el desarrollo del juego resulta siempre a partir de lo visual, es decir que el juego está en íntima relación con la función focalizadora del personaje. La vista es el modo de

enamoramamiento y, podría decirse, el sentido más utilizado en el relato. Todas las descripciones –en especial las que se refieren a la mujer– son visuales, y todo lo que ocurre en la conciencia del narrador-protagonista surge también a partir de un estímulo visual. Incluso el final del juego se determina por esta razón; su vista termina por posarse en los bigotes de Mariano Abejorros en lugar de contemplar por última vez a su amada:

Fui frustrado en mi anhelo por el saludo cariñoso e inoportuno de don Mariano Abejorros, corredor de frutos del país, entre cuyos bigotes tiesos fue a enmarañarse mi visual destinada a un pie probablemente chico y delicado.

Así desaparece la señora, motor del juego, no por la voluntad del jugador, sino por la inopinada presencia de un personaje ajeno a la historia, que diluye el juego, al despertar al jugador del `encanto´ o `hechizo´ en que se encontraba durante el mismo.

A partir de la focalización se ingresa en lo que hemos denominado el tercer nivel, el que tiene lugar en la mente del jugador. Es el juego mismo, donde todo lo focalizado en el segundo nivel narrativo se reinterpreta según las reglas de juego del personaje focalizador. El jugador establece los roles principales: el enamorado, la amada y el rival<sup>10</sup>. El desdoblamiento explícito del yo-personaje estará en función, por tanto, de ocupar el rol del enamorado.

La naturaleza del amor en Wilde es siempre cómica desde que se plantea como unidireccional: se describe el embelesamiento del yo-personaje por una mujer ocasionalmente presente en el tiempo del enunciado (en este caso se trata de una mujer que va a tomar el mismo tren que él).

---

<sup>10</sup> Muchas veces el rival aparece hacia el final de la narración, especialmente si es él quien da fin al juego. Así, por ejemplo, en “Trouville” y en varias de las historias de “Triste experiencia”.

En los distintos textos, si bien las mujeres objeto de contemplación son siempre diversas, en general suelen contar con rasgos físicos similares, que suscitan el interés de quien las contempla. En este caso es descrita como:

Una señora vestida de gris claro, rubia, fresca, elegante y un si es no es risueña.

Y luego especifica aquello que más lo atrae:

Celia subió [...] con todos sus atractivos; es decir, con su boca blanda, húmeda, bien cortada, sus dientes bañados en rocío de alba, su frente limpia, sus mejillas...

Ése es un punto crucial: la descripción es superficial, como el amor que siente, puesto que aquello que ve es lo único que conoce de la dama (en general no tiene más contacto que el de la contemplación de su belleza o apenas algún intercambio verbal poco relevante y hasta confuso). Al ser su conocimiento tan superficial y la descripción de sus sentimientos, en cambio, como profundos y verdaderos, se genera un contraste que resulta cómico y predispone a una visión humorística de todo lo que con respecto a esa pareja suceda. De todos modos, conviene tener en cuenta que aquí el jugador es único; no hay coparticipación como en el primer nivel.

Vimos que el juego del personaje-narrador consiste en admirar a la señora, en hacer "como si" estuviera enamorado. Se describen entonces sentimientos de amor, de un amor a primera vista con una perfecta desconocida, a la que, por otro lado, tampoco se pretende conocer. Pues se trata, en realidad, de una parodia del enamorado. La amada es hermosa, atractiva, inteligente, culta; pero también desleal, voluble e interesada. Hace surgir en el enamorado sentimientos que cabe más expresar mediante giros poéticos y adjetivación abundante e hiperbólica. El salto estilístico no pierde, sin embargo, los tintes humorísticos que, junto con cierta precisión objetiva, ayudan a templar lo que Maturo llama el 'desborde emotivo'.



