

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

Russo, Alejandra.

Cita:

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

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

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



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 narratología<sup>1</sup>. 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

---

<sup>1</sup> 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.

## **Capítulo 1.**

### **Juego y literatura**

El término “lúdico” es un término polisémico, dado que el juego tiene múltiples dimensiones y puede ser visto desde muy distintas perspectivas. En este trabajo se busca dar con una definición específica de lo lúdico para la materia en cuestión sin reducir no obstante este término tan vasto. Se procurará más bien acotarlo a uno de sus usos en la narrativa.

El juego ha sido estudiado desde las más diversas disciplinas, y cada una de ellas pone foco en alguno de sus componentes, dando de esta forma un concepto distinto de juego cada vez. Por ejemplo, el componente estratégico del juego es desarrollado por la matemática y la economía (von Neumann y Morgenstern, Schelling, Davis), mientras que su carácter más instintivo y de asumir un rol por parte del jugador es lo que resaltan la pedagogía y la psicología (Piaget, Elkonin, Vigotsky).

Otras disciplinas se ocupan del juego de una forma más global e intentan definirlo y descubrir sus componentes y forma específica de funcionamiento, distinguiéndolo de otras actividades o disposiciones humanas. Esto sucede con la filosofía (Kant, Yepes), la estética (Gadamer), la antropología (Huizinga, Caillois) y, de un modo menos sistemático, la crítica literaria (Derrida, Barthes, Eco).

A los efectos de poder utilizar este concepto de “lúdico” en la literatura de Wilde, conviene centrarse en estos últimos estudios, ya que aquéllos, más específicos de las disciplinas a las que pertenecen, escapan –al menos en este caso– a lo puramente literario.

## 1. 1. Hacia una primera definición de lo lúdico

*La cultura humana brota del juego –como juego– y en él se desarrolla (Huizinga).*

El punto de partida obligado para una definición de juego es la obra de Johan Huizinga, *Homo Ludens*. Historiador y catedrático holandés especialista en literatura y cultura india, Huizinga se dedicó a los estudios del Medioevo y de cultura y civilización en general. Su obra *Homo Ludens*, publicada por primera vez en 1938, marca un inicio dentro de los estudios modernos de juego, ya que lo inserta dentro de la perspectiva cultural. Allí establece las características básicas (clásicas) del juego, al cual sitúa en las bases de la cultura, estableciéndolo como fundamento y sentido de la misma. De este modo, el juego se reviste de un valor central para el hombre, dejando de verse ya como algo meramente accesorio y pasajero. Y es justamente este carácter central para la vida humana y sus actividades específicas lo que se retoma en cada definición de juego, sea cual sea la disciplina desde la que se estudie.

Huizinga (1938) crea el concepto de “homo ludens”, que da nombre a su obra, para completar esas otras definiciones –a su juicio desacertadas– de “hombre”. Se pregunta sobre qué es lo específicamente humano y repasa algunas de las caracterizaciones clásicas como la de *homo sapiens* u *homo faber*. Pero no le resultan suficientes. Cree que hay algo más que la inteligencia y la fabricación en el hombre, que es, precisamente, un tiempo de libertad. Así, define al ser humano como alguien capaz de usar parte de su tiempo libremente, en actividades que parten de su ingenio e imaginación y que carecen de objetivos externos a la propia actividad. En otras palabras, que el hombre es capaz de jugar. Lo llama, entonces, “homo ludens”.

Ahora bien, si lo típicamente humano es el juego, entonces la cultura debe partir también de allí, debe necesariamente encontrar su fundamento en lo lúdico y desarrollarse en él. Su presencia no depende de una determinada concepción de mundo, ni de un estadio particular de la sociedad. Por tanto, Huizinga considera que el juego es anterior a la cultura y que ésta no le ha aportado nada esencial.

Un rasgo esencial en el juego es el de ser una función llena de sentido y no un mero fenómeno fisiológico. Otorga un sentido a la ocupación vital y necesariamente significa algo. Hay en él un elemento inmaterial entre el instinto y el espíritu (Huizinga, 1938:12).

Efectivamente, el historiador holandés sostiene que el juego no está vinculado a la razón, que es irracional, y descarta cualquier finalidad biológica para esa actividad. No es entonces ni descarga de exceso vital, ni impulso de imitación o necesidad de relajamiento o de práctica ficcional, ni canalización de impulsos dañinos o deseos insatisfechos. Porque, según él, la significación del juego está enraizada en lo estético.

Su esencia, dice, tiene que ver con explicar la intensidad, la capacidad que tiene de hacer perder la cabeza. El juego se distingue de la vida corriente y tiene múltiples formas: es forma de actividad, forma llena de sentido y también función social.

Analiza, entonces, los juegos de índole social, a los que considera formas superiores de juego, y llega a una definición de lo lúdico:

El juego, en su aspecto formal, es una acción libre ejecutada 'como si' y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual (Huizinga, 1938:26).

Con esta definición deja postulados algunos de los elementos clave vinculados a lo lúdico, indispensables para su comprensión. Se trata de un conjunto de reglas, de participantes que las sigan (los jugadores), de un límite de tiempo y espacio y, sobre todo, de una cierta actitud frente a la gratuidad de esta actividad.

Las cuatro características fundamentales del juego son, para Huizinga:



- 1) Que es actividad libre: no se juega por obligación, sino por experimentar placer (implica, por tanto, libertad). Se trata de algo superfluo, dado que se puede abandonar en cualquier momento y se realiza en tiempo de ocio.
- 2) Que es desinteresado: se practica por el solo placer que proporciona su misma práctica e interrumpe los procesos de satisfacción de necesidades y deseos. No es la vida corriente: “Más bien consiste en escaparse de ella [la vida] a una esfera temporaria de actividad que posee su tendencia propia” (20). El juego tiene la capacidad de absorber al jugador por momentos, porque lo aparta en el tiempo y en el espacio. Tiene función cultural: adorna la vida, puesto que le da significado y crea conexiones espirituales y sociales.
- 3) Que es limitado: se juega dentro de un determinado tiempo y espacio. En cuanto al tiempo, el juego genera una sólida estructura como forma cultural y como tal, puede repetirse y hasta puede transmitirse de generación en generación. También cuenta con una limitación espacial: el juego se da necesariamente dentro de un campo espacial predeterminado con un orden propio. Estos campos “son mundos temporarios dentro del mundo habitual, que sirven para la ejecución de una acción que se consume en sí misma” (23). En *La región de lo lúdico* el filósofo y antropólogo español Ricardo Yepes comenta, en relación a la limitación temporal del juego, la similitud entre que éste y el sueño: “el juego tiene cierto carácter de sueño porque dentro de él olvidamos la realidad; ésta irrumpe bruscamente y lo hace cesar” (Yepes, 1996:36).
- 4) Que es orden: El juego exige un orden absoluto. De ahí que Huizinga –al igual que más tarde Gadamer– lo haga formar parte del dominio de la estética, puesto que parece regirse también por los mismos principios: por el ritmo y la armonía. El juego supone una tensión y pone a prueba las facultades del jugador, que tiende a una resolución dentro de unos ciertos límites: las reglas del juego. Traspasarlas es deshacer el juego, salir del encanto, volver al mundo habitual.

Desde esta clásica definición fundante dentro de los estudios sobre juego, se establece una primera relación entre juego y libertad. Pareciera ser que esta asociación es la única que se repite en los usos plurivalentes del concepto de juego.

En efecto, el concepto de juego es muy usado en literatura, pero no siempre remite a lo mismo. Su uso suele estar más relacionado al uso cotidiano que a un término que responde a una definición formal de la disciplina. Así, muchas veces se confunde con el humor o con las apelaciones a una mayor participación del lector; es decir, a todo comportamiento que de alguna manera rompe con lo típicamente literario (si es que efectivamente puede hablarse de tal cosa). Es decir un narrador en tercera persona omnisciente, que relata un acontecimiento del pasado estructurado según un principio, medio y un fin donde se resuelven los conflictos.

En este sentido, no parece azaroso el término juego para caracterizar los recursos que se salen de lo corriente, teniendo en cuenta la asociación de lo lúdico y el uso de la libertad, de la creatividad. Asociación que también se basa en las múltiples posibilidades del juego, que puede ser como es o de cualquier otro modo, porque puede inventarse y reinventarse a voluntad (Yepes, 1996:37).

El juego es salirse de las reglas cotidianas imponiendo, paradójicamente, nuevas reglas. Aunque estas reglas no obedecen a ninguna fuerza externa, sino tan sólo a la creatividad de quien inicia o da curso al juego. Expresan un modo consensuado de vivir ese tiempo fuera del tiempo que es el juego.

Algunos años más tarde, en 1958, el sociólogo, crítico literario y escritor francés Roger Caillois revisa estas definiciones de Huizinga en su libro *Los juegos y los hombres*. Caillois propone allí una clasificación que pueda contener la mayor cantidad de juegos posible, incluyendo los de azar y los de imitación, no contemplados por el historiador holandés.

Aunque coincide en la idea de juego como actividad libre, limitada y ordenada, refuta la de gratuidad. Excluye de la definición de Huizinga aquello de la falta de interés material, dado que esto dejaría de lado los juegos de azar y de apuestas. Sin embargo, sí

puede afirmar que el juego no produce ningún bien (incluso si intercambia mercancías), lo cual lo diferencia del trabajo y el arte. En efecto, sostiene que nada se gana con él, que es pura pérdida: “Al final del juego, todo puede y debe volver a empezar otra vez en el mismo punto” (Caillois, 1958:5).

Agrega, asimismo, como características esenciales de esta actividad la falta de certeza y la de conciencia de irrealidad. Los jugadores, siempre dentro de los límites impuestos por las reglas, cuentan con un margen de acción que hace que el juego sea impredecible. La duda es una parte necesaria y debe mantenerse hasta el final (7).

Por otro lado, considera también los juegos sin reglas, a los que llama de “hacer creer” o simular. Los juegos de jugar a un rol o hacer como si uno fuera otro u otra cosa –dice– no tienen reglas. Cuando el juego consiste en imitar la vida, se tiene conciencia de que el comportamiento seguido está separado de la vida real y de la legislación arbitraria que define otros juegos (8). Hay en estos juegos una conciencia de segunda realidad o de libre irrealidad.

Con estos ajustes e incorporaciones en la clásica definición de Huizinga, Caillois propone una primera clasificación de los juegos en cuatro rubros, según cuál sea el rol dominante en cada uno: la competencia (*agon*), el azar (*alea*), la simulación (*mimicry*), el vértigo (*ilinx*).

En los juegos competitivos se enfrentan dos rivales en igualdad de condiciones, que por esta razón tienen las mismas chances de vencer. Ganar es la forma de demostrar la superioridad sobre el oponente. Por eso la competencia supone un entrenamiento, destreza, cálculo, deseo de ganar y jugar lo mejor posible (15). En cambio, en los juegos de azar, si bien puede jugarse contra un rival, no caben las habilidades o capacidades o cualidades, sino tan sólo la suerte. La posibilidad de ganar reside aquí en algo externo al o a los jugadores: depende del azar o la fortuna.