¿Querrán ustedes creer que la encantadora Friné se puso a besar al niño con la boca más sabrosa que ha viajado en tren, desde Adán hasta la fecha?<sup>11</sup>

El amante se muestra como víctima de los encantos ineludibles de la mujer, especialmente si ésta cumple con los patrones de belleza y elegancia enunciados por Jitrik. Además, la señora es admirada por el enamorado pero también por el resto de la gente: al sonreír genera "una atmósfera de felicidad, de gracia y de belleza", y al irse hace que "los sentimientos íntimos de los viajeros en todo el compartimento" se lamenten. Se ve, también aquí como en el texto anterior, la universalización de los sentimientos del yo con el doble fin de darle una mayor dimensión a sus emociones y de generar un efecto humorístico.

De esta tríada básica de personajes en juego, el tercer rol corresponde al contrincante. Se trata aquí, como en otros casos, del marido de la dama. En este juego, el rival es sumamente importante, ya que sólo a partir de él es que el jugador va a presentar mayor atención a la señora, realimentando, de este modo, el juego. Antes de la aparición del marido, la señora contaba con la misma importancia que la mucama: ambas son jóvenes y bellas, y por tanto son objeto de sus observaciones. Incluso, dice el narrador: "¿se irán solas? – pensé", hablando en plural sobre las mujeres. Pero al ver al marido, es decir, un posible rival, el focalizador deja de lado a la mucama, y su interés se concentra sólo en la señora. Tal como si verdaderamente hubiese necesitado de una figura opositora para darle razón de ser a su juego.

A lo largo del relato van a aparecer dos rivales. Por un lado, el marido, ya considerado, caracterizado como "odioso" y, por otro, aunque en menor medida, el

---

<sup>11</sup> De esta cita destaca Dellepiane (1996:66) el contenido erótico no muy común en la literatura de la época. Y lo toma como una razón más para incluir a Wilde dentro de un incipiente vanguardismo.

niño, receptor del beso, que se convierte también en rival<sup>12</sup>. La presentación del marido como odioso sin más razón que la de establecerse como contrincante, es de por sí cómica dada la radicalidad del sentimiento que trasluce el adjetivo. A la vez, la comicidad se intensifica con la presencia del paréntesis que induce a tomarlo como aclaración de algo que quisiera ser presentado como evidente.

Supuesto este escenario, el desenlace de las historias del tercer nivel suele ser en general trágico, dado que nunca se concreta el amor. Sin embargo, la superficialidad de su naturaleza mueve a risa, resultando, por consiguiente, una falsa tragedia. Sometido a los azares propuestos por el destino, como todo buen jugador, nuestro protagonista sólo alcanza a decir, lamentándose:

¡Así concluyen todos los encantos de esta vida!

Este sometimiento al hado es, justamente, la antítesis de la actitud del enamorado que pelea contra todos los obstáculos por su amor. Pero aquí se trata de un juego y no de un verdadero amor. Su importancia es suma, pero –como en todo juego– momentánea y pasajera. La tragedia lo es en tanto que forma parte del juego, es decir, en tanto parte del tercer nivel. Constituye el fin del juego. Pero el personaje del segundo nivel se ubica fuera del conflicto amoroso, pues éste solamente es tema de juego para él.

Este personaje de actitud lúdica busca la belleza con el fin de deleitarse y también, como reacción al aburrimiento. En ese sentido se acerca a la figura literaria del *dandy* del ochenta<sup>13</sup> que tiene lugar en lo que Ludmer llama los “cuentos de matrimonio”, dado que es el tema del matrimonio, lugar de conflicto conforme a las

---

<sup>12</sup> Esta situación es confusa desde el punto de vista de los roles, ya que al generarse un tercer rival, los que antes se disputaban a la señora, ahora se alían en una mutua comprensión.