Otro tipo de juego es el de la simulación o imitación, donde uno se convierte en otro, en un personaje imaginario y se comporta como tal porque, dice Caillois, “el placer reside en ser o hacerse pasar por otro” (21). Se representa un papel y se crea la

ilusión dramática para sí o para otros y se utilizan tanto la mímica como el disfraz. La imitación no tiene reglas imperativas y precisas a las cuales someterse, sino que, por el contrario, supone una constante inventiva. Para Caillois, la única regla de *mimicry* es la de fascinar al espectador<sup>2</sup>.

Por último, el llamado *ilinx* fascina y enloquece al jugador, que se deja abandonar al éxtasis. No hay aquí ni voluntad ni reglas; *ilinx* es la búsqueda del vértigo, de alterar la estabilidad de la percepción de forma brusca (23). Entonces, mientras que en la simulación hay “una especie de desdoblamiento de la conciencia del actor entre su propia persona y el papel que representa” en el vértigo hay un eclipse de la conciencia, la cual genera desconcierto y pánico.

Los dos primeros son juegos reglados que exigen equidad absoluta entre los oponentes y se distinguen por el modo de vencer: *agon*, por el mérito y *alea*, por la suerte. Cabe destacar además, que normalmente se encuentran mezclados, siendo muy rara su forma pura. Ambos buscan la satisfacción de vencer “una dificultad concebida de manera arbitraria y aceptada por la voluntad propia” (75). *Mimicry* e *ilinx* suponen, por el contrario, un mundo desordenado, que desafía las reglas, porque el jugador es quien las determina. El jugador cuenta aquí con un rol central.

Si bien las reglas son necesarias para el juego, es indispensable también la libertad que asegura la posibilidad de la fantasía y el disfrute<sup>3</sup>. En efecto, dice Yepes

---

<sup>2</sup> Sin embargo, muchas veces es común que no haya espectadores; y este es, en efecto, el caso que analizaremos en el cuarto capítulo. Las reglas existen, aunque de una manera muy libre, ya que son determinadas por el mismo jugador a medida que van haciéndose necesarias. Básicamente porque no supone un juego ya preestablecido. Así, al igual que cualquier otro juego más o menos abierto a cambios, siempre hay algunas reglas básicas, fijadas con anterioridad, y esto puede probarse con la simple posibilidad de hacer trampa, lo cual sucede incluso en los juegos de simulación.

<sup>3</sup> Caillois llama *paidia* a la fuente primaria de diversión, turbulencia, improvisación, alegría y espontaneidad que se complementa con *ludus*, que es el principio de arbitrariedad, convenciones imperativas, más cercano a los valores morales e intelectuales de la cultura, relacionado con las reglas, el

que hay en la esencia del juego –y especialmente en los de simulación– cierta voluntad de apropiación de aquello a lo que se está jugando:

La esencia de los juegos es una transformación latente del `como si´ (la conciencia de estar llevando a cabo una cierta representación) que lleva consigo toda acción lúdica. Al jugar a ser algo, se actúa `como si´ se fuera ese algo. Se empieza así a poseerlo (Yepes, 1996:47).

Caillois observa, a su vez, que esto no es exclusivo de los jugadores propiamente dichos, sino que también ocurre entre los espectadores. Considera que la identificación de la audiencia con el vencedor es similar a la del lector con el héroe en un texto literario (Caillois, 1958:22). Buscan apropiarse de ese tiempo de juego, de hacerlo suyo. Más aún: sucede en el juego la inversión medio-fin por la cual al ejecutar la acción propia de un ser, uno logra adquirirlo representativamente (Yepes, 1996:77).

## **1. 2. La actitud lúdica**

*Ya se sea hechicero o hechizado, se es a la vez engañador y engañado. Pero se quiere ser el engañado (Huizinga).*

Según Huizinga, el juego supone un “nosotros” inclusivo en oposición a “otros”, los del mundo cotidiano, los que no siguen/conocen las reglas. Es, entonces, una actividad rodeada de misterio, que puede incluso intensificarse con el uso del disfraz o la máscara, que genera una distancia mayor con lo habitual. Por otro lado, el juego auténtico tiene la conciencia de ser ´como si´: es la seriedad del juego. Se trata de hacer

---

refinamiento, la disciplina y el progreso (Caillois, 2001:29). Estos componentes están presentes en mayor o menor medida en todos los juegos. Según la teoría del sociólogo francés, el proceso civilizatorio en occidente llevó a que las actividades lúdicas pasaran de más espontáneas y libres a más regladas y disciplinadas, es decir, de *paidia* a *ludus*, aunque la predominancia de uno u otro principio depende de las características de cada cultura.

creer. La representación lúdica llega a engañar incluso a los participantes, puesto que están en el papel.

Sin embargo, estas definiciones de juego no parecen ser suficientes. Estudios más recientes, como el de la investigadora especializada en la relación juego y literatura Haydée Silva Ochoa (1999), acusan la gran dificultad de determinar el carácter lúdico de algo, de distinguir un juego de lo que no lo es.

Más que una definición exacta de juego o una clasificación exhaustiva de ellos, Silva Ochoa busca individualizar sus componentes indispensables. Completa así de una forma más cabal la definición con que contábamos hasta ahora. Su intención es poner en evidencia la coexistencia de dos paradigmas contrapuestos (el de juego espontáneo o pre-racional y el controlado o racional que Caillois llama respectivamente *paidia* y *ludus*) y varios niveles semánticos de referencia de lo lúdico para finalmente dar con lo que llama la “metáfora lúdica”.

Según Silva, el juego, inserto en una red de asociaciones implícitas, es esencialmente metafórico. Analiza entonces esta metáfora lúdica, la cual se divide en cuatro niveles: material, estructura, contexto y actitud. Estos niveles de la metáfora lúdica no se mantienen fijos, sino que pueden cambiar de perspectiva según el paradigma simbólico al que estén vinculados. Lo cual explicaría los cambios fundamentales que sufre la definición de juego desde uno u otro paradigma.

El primer nivel es el que hace referencia al material lúdico. Éste se define como “el conjunto de objetos unidos entre sí por vínculos determinados y usados para jugar” (Silva Ochoa, 1999:42). Aquí el objeto lúdico está determinado por el uso que de él hace el jugador: cualquier objeto puede ser lúdico, es decir, puede ser juguete, si una persona decide realizar una actividad lúdica con él. De todas formas, hay ciertos materiales que se vinculan con una estructura o contexto determinado, lo que hace difícil distinguir los unos de los otros.

El segundo nivel es el de la estructura, es el sistema de reglas que sigue el participante (jugador) para jugar, para llevar a cabo una acción. Cuando el jugador

utiliza un objeto como juguete, retoma o inventa una estructura, de modo tal que cualquier objeto es susceptible de ser un juguete, siempre y cuando haya un jugador que lo haga formar parte de una cierta estructura.

Los primeros dos niveles de referencia semántica de juego son insuficientes para indicar que algo se trata de un juego, dado que no corresponden al sentido que se le da al esquema de acción, la forma o estructura o al material de juego.

El tercer y cuarto nivel son de carácter más abstracto, ya que tienen que ver con el sentido de estos materiales y estructuras de juego. El tercero corresponde al contexto, es decir a los elementos que condicionan al juego, los jugadores y los juguetes, aún siendo externos a ellos. El contexto es la determinación histórica e ideológica y las condiciones concretas de realización de la actividad.

Sin embargo, el juego es una actividad que sólo existe a través de realizaciones concretas: es un acto individual de voluntad e inteligencia. Depende, entonces, de lo que ella llama el cuarto nivel de referencia: la actitud lúdica. Es en ese nivel donde se atribuyen los significados, donde se determina si algo es o no un juego.

Henriot llega a afirmar que lo único por definir cuando se habla de juego es la actitud mental, la conciencia singular de quien descubre en el material y en la estructura (y en el contexto, podríamos añadir nosotros) oportunidades o medios para jugar (Silva Ochoa, 1999:45).

Puede decirse, entonces que, más allá de las reglas, los materiales que se precisen para llevarlo a cabo y los jugadores, para que el juego pueda serlo hace falta sobre todo una disposición especial, una actitud particular: la actitud lúdica. Sin esta actitud, no es posible el juego. También Yepes advierte el papel central del jugador para la definición misma de juego, entendido como un abrir `ventanas´ para trasladarse a realidades lejanas. Para él, la forma lúdica es propia del jugador, es “realización del actuante y al mismo tiempo obra suya” (Yepes, 1996:80).

Este hecho es sobre todo relevante desde el punto de vista de la asociación necesaria entre juego y ser humano, quien es capaz de tener una actitud lúdica, y entre ellos y libertad. Porque el sujeto que se dispone a jugar lo hace libremente, mediante un acto de voluntad, que lleva a ese “encantamiento” del que hablaba Huizinga (1938:35). Similar también a la libertad con que cuenta el lector para dejarse llevar por el texto y lograr el “goce” o “placer textual” (Barthes, 1978:20). En eso consiste, precisamente, la idea de la gratuidad del juego, que es, por encima de todo, una disposición espiritual.

Ahora bien, esta libertad del sujeto –su actitud lúdica– lleva, paradójicamente, a la aceptación e imposición de reglas, las que constituyen el juego. El jugador se somete libremente a ciertas reglas que hacen posible el juego. Resulta evidente entonces la vinculación esencial entre actitud y estructuras lúdicas, dos elementos fundamentales para entender la noción de juego en la literatura.

La forma de juego puede plasmarse o reproducirse en la narrativa a través de técnicas y recursos literarios específicos, que reflejan la complejidad de las reglas que lo conforman. Las reglas se agrupan según la clase de estructura a la que pertenecen. Para clasificar las estructuras lúdicas, Silva Ochoa (2005) propone cuatro grandes tipos: estructuras constitutivas, normativas, evolutivas y metalúdicas. Cada una de las cuales supone un tipo de regla particular.

Las estructuras constitutivas son un repertorio implícito de reglas específicas del juego, formuladas y adquiridas explícitamente. Son las que coordinan la operación lúdica con la suposición de reglas más livianas, las normativas y evolutivas. En narrativa, estas reglas son indispensables para que el pacto autor-lector pueda ser respetado aún sin que el contenido del relato esté definido, como sucede en la literatura postmoderna.

Estas estructuras se dividen en las que conciernen al juego en sí mismas (propiamente constitutivas) y las que conciernen a las disposiciones generales que gobiernan la concepción del juego, definido por factores culturalmente marcados (metalúdicas). Las estructuras metalúdicas son aquellas que remiten al contexto de



creación del juego. Su conocimiento permite encuadrar al juego dentro de una familia de juegos y determina la posición que toman los jugadores y otros con respecto a él (contexto de creación y recepción).

A estas reglas fundantes, acompañan otras no menos importantes: las estructuras normativas y las evolutivas. Las primeras son las reglas que conoce el jugador, mientras que las segundas son las que efectivamente lleva a cabo durante el juego.

Las reglas normativas son reglas técnicas que lo llevan a jugar bien o mal. Con ellas, el jugador se atiene a lo que exige el juego adaptándose a situaciones siempre nuevas. Las reglas evolutivas son las que se aplican efectivamente a las partidas, con la creatividad de quien las usa. Son expresiones de regularidades que dan lugar a innovaciones, adaptaciones, excepciones.

En el juego, entonces, queda explícita la estructura constitutiva (reglas formales), y hasta a veces las normativas, pero las evolutivas se hacen visibles sólo con la descripción de cada partido en particular. En literatura, la estructura evolutiva puede compararse con los hábitos y creatividad de cada lector, que lee a su modo para lograr su satisfacción (Barthes, 1978). Da libre curso al juego de la diferencia derridiana.

El estudio de las estructuras lúdicas remite puntualmente al uso que normalmente se hace del concepto de juego en literatura. No obstante, esto no siempre fue ni es necesariamente así.

### **1. 3. Distintas concepciones de juego y literatura**

Las teorías que analizan la relación entre juego y literatura pueden dividirse en dos grandes grupos según refieran a la identificación de la obra literaria, su creación y su recepción como un todo lúdico; o bien refieran a ciertos recursos literarios específicos dentro de la obra que son caracterizados como lúdicos. En otras palabras, según entiendan el juego de la obra literaria externa o internamente.

El primer grupo corresponde a una perspectiva estética de la vinculación entre juego y literatura. Dentro de éste se encuentra María Rosa Palazón (1997), investigadora y catedrática mejicana de filosofía, estética y literatura, quien resalta el poder de encantamiento de la literatura. La literatura puede ser equiparada al juego en tanto que cuenta con este aspecto mágico y único, trascendente. Al igual que Gadamer y Huizinga, envuelve la literatura dentro de un velo de trascendentalismo y misterio donde reside su esencia. Ella define el juego como “un libre vagabundeo contra las obligaciones, que nos hace experimentar el goce” (Palazón, 1997:110).

Palazón retoma, siguiendo a Huizinga, el origen de la cultura como juego, que nace de un espíritu lúdico inherente al hombre. Es juego sagrado, ritual y mítico. De ese origen lúdico se desprende la literatura que conserva la posibilidad de elevar lo más alto del espíritu despertando la emoción estética, tomando elementos de la realidad y combinándolos con elementos del mundo imaginario.

En tanto juego, la literatura se ejecuta como si fuera ‘realidad’: en su ámbito los participantes se ponen fuera de sí, en la recepción y en las emisiones, sin perder totalmente de vista que la obra es una puesta en escena, donde se unen lo aparente y lo simbólico, es decir, sin olvidarse de que están jugando (Palazón, 1997:116)

Entiende, entonces, que la totalidad de la literatura es lúdica en tanto que es capaz de encantamiento<sup>4</sup> y se distingue del trabajo y lo serio, dado que es un fin en sí mismo. Según Palazón, la principal función de la literatura y del juego es estética: el libro es el juguete, y autor y receptor son jugadores.

---

<sup>4</sup> También alude a esta propiedad el filósofo Ricardo Yepes, cuando sostiene que parte de la actitud que el juego supone es la de ‘dejarse fascinar’ por la belleza, desinteresadamente (Yepes, 1996:48). El juego eleva al hombre por encima del trabajo, el esfuerzo y la seriedad (81), dado que no tiene como fin ni la utilidad ni la representación simbólica, sino que solamente busca embellecer.

Por otro lado, también toma el concepto de normatividad de los juegos y de azar para combinarlos en literatura como espíritu creativo del juego: “En tanto juego, las artes son *póiesis* constante dentro del marco de unas reglas” (123). La obra literaria invita al diálogo y surge así la capacidad inventiva, innovadora, que se desarrolla dentro de las normas impuestas por el juego. Es decir que la obra es siempre una obra abierta (a reinterpretaciones, a innovaciones...).

Palazón sólo tiene en cuenta la obra como un todo, sin detenerse en su contenido específico: la estructura interna que permite la posibilidad del juego. Además, el hecho de hablar del libro como juguete no lleva necesariamente a entender la literatura como juego, dado que, en realidad, cualquier objeto del mundo es susceptible de ser tomado como juguete si es tomado con actitud lúdica (Silva Ochoa, 1999:43). Por estas razones, y aunque cuenta con gran aceptación general, esta concepción es poco relevante para el análisis literario.

Ahora bien, a este primer grupo pertenecen también las ideas de Gadamer, quien da un paso más dentro de esta concepción estética de la relación entre juego y literatura. Para el filósofo, toda obra de arte es una propuesta de juego<sup>5</sup>, del que participan activamente tanto el artista-creador como el receptor-lector.

En *La actualidad de lo bello* (1977), Gadamer intenta descubrir la definición de arte que permita articular el arte moderno con el antiguo y llega a la conclusión de que el término remite menos a una técnica o un estilo y más a los sujetos que forman parte de esa experiencia. El arte está relacionado con la satisfacción tal como es definida por Kant: no mediada por conceptos, sino más bien alcanzada por el libre juego del entendimiento y la imaginación. Busca así la base antropológica de nuestra experiencia en el arte (experiencia estética) y relaciona esto con los conceptos de juego, símbolo y fiesta.

---

<sup>5</sup> En realidad, el tipo de juego que aquí se desarrolla, el de la “mediación total”, no es para Gadamer el único, sino el más perfecto (Gadamer, 1960:154).

Al igual que en las definiciones anteriores (Huizinga, Silva Ochoa), para Gadamer el juego (o la obra de arte) depende fundamentalmente de una disposición del sujeto, y no de un contexto o ámbito particular y lleva a una satisfacción y comprensión no racional. Es, por tanto, un pilar de la cultura:

Lo primero que hemos de tener claro es que el juego es una función elemental de la vida humana, hasta el punto de que no se puede pensar en absoluto la cultura humana sin un componente lúdico (Gadamer, 1977:66).

También él asocia el juego con libertad, reglas y ausencia de fines extrínsecos. Identifica el juego con un movimiento de vaivén que genera su propio impulso, su propio tiempo y espacio y al que se somete libremente quien participa de él.

Se debe pensar el juego como “impulso libre”, que implica en primer término “un movimiento de vaivén que se repite continuamente” (ibíd.) y que no está vinculado a ningún fin: ninguno de los dos extremos del vaivén representa la meta final. Además, este movimiento forma parte de un espacio de juego y es en realidad un automovimiento, porque lleva en sí el impulso de movimiento, independientemente de los sujetos que participan (Gadamer, 1960:144). El juego es, entonces, el movimiento que no tiende a un fin, sino al movimiento en cuanto movimiento.

Sin embargo, lo particular del juego humano es, para Gadamer, la racionalidad libre de fines: es poner reglas, es ordenar los propios movimientos de juego *como si* tuviesen fines. “El juego es, en definitiva, autorepresentación del movimiento de juego” (Gadamer, 1977:68). Por eso jugar es jugar-con, es participar de ese movimiento, de esa repetición, incluso siendo sólo espectador. En el juego hay, por tanto, una identidad: la obediencia a las reglas que el juego se plantea. Y es esa misma identidad hermenéutica la que perdura en la obra de arte, dándole unidad y sentido.

Así, para Gadamer, el sentido de una obra de arte consiste en que hay algo que requiere ser entendido, y que se propone a quien acepte ese desafío y produzca una respuesta propia. El lector/espectador será entonces también parte del juego, un co-jugador (73). En efecto, en un juego, todos son co-jugadores. Yepes relaciona esto con

la dimensión festiva y social del juego, dado que supone un ámbito común, abierto a otros. De modo tal que “el espectador del juego también participa en él, no como ejecutor, sino como instaurador del carácter común, público y social que el juego tiene” (Yepes, 1996:85).

La obra de arte también exige siempre nuestra participación para la construcción del significado. En efecto, el simbolismo en el arte también tiene algo de lúdico, en tanto que juego de contrarios, de mostración y ocultación (Gadamer, 1977:87). Si el arte es la evocación de un orden íntegro posible, el encuentro con la obra artística remite a la totalidad, enfrenta al hombre con lo más trascendente. Pero a su vez, este significado no está afuera, sino que “en ella está propiamente aquello a lo que se remite” (91). El artista habla un nuevo lenguaje, el de la obra creada, pero la comunidad se abre a éste y se lo apropia. Igual que el juego, tiene más un carácter colectivo que individual.

Y es por este carácter colectivo, de coparticipación, que puede establecerse un paralelo con la fiesta. La fiesta representa la comunidad por antonomasia. Es el tiempo en que no se está aislado, sino en el que todos participan, en el que todos celebran. Con la idea de fiesta, el filósofo explica el concepto de temporalidad de la obra de arte, que es igual en el juego.

La celebración tiene una estructura temporal particular que no se compone de una serie de momentos sucesivos, sino todo lo contrario (102). Nuestra percepción normal del tiempo sugiere que es algo vacío para ser llenado o no, en que los eventos pasaron, pasan o pasarán. En la fiesta, en cambio, el tiempo se percibe como tiempo, es el “tiempo propio”, el de la celebración. Es un tiempo que invita a detenernos y a vivir la fiesta, a celebrar.

Gadamer toma el concepto kantiano de “finalidad sin fin” para explicar esa unidad temporal de la fiesta, en la que todo está dispuesto alrededor de un centro. Como el juego y la obra de arte, la fiesta es una unidad estructurada en sí misma y no por determinaciones temporales externas.

Estas experiencias del hombre –juego, símbolo, fiesta, obra de arte– permiten ver que el ser humano no hace más que intentar “retener lo fugitivo” (112). En ese sentido, la característica fundamental del juego humano es que otorga la permanencia, y esa permanencia en lo fugitivo se capta con el reconocimiento que nos permite lo simbólico, de unir las piezas para formar un todo (la *tessera hospitalis* de los griegos).

Y justamente de esa premisa que da valor a lo simbólico parte la segunda concepción de la vinculación entre literatura y juego.

#### **1. 4. El juego literario**

Una concepción más moderna de juego desde la literatura se da con el análisis de las obras del siglo veinte en donde se busca romper con los moldes<sup>6</sup> y se crea un nuevo concepto de la obra literaria. Son técnicas de ruptura especialmente en el plano de las formas, sobre todo de la estructura de la obra. Esto se da tanto en narrativa como en poesía y teatro<sup>7</sup>, donde se empiezan a traspasar ciertos límites para llegar desde otro lado al lector, en un intento de acercar (o alejar, según la perspectiva que se tome) más el arte a la realidad de quien lee; o bien para innovar en técnicas que no se habían explorado hasta este momento.

Para Umberto Eco (1962), el cambio en las poéticas contemporáneas tiene que ver con hacer explícito y dar mayor importancia a la plurivalencia semántica de las obras. Y si bien es inherente a toda obra contar con una variedad de significados, de interpretaciones posibles, en las obras modernas deja de haber una interpretación propuesta por el autor. En otras palabras: la ruptura con el orden tradicional que se

---

<sup>6</sup> Baquero Goyanes en su *Estructuras de la novela actual* dentro de las nuevas estructuras menciona la del “juego como disposición”, donde las estructuras novelescas buscan reproducir alguna partida de juego como el ajedrez, la oca, etcétera (Baquero G., 1970:227).

<sup>7</sup> Un ejemplo de poesía puede ser *Espantapájaros* de Gironde (1932) y de narrativa, *Rayuela* de Cortázar (1963), donde es el lector quien debe ordenar el material narrativo.

identificaba con la estructura objetiva del mundo, no resulta en un nuevo orden, sino en un desorden.

El nuevo ideal es el informalismo, desorden, indeterminación de resultados, etcétera. Las obras modernas son “obras abiertas”, porque deben ser acabadas por el receptor, es decir, el lector, que es ahora participante activo, que interpreta y disfruta.