<sup>13</sup> Una de las diferencias más importantes con el *dandy* convencional es que los personajes de Wilde, dado el contexto lúdico en que se encuentran, no muestran cinismo.

nuevas reglas vigentes del país. Su concepción de lo circundante y su posición frente a ello es lo que define a este tipo literario:

El `actor´ que hace de `dandy´ para contar `el cuento de matrimonio´ está en perpetua representación y ve el mundo como representación. [...] El esquema de su posición es simple y consiste en ponerse fuera y por encima del conflicto (no me caso) y oscilar entre dos límites (o entre los límites de la periferia) (Ludmer, 1999:59).

El personaje del segundo nivel ve, en efecto, el mundo como representación si consideramos que todo para él es susceptible de desempeñar un rol en términos de juego. Pero incluso él puede formar parte y lo hace, representando su papel de enamorado vinculado a este conflicto amoroso sólo provisoriamente, dentro de los límites del juego. El desdoblamiento del yo-personaje manifiesta entonces una especificación en las características del personaje en cada nivel: en el segundo, será un *dandy*, un esteta que se deja llevar por la belleza, ubicándose por fuera de los escenarios que recrea su mente en un tiempo ocioso y que no manifiesta interés sexual ni tiene ocupación alguna. Por otro lado, el personaje que se desdobra de aquel para representar un rol en el juego es un contemplador que ama y sufre y se opone a su (o sus) rivales, proyectando estrategias y hasta alianzas.

Me senté dando la espalda a la máquina y un poco lejos; también hubo un cálculo orgánico en esto, pero yo no me di cuenta.

Naturalmente la señora y la mucama, con su niño, se sentarían mirando hacia adelante, es decir, dando el frente a un servidor de ustedes, y el marido (odioso) dándole la espalda; así sucedió.

No obstante, para Ludmer el cuento de matrimonio supone una trasgresión a las leyes del nuevo estado que no se dan en estos textos de Wilde o, al menos, no tan

explícitamente como en López o Cambaceres<sup>14</sup>. Mientras que en estos últimos se comete una trasgresión explícita (hay adulterio), en nuestro *corpus* estos elementos son abordados con intencionada ligereza, en un contexto lúdico-humorístico.

Ahora bien: la posición del personaje como observador es trascendida desde el momento en que intenta "penetrar", siempre jugando, en el posible pensamiento de los otros.

El focalizador del segundo nivel correspondería entonces a lo que Genette llama 'focalizador cero', dado que "se apropia de las vivencias del otro sin vivirlas desde la conciencia en que ellas tienen lugar" (Reisz, 1989:248). El yo-personaje reinterpreta lo que ve refiriendo, además, sentimientos y pensamientos de los otros; da más información de la que puede saber<sup>15</sup>.

La señora comprendió el reproche mental de su digno esposo y apoyándose en el espaldar de su asiento, un feliz espaldar, fingió una tristeza tan melancólica y tan perfecta que hizo al marido derramarse en una lluvia de preguntas cariñosas y llenas de inquietud.

Claramente, el personaje no puede acceder al pensamiento de la señora, ni a la motivación del marido para actuar. Por otro lado, su localización espacial lo priva, asimismo, de atribuir certeza el contenido cariñoso y de inquietud de las preguntas que dirige a su esposa.

---

<sup>14</sup> Los ejemplos que toma Ludmer en "Los dandis y sus cuentos de matrimonio" de *El cuerpo del delito* son *Pot Pourri* de Cambaceres y *La gran aldea* de López.

<sup>15</sup> Para distinguirlo de un carácter omnisciente, parece adecuada la corrección de Nelles a este concepto al cambiarle el nombre por "focalización libre" ("free focalization"). Este focalizador, aclara Nelles (1990:369), no necesariamente sabe todo, sino que únicamente dice más que lo que los personajes saben. Lo cual resulta muy importante en narraciones homodieéticas como la que nos ocupa.