La poética del asombro, del ingenio, de la metáfora, tiende en el fondo, más allá de su apariencia bizantina, a establecer esta tarea inventora del hombre nuevo que ve en la obra de arte no un objeto fundado en relaciones evidentes para gozarlo como hermoso, sino un misterio a investigar, una tarea a perseguir, un estímulo a la vivacidad de la imaginación (Eco, 1962:78).

Derrida (1967) también habla de una ruptura de los textos con el orden tradicional, que lleva a un movimiento similar al del juego, donde todos son participantes (co-jugadores). Como para Gadamer, también para Derrida el juego supone un movimiento, y se opone a la estructura regida por un centro que la determina. A partir de esta nueva concepción de movimiento, el texto literario ya no se entiende como un todo acabado, inmóvil, sino como algo que se va construyendo sobre la marcha.

Antes la estructura estaba neutralizada, reducida por tener un centro que la orientaba y equilibraba, que la organizaba. Ese centro es lo que hace posible el juego de los elementos en el interior de la estructura, pero a la vez lo limita, lo cierra. Así, el centro conforma una contradicción en el concepto de estructura y de ciencia, ya que está a la vez dentro y fuera de la estructura: la rige, pero no pertenece a ella. Es una presencia plena: fuera de juego.

La estructura centrada –el orden tradicional– suponía un juego constituido a partir de la inmovilidad. Por eso se plantea en la modernidad el problema de cómo el centro sustituye la estructura y cómo puede estar presente estando ausente: y ésta es la ruptura, el ‘acontecimiento’ (que es, precisamente, un *descentramiento* de la estructura).

A partir de esa ruptura el centro empieza a considerarse como ausencia, como un no-lugar: una función. Se cuestiona el lugar del significado, que –según esta concepción– está presente sólo a través del sistema de diferencias, que es el juego de la significación. Lo cual conduce a cuestionar la oposición entre significado y significante. En el análisis o interpretación, este hecho lleva a cuestionar la historia de los conceptos (deconstrucción), o bien a utilizar los conceptos como meras herramientas, sin darles valor de verdad (es decir, separando verdad y método).

Para Derrida, el lenguaje es juego, es un campo de sustituciones infinitas dentro de un conjunto finito. “Ese campo permite tales sustituciones infinitas porque es finito, [porque le falta] un centro que detenga y funde el juego de las sustituciones” (Derrida, 1967:397). Por tanto, el movimiento de juego será el movimiento de la suplementariedad, donde la significación suple una falta (de significado) y añade algo. El suplemento, pues, ejerce una función vicaria, o dicho de otra forma más cercana al léxico de lo lúdico, un rol.

El filósofo francés opone, entonces, dos interpretaciones de la interpretación: la negativa, roussoniana, y la positiva. La primera pretende descifrar la verdad o el origen que se sustraiga al juego y al signo. La otra es la afirmación nietzscheana de la presencia del juego en el mundo, un mundo de signos sin verdad ni origen que se ofrecen a una interpretación activa. Entonces el no-centro ya no es pérdida del centro, porque el juego es sustitución de piezas dadas y existentes, presentes. La indeterminación, el azar absoluto.

Tanto para Eco como para Derrida, la ruptura con lo tradicional supone una participación mucho más activa por parte de quien interpreta, dado que los signos, las obras, suponen una indeterminación y no un todo acabado. Se trata de un juego con reglas, pero en el que el resultado –azaroso, no prefijado– depende de la creatividad de sus participantes.



Más centrada en la narrativa moderna y su relación con el juego, Silva Ochoa (2005) disiente con estos teóricos en lo que respecta al papel del lector, que, según ella, también evoluciona con el tipo de narrativa. Coincide en la ruptura con su rol cuasi-pasivo a un rol más activo, pero sostiene que el cambio no es tan abrupto, y está en estrecha relación con el modo de entender la literatura y el concepto de juego.

En “La métaphore du jeu dans le Nouveau Roman”, Silva explica algunos cambios en la producción de la obra a partir de la segunda mitad del siglo veinte. A partir de esa época, dice, la tematización del juego en literatura pasa para dar lugar al funcionamiento de la obra como juego: pues la literatura ya no habla de los problemas del mundo, sino de los problemas de la producción textual. Se producen grandes innovaciones en los géneros y la forma de lectura y escritura: cambia la misma concepción de obra literaria.

En efecto, los autores de la “nueva novela” hicieron una inversión del proceso generador: primero se elegirá una forma de narrar en la que transcurrirá una historia y no al revés, como hasta ese momento. Se hace del texto un motivo estructural, dando una nueva noción literaria de juego: fundada en el plano estructural de la metáfora lúdica. Ahora importa la escritura y no lo escrito: la conciencia del escritor de su arte.

El relato ya no está prefijado, ni siquiera pensado previamente, sino que se va construyendo a medida que se escribe. Se extienden los mecanismos textuales, el juego es un modo de explorar las posibilidades del texto literario y no una mera forma de contar un contenido. La nueva novela quiere redoblar la ficción actuando sobre la metaficción, quieren desmitificar el pacto ficcional con el lector.

Esta nueva escritura supone, por tanto, autores capaces de explorar las estructuras del juego literario, y lectores que quieran entrar en esa propuesta (el lector toma conocimiento de las reglas durante el juego y no antes, como en el relato convencional). Todavía aquí se tiene un cierto “control” sobre el lector, a quien se lo hace formar parte del juego.

Más tarde la técnica en literatura cambiará para hacer del lector un jugador más y no alguien con quien se juega, es decir que contará con un rol mucho más activo. Silva expresa estos grados de participación en dos términos: en el Nouveau Roman, los lectores son aún “*joues*” en lugar de “*jouants*” (es decir “*jugados*” en lugar de “*jugadores*”).

### **1. 5. El caso particular de Wilde: juego, humor y la presencia del lector**

Ahora bien, en el caso particular de la literatura de Eduardo Wilde y su generación, el concepto de obra literaria, ese paso de apertura hacia los lectores, era aún muy incipiente. Se da, además, una ruptura con la literatura precedente en términos de técnicas relacionadas con los conceptos de juego que definimos hasta el momento. La obra literaria comenzaba a complejizarse en distintos niveles de enunciación y se abría a una mayor participación del lector.

A diferencia de lo que sucede en las narrativas más vanguardistas, donde el lector se ve envuelto en el juego que propone el autor (Baquero Goyanes, 1970; Silva Ochoa, 2005), o donde la posibilidad de participar activa y voluntariamente se convierte en necesidad (Eco, 1962; Derrida, 1967), en la literatura de la generación del ochenta apenas se comienza a dar un pequeño acercamiento al lector, entendiéndolo como una presencia explícita, sin la cual no hay relato.

Estos hechos se mencionan en las caracterizaciones más recurrentes de parte de la narrativa de la generación del ochenta, aunque más desde la perspectiva del humor y la oralidad que de lo lúdico. En efecto, en general se la considera literatura humorística por un lado, por la inclusión de humor y, por otro, por el estilo conversacional que lleva –al igual que el humor– a un pacto literario particular entre narrador y lector.

Son justamente estos recursos (oralidad y humor) los que generan una mayor participación del lector, que queda incluido por las constantes menciones y por el fin práctico de hacer más amena la lectura, que pretendía ser apenas menos elitista de lo que había sido hasta entonces.

En los cuentos que analizaremos, el juego aparece por debajo de la capa de humor en un uso estructural, pero que, por las mismas características de los relatos, se distingue de las novelas modernas de ruptura. En estos relatos, donde hay varios niveles de enunciación, el juego estructural no abarca la totalidad de la obra, sino tan sólo uno de los niveles. Por eso, para poder desentrañar el nivel de lo lúdico, es menester distinguirlo de este par al que se ve normalmente asociado y especialmente en la literatura de la generación del ochenta, donde el humor era un recurso en boga.

## 1. 6. Juego y risa

*El humorismo es una técnica para hacer pensar  
sin que la gente se dé cuenta (Escardó).*

Muchas veces se acude al término “lúdico” para referirse a algo humorístico y viceversa. Si bien están relacionados, estos dos elementos son distintos y conviene definirlos separadamente para comprender cabalmente el concepto de juego y poder usarlo para el análisis de las obras que nos ocupan. Especialmente porque estos recursos (humor y juego) están presentes en Wilde y también en otros autores de la generación a la que pertenece.

Por ello, uno de los temas importantes para definir lo lúdico es distinguirlo de lo cómico, lo que provoca risa. Este tema está vinculado al juego en el hecho de que supone una mayor participación del otro-lector. Además de una cierta disposición mental más abierta, una libertad, puesto que supone un relajamiento, un pacto literario menos acartonado. Estos elementos apelan más a lo sensitivo y lo instintivo que al goce puramente intelectual de que hablaban Gadamer o Palazón.

En *Homo Ludens*, Huizinga se ocupa de separar las nociones de juego y risa al oponer, ya desde una primera definición, el juego a lo serio. Sin embargo, sostiene que también la risa y lo cómico (que la provoca) se opone a lo serio y no necesariamente debe vincularse con el juego. Por otro lado, el juego es una función llena de sentido que comparten hombres y animales, mientras que la risa es una mecánica fisiológica

exclusivamente humana. “En sí, el juego no es cómico ni para el jugador ni para el espectador” (Huizinga, 1938:17), pues está más allá de la oposición entre sensatez y necedad, verdad y falsedad, bondad y maldad. Sin embargo, tanto juego, risa, cómico, diversión, etcétera, remiten todos a un concepto inmediato: son actividades espirituales.

En esta misma línea de pensamiento ubicamos a dos grandes estudiosos del tema, aunque muy distintos en sus concepciones: Bergson y Bajtín.

Bergson establece en *La risa* tres elementos principales de lo cómico, de lo que lleva a producir la risa. Primeramente considera que lo cómico no es una propiedad de las cosas, sino más bien una disposición del sujeto. Cualquier cosa puede ser risible, dado que la capacidad de transformar algo en algo cómico es exclusivamente humana.

Si algún otro animal o cualquier cosa inanimada produce la risa, es siempre por su semejanza con el hombre, por la marca impresa por el hombre o por el uso hecho por el hombre (Bergson, 1900:13).

De allí que en la narrativa humorística de Wilde y, en general, de la generación del ochenta, el narrador tenga un papel principal en el relato y sea, muchas veces, protagonista, puesto que de él surge la posibilidad de lo cómico, de la risa.

Pero también el lector debe contar con una disposición especial. En efecto, Bergson considera que el efecto de lo cómico supone un cierto alejamiento por parte del espectador, una indiferencia o insensibilidad. Debe desvincularse momentáneamente de las emociones que lo cotidiano suscita en él. Así, para que algo sea cómico sólo basta que se produzca un extrañamiento en nosotros, pues si su cotidianeidad se aísla de nuestra imaginación, el hecho u objeto pierde gravedad y nos dispone para la risa (145).

El tercer punto de Bergson sobre la risa refiere al contexto en que ésta se efectúa: refiere puntualmente a la compañía de otros, a su complicidad. En el caso de los cuentos, este punto está en estrecha conexión con las referencias al lector ideal. En efecto, su mención tiene como fin participar a alguien del hecho cómico, sin el cual éste último no podría producirse.