En primer lugar, este recurso del yo personaje de apropiarse de los pensamientos de otros, de atribuirle sentimientos y palabras incluso constándole la imposibilidad de haber sido pronunciadas por ese otro, tiene como función generar un efecto cómico. Refuerza la instancia de creatividad del personaje que juega, quien hace uso de su libertad de jugador. Efectivamente, esto es posible porque esos `otros´ no son más que el material de juego con el que el jugador juega. No participan voluntariamente, pues hay un único personaje que construye el cuento. Por tanto, los personajes del segundo y tercer nivel son algo planos e inconclusos, porque nada importa de ellos más que los roles que les proporciona el jugador. De ese modo, es posible reinterpretar la crítica que hace Echagüe sobre los personajes de Wilde:

No alcanza ninguna de sus criaturas literarias –hombre, paisaje, emoción- a poseer vida compleja, independiente, integral. Algo existe en ellas de inconcluso y pasajero, como si quien les dio vida las hubiera abandonado a su suerte apenas prefiguradas (Echagüe, 1944:290).

Quien les da vida y los abandona a su suerte no es más que el protagonista del segundo nivel narrativo, ya que exactamente de eso se trata en el tercer nivel, de la capacidad del jugador (con focalización cero o libre) de reinventar a los personajes. El centro está puesto en el juego, en el yo-personaje focalizador que imagina y juega. Desde este punto de vista, ninguna otra cosa más que su inventiva necesita de una `vida independiente´. Ciertamente, todos los personajes e incluso el mismo focalizador están apenas prefigurados, pues de este modo la atención recae menos sobre ellos que sobre el planteo lúdico del texto.

La “suerte” o el azar –o sea, aquello que no puede ser controlado por el jugador – cuenta, asimismo, con un lugar en este planteo. Sobre la base de unos roles ya establecidos, los pensamientos y acciones del yo-personaje son impulsados por circunstancias externas a él. Y provocan modificaciones o matices en el juego que, sin embargo, es siempre interno. El movimiento resulta entonces de unas secuencias repetitivas que parten de una acción en el segundo nivel no previstas por el jugador, que generan reacciones que éste aprovecha para reformular según los roles de cada uno en el

tercer nivel, desde una focalización libre. Finalmente la secuencia concluye en una reflexión de carácter humorístico. Las secuencias son tres y se dan, entonces, en la forma de acción-reacción-reflexión:

Llegada del marido	Llegada del tren: se sientan	Beso al niño
Reacción de: la señora, el marido,	Reacción de: la señora, el marido,	Reacción de: el niño y la mucama, el marido,
Teoría del nombre	Teoría sobre la coquetería	Observación sobre el caballo

Estos mecanismos son los que dan sustento al juego, pero también al humor, dado que toda secuencia desencadena en una teoría u observación humorística. Se advierten, por tanto, dos peculiaridades en el modo de juego: por un lado, que se genera a partir de la observación, de hechos ajenos a quien observa y, por otro, que es posible porque quienes juegan ignoran que son parte de este mecanismo. El hecho de que el protagonista se ubique como observador lo lleva a ser el último en reaccionar en cada una de las secuencias, y esto, a que sus acciones no provoquen reacción.

Por otro lado, aunque todos ignoran que son parte del juego, las reacciones en cadena permiten afirmar que hay una cierta complicidad entre los personajes en el tercer nivel, es decir, inducida por la mente que juega. Aunque esta complicidad tiene la particularidad de ser, en todos los casos, unidireccional. Esta característica, no sólo tiene un fin cómico, sino que, además, es la que hace posible que funcione el mecanismo de acción-reacción. Además, que la complicidad sea unidireccional, es algo que sucede también en el primer nivel, desde el narrador hacia el lector.

#### **4. 4. Nombres: el juego dentro del juego**

La primera secuencia da inicio a un juego que se va a dar "dentro" del juego, que consiste en dar distintos nombres inventados a la señora. El personaje en tanto

enamorado busca llamar a la amada por su nombre, aunque lo desconoce. Por eso decide asignarle uno poético que irá cambiando a lo largo del relato.