No saborearíamos lo cómico si nos sintiésemos aislados. [...] Nuestra risa es siempre la risa de un grupo. [...] Por muy espontánea que se la crea, siempre oculta un prejuicio de asociación y hasta de complicidad con otros rientes efectivos o imaginarios (Bergson, 1900:14).

De allí que sean inseparables en la literatura de esta generación el uso del humor y la técnica de la oralidad. Pues, dice Bergson:

“Lo cómico habrá de producirse cuando los hombres que componen un grupo concentren toda su atención en uno de sus compañeros, imponiendo silencio a la sentimentalidad y ejercitando únicamente la inteligencia.” (16)

Así, puede decirse que estos tres elementos principales de lo cómico son compartidos por todos los llamados ‘humoristas de la generación del ochenta’ de una forma más o menos similar. En lo que se van a distinguir especialmente es en aquello que observa el narrador y su modo particular de relatarlo.

Bajtín estudia la risa en los tiempos en que ésta tenía una “significación positiva, regeneradora, *creadora*” (1965: 69). En efecto, en el Medioevo y el Renacimiento, era concebida como cura, a la vez que como fórmula para el buen vivir y el buen morir. De este modo, el crítico ruso enmarca la risa dentro de la cultura carnavalesca (es decir, popular y no-oficial) y la opone al orden tradicional de lo serio y oficial. Así dispuesto, lo cómico refiere a la esfera particular de la vida cotidiana, y da una visión de mundo deliberadamente no oficial.

Distingue tres características de la risa carnavalesca: es general, universal y ambivalente. General, en el sentido de que no es ante un hecho singular y aislado, sino que todo resulta cómico, porque todo es considerado en su aspecto jocoso. Por otro lado, es universal, porque todos ríen. Y, por último, la risa es ambivalente ya que alegra, pero a la vez es burlona y sarcástica. Esta ambivalencia la lleva también a que el mismo burlador sea burlado: todos están dentro de la burla.

Estas características suponen un movimiento de renovación en el pueblo, que es capaz de generar una nueva visión, de reírse de sí mismo invirtiendo el orden establecido en un tiempo único, similar al del juego.

El núcleo de la cultura carnavalesca está situado entre el arte y la vida. Dice Bajtín: "En realidad es la vida misma, presentada con los elementos característicos del juego" (12). Es decir, que no hay espectadores, sino solamente participantes: "Durante el carnaval, no hay otra vida que la del carnaval" (13). Es un tiempo presente, de pura libertad, del que todos participan. Aquí es donde las tres experiencias antropológicas que apuntaba Gadamer (juego, fiesta, arte) se unen en una única realidad: el carnaval.

La risa medieval, según Bajtín, se vincula a la universalidad y a la libertad, implica la superación del miedo, de la autoridad y la violencia, ya que no impone ninguna prohibición. Era la victoria ganada sobre el miedo reinante en lo cotidiano (86). Estaba vinculada a la abundancia, a los placeres mundanos, con ella se pronunciaban contra lo eterno, inmutable y absoluto, porque suponía nacimiento y renovación.

Opuesta a esto por sus características propias, la literatura de la generación del ochenta no es ni pretende ser popular. De modo tal que su humorismo es menos corporal y colectivo, y nada espontáneo. No obstante, perduran algunas características esenciales que Bajtín enumera y que permitirán en el análisis de los relatos oponer las nociones de humor y juego, para poder centrarse en este último.

Si bien Bergson y Bajtín parten de presupuestos y contextos distintos para definir la risa, en ambas concepciones se trata de algo exclusivamente humano estrechamente ligado al sentimiento de libertad, tal como quedaba definido el juego. Pero se distingue de él en tanto que necesariamente se opone a lo serio (por lo cual es parte del mundo cotidiano), a la vez que requiere de otros y busca un efecto liberador, un cambio.

Florencio Escardó, uno de los biógrafos de Wilde dedicado al estudio del humorismo, considera que no hay una definición válida del humor, ya que en esencia el humorismo es una actitud vital, y por tanto inasible desde el razonamiento. Al repasar

trabajos anteriores sobre el tema, llega a la conclusión de que ninguno lo supo tratar verdaderamente:

El humorismo ha quedado confundido bajo el ruidoso manto de la risa, con lo irónico, lo cómico, lo sarcástico, lo burlón, lo mordaz, lo satírico, lo chistoso, lo festivo, lo gracioso, lo gárrulo, lo ocurrente, lo espiritual, lo ridículo, lo risible, lo jocoso, o álcere y lo ingenioso (Escardó, 1959:70).

Así, Escardó distingue el humorismo de lo festivo: mientras que éste tiene como fin hacer reír mostrando lo superficial de las cosas, aquel busca hacer pensar mediante el planteo de un nuevo sistema de mundo. En ese sentido podría considerarse que se trata de una definición muy similar a la de juego. Advierte, asimismo, sobre la diferencia entre la risa y el reír, y afirma que esta última es un acto donde se agrega la inteligencia y es, por tanto una capacidad humana espiritual y refinada que se expresa mediante la sonrisa (72). La condición de humanidad, típica del humorismo tiende a buscar el hombre en el hombre y lo aleja de lo cómico y lo festivo, que intenta buscar el payaso, es decir, a encontrar el muñeco en el hombre” (74). El fin del humorismo es revelarle al hombre la contradicción entre su deber y su comportamiento, desenmascararlo. Por eso lo considera “la conciencia de la sociedad”. El humorista dice sus verdades para movilizar, pero no para alarmar: quiere desacomodar lo acomodado.

De eso se desprende, entonces, la importancia del otro-receptor, para movilizarlo, para entretenerlo, ya sea que se hable de risa y comicidad o de humorismo. Y es esta mayor participación del lector una de las características clave de la apertura de la literatura a las formas lúdicas (Eco, 1962; Derrida, 1967; Silva Ochoa, 2005). De forma tal que los rasgos humorísticos, si bien no se corresponden directa o necesariamente con lo lúdico, sí facilitan el camino para la existencia del juego en estas obras.

Desde Huizinga se entiende el concepto de juego como sentido y fundamento de la cultura. El juego pasa a ser lo específicamente humano porque está hondamente

relacionado con la libertad y la creatividad. Se trata de una actividad libre y limitada que se sitúa fuera de la vida corriente. Caillois destaca también su impredecibilidad y la conciencia de irrealidad por parte del jugador.

En su relación con la literatura, lo lúdico puede entenderse desde dos perspectivas no excluyentes: como algo inherente a ella o como componente interno. La primera concepción pone el énfasis en la coparticipación, mientras que la segunda lo hace en la disposición lúdica de alguno de sus agentes.

Cuando juego y obra literaria se identifican, suponen un ámbito común, abierto a la coparticipación. El juego lleva a una satisfacción y comprensión no racional porque se vincula con el placer estético. Se trata de un fin en sí mismo: es un automovimiento según determinadas reglas, lo cual le da una unidad y sentido.

En cambio, si el juego es un componente estructural de la obra literaria, revierte la concepción tradicional o de escritor o de lector como agentes pasivos. Para Eco, la narrativa moderna es desorden que ordena el lector, que pasa a ser participante activo. En otros términos, pero desde la misma concepción hermenéutica, Derrida habla de la evolución del texto de un todo acabado a algo que se va construyendo, abierto a los cambios. Establecen entonces la misma oposición que Caillois entre los juegos de mayor *ludus* y los de más *paidia*, donde hay mayor libertad.

El juego tiene un modo de encantamiento que hace que todos –jugadores y espectadores– se hagan partícipes mientras no violen la regla básica: contar con actitud lúdica. Esa disposición espiritual que permite hacer que un material –cualquiera sea– pase a formar parte de un sistema de reglas que dictamine el modo de jugar de él o los participantes en un contexto específico y concreto. Las reglas serán de carácter constitutivo, normativo, metalúdico y evolutivo. Sólo estas últimas se hacen plenamente visibles y dan cuenta de la libertad y creatividad del jugador en el transcurso del juego y por eso son comparables con la libertad que el lector posee a la hora de leer un texto y otorgarle significado.



Respecto de la relación de lo lúdico con lo cómico hemos visto que, aún con sus diferencias, ambos pueden complementarse. Aunque el juego constituye un fin en sí mismo y no siempre requiere de otros, puede combinarse con el efecto liberador o movilizador de la risa y lo humorístico sin perder sus características propias.

## **Capítulo 2.**

### **La obra literaria de Wilde y su generación**

Establecidos los ejes teóricos en que se apoyará nuestro análisis y para determinar el grado en que estos elementos aparecen en la obra de Wilde, es conveniente enmarcar su obra literaria en el contexto de su producción. Esto permitirá, a la vez, hacer un recorrido por las distintas lecturas que los críticos han hecho de su obra y puntualizar en aquellos elementos que sean de utilidad para abordar el análisis del *corpus*. De este modo, se intentará organizar estos aportes según los ejes teóricos expuestos en el capítulo precedente.

#### **2. 1. La generación del 80: contexto socio-político y literario**

Con la expansión de los territorios y la ley que convirtió a Buenos Aires la capital de la República, comienza en Argentina un período de estabilidad y crecimiento<sup>8</sup>. En el año 1880 asume la presidencia Roca, que pone en marcha sus ideas liberales y progresistas junto con la nueva elite del país, la elite porteña que fue denominada “generación del 80”.

---

<sup>8</sup> 1880 es importante en tanto cierre de una etapa que comienza con la Revolución de Mayo: a partir de ese momento se dan por fin soluciones concretas a asuntos no resueltos y que se habían puesto en evidencia especialmente desde la caída de Rosas en 1852 (Jitrik, 1968:24). En efecto, según Prieto (1980a:50), en sus primeros años de gobierno, Roca puso en marcha muchas de las ideas que había expuesto Alberdi en sus *Bases...*, aunque muchas otras quedaron sin resolver (como el desarrollo de las economías provinciales, de la democracia, de la distribución poblacional, etc.). Esto llevó a no sólo al crecimiento económico, sino también a la movilidad social ascendente y la secularización cultural promovida por el Estado (Terán, 2008:16).

Esta generación era, según Romero, un grupo de intelectuales progresistas:

Eran espíritus cultivados que con frecuencia alternaban la política con la actividad de la inteligencia, nutridos en las corrientes positivistas y científicas que en su tiempo predominaban en Europa aspiraron a poner el país en el camino del desarrollo europeo (Romero, 1965:125).

Su interés era contribuir al progreso y a la transformación de la sociedad; y hasta el discurso de Roca promovía la idea de haber entrado en una edad que rompía con el pasado (Terán, 2000:16). Por eso se interesaban en la actividad política sin dejar de lado sus profesiones particulares ni su desarrollo intelectual y artístico (Jitrik, 1968:77). Según Jitrik, la realización de este plan de hacer ingresar a la Argentina en el “mundo de la cultura” (es decir, de vincularse con Europa) era, para estos hombres ilustrados, la vía de salvación del país; y eran ellos quienes tenían el poder de hacerlo (Jitrik, 1968:49; Carilla, 1981). Ellos querían y podían –mediante leyes y proyectos– transformar la sociedad.

Los hombres del 80 eran hombres de familias adineradas o destacadas militar o políticamente. Muchos de ellos –como Wilde– eran hijos de proscritos, aquellos que habían sido exiliados por Rosas. Prieto los define como “los hombres que dirigían y asumían la responsabilidad del proceso político y social” (1980a:53).

Tenían fe en la ciencia, el progreso y la educación. Tenían también una profesión a la que se dedicaban<sup>9</sup>: eran médicos, militares, abogados, etc., lo cual los ubicaba ya dentro de la elite. Por otro lado, su sentimiento aristocrático y reafirmación de linaje patricio tiene que ver con el interés por diferenciarse de la población de inmigrantes en constante crecimiento (Romero, 1965:110) y las clases medias en

---

<sup>9</sup> Jitrik hace un breve recuento de las múltiples profesiones de algunos de estos hombres del 80: “Wilde es médico, político y escritor; Mansilla es militar, diplomático, periodista y escritor; Cané es diplomático, legislador, profesor, escritor, abogado; Drago es sociólogo, profesor, diplomático, político, escritor; Roca es militar, estanciero, político, hombre de mundo y así siguiendo” (1968:86).

ascenso favorecidas por el desarrollo de la educación y las políticas económicas. No obstante, el rasgo más saliente de esta generación era, según Jitrik (1968:79), enorgullecerse más de su presente que de su pasado.

Para Terán (2000:20), en esto consistía la paradoja del grupo: en impulsar una reforma modernizadora de la que a su vez desconfiaban. Esto se expresaba, por ejemplo, con el tópico del *ubi sunt*, lamento de lo que quedó en el pasado, o con el malestar por la constante transformación en la vida cotidiana y por el proceso social que tendía a homogeneizar a las personas con el igualitarismo democrático.

Pero es que la modernización era consecuencia de la ideología de la época que seguían aunque no siempre les fuera favorable. Se trata del positivismo de Darwin, Comte y Spencer, una filosofía que retoma el legado kantiano de lo cognoscible. Sólo tiene en cuenta los fenómenos accesibles a la experiencia sensible: los `hechos` vinculados por `leyes`. Por tanto, se rechaza todo lo que no remite a realidades sensibles (la religión, la metafísica, la ética), en favor de lo probado científicamente.

En Argentina fue dominante la influencia de Herbert Spencer, que hablaba sobre los principios de causalidad y el progreso indefinido en todos los ámbitos (Terán, 2000:84). Esto implica certidumbres y también un optimismo en el destino del hombre. Para Jitrik (1968:67), las bases para el positivismo estaban dadas ya desde Sarmiento cuyas ideas, a su vez, no eran más que la renovación de las de la Revolución de Mayo.

Esta forma de pensar que económicamente se manifestaba en el liberalismo económico se traduce, en lo social y cultural, en una fuerte fe en el progreso de la humanidad. En efecto, se creía con Comte que había que liberar al hombre de la opresión de la religión para poder progresar con la ciencia y el empirismo<sup>10</sup>. Esta

---

<sup>10</sup> Muchas medidas positivistas tuvieron que ver con reducir el poder de la Iglesia para dárselo al Estado, lo cual se traduce en una renovación institucional (Romero, 2003; Jitrik, 1968). En la lucha por la secularización de ámbitos como la educación y el matrimonio que tradicionalmente eran administrados por la Iglesia, participa activamente Eduardo Wilde desde la política, pero también desde el periodismo.

filosofía combatía la religión y la metafísica con la verificación experimental de la realidad. Se impone entonces la ciencia y la razón que justifica el individualismo y el progreso indefinido.

Estos son los presupuestos filosóficos del sistema roquista y que estaban en boga en Europa. En los hombres del ochenta estos temas llevaron al interés por cambios concretos. Se pusieron en marcha obras para la modernización del país, especialmente en la recientemente designada capital, Buenos Aires, ahora europeizante y cosmopolita.

Así pues, a partir de 1880 se dan cambios en muchos órdenes de la vida: cambia la producción económica, se tienden nuevas líneas de ferrocarriles, hay una modernización edilicia, también, que combina con la modernización de las costumbres. En el imaginario de las personas de la época, Buenos Aires pasa de ser una gran aldea a ser verdaderamente una ciudad cosmopolita. El desarrollo edilicio de Buenos Aires denotaba la “fiebre de los negocios” y el progreso, pero también el crecimiento a nivel cultural: por la calidad de los espectáculos, el prestigio de las universidades, los periódicos como *La Nación* y *La Prensa*. Las ansias de cosmopolitismo de los hombres del ochenta los llevaba a un consumo cultural que reflejaba fielmente el modelo europeo (Prieto, 1980a:51).

Y aunque la política se autonomiza del espacio cultural y literario, ambas esferas siguen a cargo del mismo grupo social (Ludmer, 1999:91). La aristocracia se ocupa de política y se reúne en clubes donde el grupo se reafirma como tal también en lo referente al esparcimiento. En parte porque, como dijimos, los cambios de la modernización iban en contra del concepto mismo de elite y, por tanto, ésta comienza a tomar medidas para relegitimarse. Junto con el Club del Progreso, uno de los más importantes clubes de sociedad, se abre por aquellos años el Jockey Club y se revitaliza la vieja oposición entre valores económicos (mercantilistas) y valores espirituales y patrióticos (culturales) (Terán, 2000:53).

Carilla (1981:49) destaca precisamente esta conciencia de grupo, de generación, que él sostiene como preexistente a la periodización según generaciones. En sus obras

literarias describían, apunta Romero, la clase a la que pertenecían, “elegante, refinada y un poco cínica” (1965:126). La clase se marca por la distinción en rasgos exteriores: en el vestir, los modales, los gustos, los lugares que se frecuentan, en no hacer demasiado expresivo ningún sentimiento. La distinción se transmite también mediante la ironía y el distanciamiento<sup>11</sup> frente a lo insólito, la actitud crítica y escéptica que los enmarcaba en el positivismo (Jitrik, 1968, 82). Y estos rasgos se revelan en la producción literaria de nuestro autor.

En la literatura de la época hay una autorreferencia constante motivada por el orgullo de la misión a su cargo de transformar la sociedad<sup>12</sup>. Entonces, se valora la propia familia y la infancia para esclarecer las razones de la propia predestinación, el germen de su presente. Se valora al hombre de acción, pero también al contemplativo: el esteticismo del ochenta proviene del valor de lo captado por la mirada que ve más de lo que ven los otros (83).

Muchas veces, la multiplicidad de lo abarcado que los lleva al manejo espontáneo de diversas materias, también suponía un tratamiento de escaso rigor (86). Es que esta necesidad por abarcar mucho, explica Terán, responde a la necesidad de combatir la fragmentación propia de la modernidad siempre en movimiento. Se busca entonces un saber universal, total y un rechazo a la especialización: “Se trata ahora de componer un *uomo universale*” (Terán, 2000:71). Paradójicamente, muchos escritores – entre los cuales se cuenta Wilde– serán alcanzados por los valores de la época y serán clasificados por la crítica literaria como ‘fragmentarios’.

---

<sup>11</sup> Prieto sostiene que es característico de la literatura del 80 el humor que apenas llega a la sonrisa y la ironía como recurso para distender la seriedad del asunto que se trata (Prieto, 1980a:55).

<sup>12</sup> Dice Terán que el político se presenta como un médico que debe curar los males de la sociedad: su herramienta principal deberá ser la escuela pública, que nacionalice al extranjero y genere una verdadera “multitud política” (Terán, 2008:132).

La literatura tenía un papel secundario en las vidas de estos ‘hombres de acción’. Ludmer considera a estos jóvenes funcionarios estatales los primeros escritores universitarios, lo que no significa –aclara– escritores profesionales (Ludmer, 1999:25). Por un lado, muchas veces los relatos que figuran en sus libros surgían de anécdotas contadas oralmente en clubes, por otro lado, había una tendencia a desmerecer su producción que se revela, como anota Zanetti<sup>13</sup>, en la elección de algunos títulos o en la materia de sus escritos (como es el caso de los cuentos que nos ocupan). El recurso de la oralidad, lo conversacional, se inscribe en la intención de quitarle un poco de pomposidad a la literatura, pero también para la autolegitimación de clase<sup>14</sup>: en general, se dirigen a alguien perteneciente a su grupo, aún cuando el texto se publica en el periódico.

Sin embargo, empieza a cobrar importancia la crítica literaria y se advierte, asimismo, una mayor conciencia profesional en los escritores. A este respecto, dice Prieto:

En el plano literario, la mayor conciencia profesional se revela tanto en el escrúpulo acordado a la composición como en el prurito de dominar el más amplio repertorio de informaciones librescas; en el modo de formular la necesidad de que se constituyera un público suficientemente capacitado para valorar los esfuerzos del creador, como en el modo de ejercer una vigilancia

---

<sup>13</sup> Zanetti llama la atención sobre ciertos títulos que Wilde elige para sus obras (menciona *Tiempo perdido*, *Cosas mías*, *Páginas muertas*), para fundamentar el escepticismo que supuestamente tiene Wilde para con la recepción o perdurabilidad de su obra (Zanetti, 1980:140). Echagüe no habla de escepticismo sino de “actitud de afectado desdén” (1944:273). A este respecto, dice Frugoni sobre *Tiempo perdido*: “Algunos ven en la elección del título un inmenso orgullo, otros una falsa e hipócrita modestia, los más observan que Wilde debía considerar ocioso todo trabajo que no se aplicara a la investigación científica” (Frugoni, 1973:23). También Modern (1994:360) revela la ambigüedad de títulos como *Tiempo perdido* y *Aguas abajo* considerándolos a la vez irónicos y melancólicos.

<sup>14</sup> La burguesía creciente se distingue por la especialización en un solo ámbito, y por eso la clase dirigente pretendía poder abarcar la mayor cantidad de planos posibles.

crítica generalizado sobre todas las etapas del proceso de creación (Prieto, 1980a:56).

En la generación anterior, el escritor tenía un rol importante: se concebía como vocero de las necesidades del país (Jitrik, 1968:32). Era un tiempo en que aún política y cultura constituían una única esfera (Ludmer, 1999:90). Pero, desde el ochenta, con los conflictos del pasado solucionados, se inicia un nuevo período donde la literatura comienza a independizarse y a desarrollarse como tal. En efecto, para Prieto, el surgimiento de la novela en estos años comprueba la existencia de una sociedad estabilizada y desarrollada (Prieto, 1980b:97), reflejo de aquel lema del roquismo de “paz y administración”. Resulta un contexto propicio para la aparición del humor y de la propuesta lúdica de Wilde.

Son rasgos de la literatura de esta época la erudición, el fragmentarismo<sup>15</sup>, el humor, y una tendencia a la evocación de lo pasado y el nacionalismo (Prieto, 1980a:62; Jitrik, 1968). El uso de la primera persona y el contenido autobiográfico y la relación directa con la realidad son una constante, así como lo analítico y lo fantástico o ficcional en cuanto expresiones del positivismo cientificista de la época.

Su conciencia de grupo hace que se lean, se comenten y se tengan en cuenta para la escritura, compartan un estilo. Pero muchos de ellos publicaban en el periódico, para ser leídos por el público en general. Dentro de este grupo en apariencia homogéneo, los escritores sin duda esperaban destacarse con algún rasgo particular. En el caso de Wilde será la propuesta ficcional y lúdica por encima (o como complemento) de lo autobiográfico y lo humorístico.