Los personajes que cuentan como jugadores (incluida la señora) carecen de un nombre, dado que el narrador-personaje lo ignora. Sólo la señora, siendo digna de la atención y admiración del focalizador, recibe no uno, sino varios nombres. Estos nombres, al ser aplicados, no se repiten, lo cual genera un gran efecto cómico, a la vez que prueba la poca importancia que tiene para su inventor dar con el nombre real. Los nombres imaginarios tienen un sentido poético-sonoro tal como se explica en lo que hemos denominado la `teoría del nombre`:

La razón para llamarse Elisa o Delia estaba en el color de su vestido, gris claro: la imaginación tiene su lógica femenina y no admite que una señora vestida de gris claro, rubia, fresca, elegante y un si es no es risueña, casada con un hombre moreno, pueda tener un nombre en que no figuren las letras e, i; amables letras, distinguidas y livianas.

Ramona, no se llamaba seguramente.

Sin embargo, estos nombres no se utilizan todo el tiempo. Su utilización tiene que ver con la sensación de cercanía del enamorado con respecto a su amada, pues connotan la belleza y elegancia que lo seducen. Por el contrario, en los momentos en que ella toma una actitud más distante y altiva es llamada simplemente "señora". Esta forma que apela más al respeto que a la seducción o cariño es usada en tres momentos: cuando ella lo mira "como diciendo 'gracias señor, por su admiración'", cuando comprende "el reproche mental de su digno esposo", y cuando "triunfante" arrea "con sus gracias" para bajar del tren.

Esos momentos de distancia son los que de alguna manera lo acercan a su rival, el marido, el cual de "odioso" pasa a ser "digno". Porque, como él, también está sujeto a las manipulaciones de la señora. El esposo, entonces, es odioso en tanto rival, pero digno en tanto hombre, ya que como tal, padece los celos producidos por la coquetería de las mujeres, fruto de su perversidad innata.

El marido estaba inquieto; sabía por instinto que su mujer trataba de parecer bien al vagón, a los pasajeros, y a los animales que se morían de hambre a uno y otro lado de la vía en los campos pelados. [...] A mi vez, le habría agradecido la instalación de sus encantos si hubiera sido exclusiva, pero era universal.

Hacia el final de los quince minutos y luego de generar complicidad con su rival, la señora vuelve a hacerse merecedora de un último nombre imaginario (Irene), y hasta del epíteto `divina viajera`:

La triunfante señora arreó con sus gracias, el marido salió del purgatorio (un siglo había pasado para él en quince minutos) y cuando yo me preparaba a tomar mi postre de emociones viendo bajar a Irene, último nombre que di a la divina viajera, fui frustrado...

Ya se indica el presagio del fin del cuento, del juego, con la mención del paso de los quince minutos, y las palabras "postre" y "último". El despertar del hechizo lúdico que se da a continuación se da también a nivel de los nombres. En efecto, el único nombre real que se menciona, es el de un personaje totalmente ajeno al juego, y que es, precisamente, el que pone fin al mismo. Mariano Abejorros aparece con sus "bigotes tiesos" que impiden al personaje-narrador la última visión de la señora. Incluso puede percibirse el juego entre el nombre y las características de quien así se llama<sup>16</sup>.

Desde el título ("Nada en quince minutos") hasta ese final que agrega: "¡Nada en quince minutos, sino la supresión de un cuarto de hora!" se busca construir la idea de un mundo temporario "en tiempo de recreo y para recreo". El cuento pretende ser un no decir `nada`, pero desde esta aparente `nada` muestra cómo es el juego, plasmándolo

---

<sup>16</sup> Según el DRAE, el abejorro se caracteriza por ser un insecto velludo (de ahí la mención de sus bigotes), y por zumbar mucho al volar, por lo cual el término se usa también para la persona de conversación pesada y molesta.



tanto en el nivel del relato como de la narración. Reafirmando, por tanto, el juego como necesario, por ser adorno de la vida, que la llena de sentido. Y, utilizando las palabras de Huizinga, como "una acción libre ejecutada `como si´ y sentida como fuera de la vida corriente". Juego como algo que se puede abandonar en cualquier momento, y que, justamente por esa razón, lo sentimos necesario y placentero.