---

<sup>15</sup> Junto con el apunte, brochazo, causerie, retrato, cuento breve, rememoración (Jitrik, 1968:100) se publican también obras de largo aliento: de hecho, muchos consideran que el inicio de la novela moderna se da con Cambaceres.



La obra que nos ocupa, *Prometeo & Cía.*, se publica en 1898, durante el segundo gobierno de Roca, en el cual Wilde se desempeñaba como funcionario. El resurgimiento de Wilde en la literatura y en la política se produce en un contexto de conflictos internos, de cambios políticos dados por el crecimiento del socialismo y el radicalismo, que habían logrado desestabilizar algunos gobiernos provocando la renuncia de sus mandatarios. Y también de conflictos externos: en estos años tiene lugar el conflicto con Chile que, tras amenazas de guerra, se resuelve con un mediador recién en 1902 (Romero, 1965). Las características literarias, sin embargo, se mantienen, aunque ya con un Wilde más maduro y viajado, que se refleja en el cuidado de sus escritos.

## 2. 2. Eduardo Wilde

*¿Quién gustó jamás en la técnica de un escritor, algo que no fuese la denuncia de la psicología de un hombre? (Borges)*

Eduardo Wilde nace en Tupiza, Bolivia, el 15 de junio de 1944. Hijo del coronel Diego Wellesley Wilde (inglés naturalizado argentino) y de Visitación García (tucumana) que estaban radicados en Salta, pero habían sido exiliados a Bolivia durante el gobierno de Rosas. Ya en Buenos Aires, se doctora en medicina en 1870 y obtiene la ciudadanía (Zanetti, 1980:135). Ejerce destacados cargos relacionados con su profesión (también políticos y académicos<sup>16</sup>), a la vez que participa activamente en el periodismo, donde se desempeña como cronista, redactor, director, etc. en distintas publicaciones<sup>17</sup> a lo largo de su vida. Según Frugoni, las alusiones y caricaturas en la prensa muestran que Wilde ya era una figura pública desde los primeros años de su llegada a Buenos Aires

---

<sup>16</sup> Cumple un rol muy importante como médico durante las epidemias que azotaron al país (fiebre amarilla, cólera), es profesor de anatomía, director del Departamento de Higiene, etc.

<sup>17</sup> Participó en *El Pueblo*, *La Nación Argentina*, *El Mosquito*, *La Tribuna*, *La República*, *El Nacional*, *Revista Argentina*, *El Diario*, *La Prensa*.

(Frugoni, 1973:23). Dos veces contrae matrimonio: la primera con Ventura Muñoz y la segunda, en 1885, con Guillermina de Oliveira César.

En 1878 ingresa al Partido Autonomista Nacional, y asume sucesivamente como diputado bonaerense y nacional, ministro de educación (1882-1885), ministro del interior (1886-1889), embajador. Participa del proyecto de ley 1420 (ley de educación gratuita y laica) y es criticado por su ultraliberalismo y anticlericalismo. Deja la política cuando renuncia al ministerio por disidencias con el presidente Juárez Celman y se va del país. Entre 1889 y 1890 viajó por Europa, Asia y América. En 1898 se reincorpora al gobierno ocupando el cargo de Ramos Mejía en el Departamento de Higiene. A partir de 1890 comienza a recopilar sus escritos para publicarlos como libros. Después continúa sus viajes como diplomático y muere en Bruselas, Bélgica, el 5 de septiembre de 1913.

En cuanto a su ideología, Wilde es progresista y liberal. Zanetti lo incluye dentro de la ideología dominante de la época por los rasgos de ésta que se revelan en su obra:

Respetuoso sólo de la observación, la inducción y la experimentación, del método y la lógica como base de todo conocimiento humano, examinó críticamente al hombre y la sociedad de su tiempo (Zanetti, 1980:139).

Positivista, discípulo de Spencer y Darwin, desarrolló un sentido crítico muy unido al humor basado en la observación y la lógica<sup>18</sup>. Así, con el humor, la sátira y la ironía, pero también con su obra como periodista, escritor y político, se enfrenta a los convencionalismos del pensamiento y de las costumbres.

---

<sup>18</sup> En efecto, comenta Gori en su biografía sobre Wilde que éste como literato no busca más que “un modo de sobresalir por la inteligencia” (Gori, 1962:90).

Sus escritos completan una obra sumamente vasta y variada que concuerda con las múltiples disciplinas a las que se dedicó nuestro autor. Su obra literaria, que ocupa diez de los diecinueve volúmenes de su obra completa, es asimismo heterogénea y difícil de clasificar. Durante su vida publicó dos libros que recogen escritos publicados en diarios porteños: *Tiempo perdido* (en 1878) y *Prometeo & Cía.* (1899); y dos de relatos de viaje: *Viajes y observaciones* (1892) y *Por mares y por tierras* (1899). Su autobiografía inconclusa *Aguas Abajo* fue publicada póstumamente, en 1914.

La obra de Wilde presenta muchos problemas de clasificación para la crítica literaria. Frente a la propuesta de Rojas (1960:454) de clasificar la obra literaria de Wilde en autobiografía, cuentos y relatos de viaje, Frugoni agrega también relatos, cartas, retratos, artículos de costumbres y reclasifica los ‘relatos’ por ‘notas’ de viaje, y la autobiografía *Aguas Abajo* como ‘obra de madurez’ (Frugoni, 1973:26).

Maturo, en cambio, prefiere dar menos detalles y encuadrar la obra literaria de Wilde dentro del género narrativo. Curiosamente, a ninguno de los escritos lo califica como cuento (Maturo, 1984:19). Según la crítica, la narrativa del autor está compuesta por relatos, artículos periodísticos, cartas, anotaciones de viaje, ensayos científicos y filosóficos, crítica de costumbres, crítica literaria, polémica de circunstancias (15). Tampoco Echagüe (1944:272) quiere hablar de cuentos ni Monner Sans en su prólogo a *Páginas escogidas*, sin especificar las razones:

Wilde, escritor, nos ha dejado muchos artículos periodísticos [...], recuerdos de viaje [...], cuadros de costumbres, contadas narraciones que son *casi cuentos* y un relato autobiográfico trunco (Monner Sans, 1939:16)<sup>19</sup>.

Zanetti expresa también la dificultad de categorizar la producción literaria de Wilde<sup>20</sup>. Además de la autobiografía y las crónicas de viaje, habla de “cuentos, relatos,

---

<sup>19</sup> La cursiva es nuestra.

<sup>20</sup> Dado el marco metodológico de este trabajo, se optará aquí por el término “narración”, tal como se entiende en la narratología actual. Rimmon-Kenan en su estudio “Conceptos de narrativa” de 2006, tras la

artículos sobre personajes contemporáneos, cartas, etcétera” (Zanetti, 1980:141). Cuentos y relatos costumbristas donde observa críticamente a su medio o satiriza costumbres. Ara menciona, asimismo, algunos títulos que considera susceptibles de ser clasificados como cuentos “por la trama y por la intención inicial del autor” (Ara, 1969:19)<sup>21</sup>. Entre los nueve que utiliza de ejemplo, cuatro pertenecen al *corpus* que aquí se analiza.

Ya más en el nivel de las narraciones en sí, López Grigera y García Merou explican los problemas de la clasificación según los géneros literarios en ciertas obras como “La lluvia” o “Meditaciones inopinadas”. La dificultad reside, según ellos, en que son relatos que cuentan con algo de descripción, de ensayo y de cuento, que incluyen sobre todo observaciones y fantasías cómicas o conmovedoras (López Grigera, 1974:390; García Merou, 1973:289).

El problema de la clasificación parece ser consecuencia, entonces, de la heterogeneidad de su producción en los dos niveles: en el nivel del microtexto y del macrotexto. Esto se atribuye, por un lado, a la personalidad del autor y, por otro, a la concepción de libro y a las condiciones de publicación.

En su ensayo sobre Wilde, Borges lo caracteriza como un tipo de escritor que no tiene una única dedicación, sino que, por el contrario, tiene una vida más allá de su vida

---

revisión de la evolución del concepto, vuelve a dar una definición. Dos elementos indispensables – sostiene– deben ser dominantes para que una formación discursiva pueda ser considerada una narración: la doble temporalidad (es decir, el tiempo de la enunciación y el tiempo del enunciado) y la transmisión o mediación de un agente, el narrador. Y agrupa bajo el nombre de “elementos narrativos” elementos tales como la causalidad, coherencia, principio, medio y fin, etc., como elementos optativos que no conforman por sí solos una narración, pero que, sin embargo, son susceptibles de ser analizados por la narratología.

<sup>21</sup> Del mismo parecer, aunque algo más permisivo, es Bouilly, quien llama “relatos propiamente dichos” a aquellos que “revelan una intención propiamente literaria, de crítica social, o a la evocación de personas y hechos” (Bouilly, 1970:39).

de escritor: "hay otros de vida cargada, cuya escritura es apenas un rato largo, un episodio de sus pobladísimos días. Wilde fue uno de ellos." (Borges, 1994:131). Y, en efecto, sus variados intereses proporcionan material para su literatura: por ejemplo la medicina, que da tema a algunos textos; o personajes y narradores con esa profesión, a otros (Rojas, 1960:449; Zanetti, 1980:140). O le permite también ahondar en detalles técnicos para provocar un efecto de sentido literario. Frederick observa cómo en la descripción de la descomposición del cadáver en "Una noche en el cementerio" Wilde no ahorra detalles (Frederick, 1991:58), además de usar recursos modernistas en el lenguaje para descripciones de horror.

Para Maturo, el fragmentarismo se explica como algo de época tanto por las condiciones de publicación que había (generalmente en la prensa<sup>22</sup>), como por ciertos rasgos del grupo. Por un lado, se trata de un grupo analítico y reflexivo y, por otro, buscan la acción, lo concreto<sup>23</sup>. El fragmentarismo parece ser, de este modo, consecuencia de la necesidad de abordar cada instancia del propio mundo interior (Maturo, 1984:19) y de abarcar mucho y no siempre en profundidad. La cantidad de lo abordado y la agilidad con la que se lo encara se refleja en su producción literaria.

Zanetti defiende esta caracterización de 'fragmentario' al explicar que los contenidos de los libros de Wilde recogen artículos anteriormente escritos o publicados y, por tanto, no parecen responder a un plan previo<sup>24</sup> (Zanetti, 1980:140). Y, en efecto, el orden de los escritos en los libros resulta de un criterio meramente cronológico. Por

---

<sup>22</sup> Es importante notar que el hecho de publicar en la prensa no genera necesariamente obras fragmentarias, como lo prueban las novelas de folletín, que se publicaban por entregas en aquella época igual en Europa y en nuestro país con las novelas de Eduardo Gutiérrez, entre otras.

<sup>23</sup> Modern lo explica más desde la orientación a uno u otro rubro. Según él, Wilde estaba orientado hacia el servicio público y no a la tarea de escritor profesional (Modern, 1994:359).