#### **4. 5. Variaciones del segundo nivel de juego**

Se han presentado aquí dos relatos de características diversas, ya que suponen manifestaciones distintas de un mismo juego. Se trata de un mismo juego puesto que mediante el análisis es posible desentrañar la forma estructurante que subyace en cada uno: la de la visión lúdica. Es decir, la distorsión voluntaria de la realidad de un agente a partir de lo que percibe por la vista una vez establecidos objetivos y roles según una mecánica de juego. Esta forma se repetirá en todos los cuentos del *corpus*, cada uno con sus peculiaridades.

La explicitación del desdoblamiento del protagonista está en relación al tipo de juego que el texto propone. Si bien en los dos casos se trata de un juego de imitación, de *mimicry*, la distancia entre el jugador que crea las reglas y el juego que establece genera diferencias. Así, en el primer caso cabe observar que se hace mayor hincapié en la mente que juega, en quien crea las reglas, en sus pensamientos y relaciones, aunque menos en sus acciones y las ajenas. Por esta razón, resulta posible afirmar que el desdoblamiento no explícito acerca al personaje más al creador, y concibe el juego en tanto juego artístico (Gadamer, Palazón).

En el otro tipo, el foco de atención se desvía del sujeto que crea el juego para concentrarse, en cambio, en el juego mismo. Así, en aquellos relatos en que el desdoblamiento se hace explícito, como se ha podido observar en el texto "Nada en quince minutos", se propone un tipo de juego mucho más participativo y tradicional (Silva, Huizinga). Con más reglas, participantes y estrategias, dado que se simula aquí una competición, el *agon*.

En todos los casos, siempre se trata, en última instancia, de poner de relieve la actitud lúdica que supone esta visión especial que consiste en reinterpretar la realidad. Por otro lado, también la narratología actual considera que cada texto, mediante las estrategias formales de la narración expresan su propia ideología, su propia `visión`:

La `visión` del texto es la visión por la cual la consciencia del lector se refleja a sí misma y contribuye así a la formación de la visión, consciencia o posición propia del lector (Musschoot, 2000:21).

Las distintas visiones se van confundiendo, entonces, desde lo más formal hasta lo más externo del texto. Dentro del relato, la confusión de la visión de narrador y personaje se hace completa hacia el final, donde el juego de ambos concluye y, al mismo tiempo, las dos propuestas confluyen en una única que es el cuento mismo. Es ahí donde radica la unidad de estos textos a nivel lúdico y a nivel narrativo también. La unidad se da a través del narrador-personaje y de su propuesta lúdica, porque así lo hereda Wilde del impresionismo.

Ahora bien, si nos centramos en lo artístico, también las condiciones estéticas del momento incidieron en el modo de juego. De hecho, la crítica suele mencionar la inscripción de Wilde a los movimientos de vanguardia de la segunda mitad del siglo XIX (López Grigera, 1974:399). Y especialmente la influencia sobre nuestro autor, del impresionismo, especialmente por lo que atañe a la descripción de imágenes y sensaciones. Y es que el impresionismo se centra sobre todo en lo que capta la retina y plasma el cuadro tal como es percibido, sin la mediación del pensamiento. Esta técnica que pone, entonces, el énfasis en la vista, le sirve a Wilde como punto de partida de su juego, porque ubica a quien percibe como centro. Sin embargo, lejos de dejar lo percibido por ese sujeto en particular en ese momento particular sin interpretación alguna, le adjudica una interpretación no convencional. Se postula, de este modo, una nueva posibilidad de observar: puesto que lo percibido por la retina puede dar lugar a más de una interpretación Wilde deja en claro al lector, su indudable predilección hacia la exégesis lúdica.

## 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.
- BOULLY, 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.