<sup>24</sup> Excepto por el caso de *Aguas Abajo*, que había sido concebido como libro, pero quedó inconcluso y fue publicado en forma póstuma.

esa misma razón Korn considera los dos libros de Wilde, *Tiempo Perdido* y *Prometeo & Cía*, un “conjunto de misceláneas” (Korn, 2005:12). Sin embargo, reconoce que entre ambos libros hay una continuidad textual<sup>25</sup> y que el segundo revela un sentido más universal de la escritura. Concluye afirmando que el fragmentarismo no es más que un estigma iniciado por Rojas, que lo une a otros escritores de características comunes (como Mansilla y Cané), pero que dificulta ahondar en las peculiaridades de cada uno (16)<sup>26</sup>.

### **2. 3. Influencia social, profesional y estética**

Algunos críticos establecen diferencias estilísticas entre estos escritores contemporáneos similares por cuestiones biográficas: por profesión o pertenencia a una clase. En tanto hombre de ciencia, puede compararse con Bunge y Holmberg, quienes también hicieron incursión en la escritura ficcional. Así lo entiende la crítica estadounidense Bonnie Frederick en su artículo “A State of Conviction, a State of Feeling: Scientific and Literary Discourses in the Works of Three Argentine Writers, 1879-1908”, donde estudia las obras de estos tres positivistas de la época que juegan con la voz autorizada de sus disciplinas en sus obras literarias.

Aunque participan de los dos discursos, establecen una diferencia importante entre el discurso científico y el literario, pues mientras que aquél se basa en hechos (realidad fáctica), éste se basa en los valores (realidad subjetiva). De forma tal que constituyen dos realidades bien diferenciadas que no interfieren necesariamente entre sí.

---

<sup>25</sup> La continuidad textual está dada por la repetición de “Prometeo”, relato que constituye el cierre del primer libro y la apertura del segundo (Korn, 2005:14).

<sup>26</sup> Vale aclarar, además, que fragmentarismo no es –como a veces se pretende– sinónimo de descuido o falta de plan. De hecho, varios críticos han probado la dedicación de Wilde por sus escritos literarios y los cambios de una a otra edición (con modificaciones en la estructura del libro y en el contenido – especialmente estilístico– de los textos). Por otro lado, todo libro supone una selección tanto de las obras preexistentes que incluye como del orden que llevan en el mismo.

Wilde muestra, además, otras diferencias entre ambos discursos. Por un lado en lo que refiere al uso del humor que, a diferencia de Holmberg, excluye de sus obras científicas (Frederick, 1991:59); y por otro en lo que concierne al estilo y punto de vista<sup>27</sup>:

En contraste con Bunge, Eduardo Wilde (1844-1913) demuestra un claro entendimiento de los horrores psicológicos de los que la retórica de la ciencia apenas esboza. Para Wilde, la diferencia entre un discurso científico y objetivo y uno subjetivo y literario no tiene que ver con una contradicción sino con límites (55).

La diferencia básica entre ambos discursos estriba, entonces, en la concepción que tienen de cada ámbito. Mientras que el discurso científico lo construyen desde la autoridad y el poder, la ficción literaria les sirve de camino para reflejar los errores y miedos, es decir lo más humano (59). En ese sentido no parece casual que Wilde se inscriba en las estéticas subjetivistas en boga, como el impresionismo (Cowes, 1956) y que muchos de sus cuentos tengan como único fin el entretenimiento y desarrolle así una propuesta lúdica.

Ahora bien, en lo que a su vida social concierne, sí parece un rasgo importante de la época el entretenimiento ligado a la pertenencia de clase. En efecto, la elite porteña del ochenta acudía a clubes de sociedad donde eran habituales el diálogo, la broma y la distracción. Zanetti la define como una “generación de *clubmen* elegantes, de conversadores cultos inclinados a la confidencia anecdótica, a la queja de moda, a la sonrisa escéptica e irónica” (Zanetti, 1980:127). Estas características se reflejan en lo literario, donde abunda “la prosa ligera, fragmentaria, el rasgo autobiográfico, el tono

---

<sup>27</sup> Frederick respalda esta hipótesis con un breve análisis de “Primera noche en el cementerio” donde Wilde expone de un modo ficcional el discurso higienista que daba en tanto médico y político alertando sobre los cementerios como factor de contaminación. Sin embargo, no muestra en su relato una intención científicista-objetivista, sino que, por el contrario, ahonda en lo subjetivo y humano.

coloquial y la ironía mundana” (121) que cultivan especialmente Mansilla, Cané y Wilde.

Así, por ejemplo, Cané desarrolla una escritura espontánea, sin reelaboración, pretendiendo una charla entre escritor y lector. También Mansilla simula esta complicidad, aunque restringe más aún al lector (no se dirige al lector culto porteño, sino sólo a `algunos elegidos´). Y si bien Wilde sigue esta línea (Vergara, 1976:25), se distingue puntualmente en su intento por crear en su obra un mundo aislado, que intenta excluir referencias a la realidad extraliteraria. Tal como distingue su discurso científico del ficcional, así también lo hace con lo biográfico, aunque se vale de ambos para construir sus ficciones.

Este nivel de ficcionalización, es decir, el utilizar menos contenido biográfico-extraliterario para sus relatos, lo aleja de otros autores de la época. Así, por ejemplo, no aparecen en la obra de Wilde constantes menciones y opiniones sobre obras y autores como en Cané y Mansilla (Zanetti, 1980:139), ni se deja traslucir la admiración por Europa. Se diferencia de Mansilla, además, en evitar el recurso de la digresión, tan característico de este último. Lejos de utilizar esa técnica, Wilde busca el humor en la claridad y la síntesis. Es sintético en la extensión de sus obras y también en la inclusión de los temas, desarrollados, en general, uno por vez. El fragmentarismo no resulta, como en Mansilla, del cambio constante de tema, sino, por el contrario, de las variantes de un mismo tema<sup>28</sup>.

Asimismo se advierte la reducción del nivel de ficcionalización en la autorrepresentación ficcional del yo-personaje. Este personaje que repite sus rasgos característicos en todos los cuentos del *corpus* podría definirse como un dandy de la época, tal como lo ilustra Ludmer en *El cuerpo del delito*.

---

<sup>28</sup> Al punto de que en ciertos casos, parece llegar a agotarlo: véase, por ejemplo, el caso de “La lluvia” o de los nombres en “Nada en quince minutos”.



Ella distingue en los escritores del ochenta a los patricios y los `dandies`. Los primeros son aquellos que identifican su identidad nacional como familiar y política al mismo tiempo (43): de este grupo son Cané y Wilde. Los `dandies`, en cambio, no vivieron el exilio ni necesidades económicas y se permiten “tonos divertidos” en su literatura: son, por ejemplo, Mansilla y Cambaceres (51). Ellos representan al mundo como un escenario donde todo está permitido, en una concepción lúdica de la literatura (113).

El dandy es distante, cínico y provocador. Su esencia consiste en no tomarse muy en serio las cosas, busca distanciarse de la realidad. Ataca literariamente la cultura social desde un rechazo aristocrático al ubicarse por encima de la cultura y en un terreno ambiguo en cuanto a ideología política u orientación sexual<sup>29</sup>. El dandy es un ser no comprometido políticamente, y se presenta, por tanto, como un esteta (114).

Al igual que se tratara de un `dandy`, en las regularidades de los cuentos del *corpus* está la visión de un personaje que se presume soltero y esteta y que mira el mundo como representación. Claramente esos rasgos no se condicen con la realidad biográfica del autor, comprometido con la política ideológica y profesionalmente, y hasta con la unión matrimonial (casado él mismo más de una vez).

En estos relatos, si bien se habla constantemente de enamoramiento, el yo-personaje se comporta como un ser asexual, sus amoríos no pasan nunca de ser una especulación lúdica, mental<sup>30</sup>. De hecho, como veremos, en eso consiste el juego: entre sus reglas figura el mirar el mundo como representación y que sea un juego de sexualidad velada o vedada, puesto que todo ocurre en el plano especulativo.

---

<sup>29</sup> Esto lo ilustra Ludmer con personaje central del *Pot Pourri* de Cambaceres (Ludmer, 1999:61).

<sup>30</sup> En realidad, aunque ocurren en algunos relatos, poco lugar tienen ciertos acercamientos físicos a las mujeres que contempla: apenas un diálogo o un tomarse de la mano.

Según la definición de autobiografía de Prieto en su libro dedicado a la literatura autobiográfica argentina, ninguna de las obras de Wilde puede ser considerada de tal forma, aún cuando considera que éste es “probablemente el escritor más representativo de esa generación” (Prieto, 1962:173). Ello se debe, explica Prieto, a que el escritor busca constantemente una zona fronteriza entre biografía y ficción novelesca, incluso en *Aguas abajo*.

Con respecto a la influencia estética y literaria, argumenta López Grigera que los hombres del ochenta se inscriben en los movimientos estéticos europeos del momento, posrománticos y naturalistas, y que Wilde se inclina particularmente por el impresionismo, aunque tiene también algo del parnasianismo y del modernismo. En efecto, es a la influencia impresionista a la que atribuye el fragmentarismo<sup>31</sup> en sus obras:

Sus obras completas, recogidas en diecinueve volúmenes, alcanzan los más variados registros, desde la página de álbum hasta el tratado de medicina, pasando por el artículo periodístico, la caña, el diario de viaje, las memorias y el cuento; en fin, cosas que aparentemente justifican el rótulo de «fragmentario» que, como a los de su generación, ha dado la crítica, pero que en verdad son una prueba más de que se inscribe en la literatura naturalista e impresionista que en Francia produjo gran cantidad de memorias, relatos de viaje, cañas, ensayos (López Grigera, 1974:387).

---

<sup>31</sup> El caso particular que estudia López Grigera es el de “La lluvia”, donde hay un fragmentarismo dentro de una obra también de fragmentos (*Prometeo & Cía*). Describe el relato como un conjunto de partes a las que denomina ‘cuadros’ estructurados según una progresión temporal y relacionados entre sí sólo por las referencias espaciales. Habla de “cuadritos evocados de la infancia y la juventud de un yo narrador” y de “cuadros plástico-narrativos y una reflexión sobre la lluvia” con un narrador omnisciente (López Grigera, 1974:390). Este tipo de estructura fragmentaria se repite constantemente, aunque con variaciones, en la obra literaria de Wilde.

También Zanetti lo excluye, junto a Cané, del naturalismo (Zanetti, 1980:143), puesto que su literatura se basa más bien en la creación imaginaria, la representación (muchas veces pictórica) de una visión particular, de una realidad ideal. A este respecto, explica López Grigera (1974:392) la diferencia entre naturalismo e impresionismo, dejando al primero la descripción fotográfica y dando al segundo la intención de reproducir las sensaciones de quien percibe. En sus obras, Wilde registra literariamente percepciones, especialmente visuales y auditivas. Valora sobre todo las tonalidades de sonido o color, por lo que –según Maturo– se aproxima a la sensibilidad del simbolismo y del modernismo (Maturo, 1984:29 y Frederick, 1991:58). Capta el detalle, la vibración sutil también en las descripciones de horror.

Entre las lecturas de Wilde figuran, según Maturo (1984:34), Dickens, Defoe, Espronceda, Larra, Sue, Byron, Scott, Dumas. Además, conoce también a Poe, de quien, anota Frederick (ibídem), traduce algunos cuentos y sirve de inspiración para los propios.

Ahora bien, mientras que algunos críticos se interesan por vincularlo a escritores y escuelas, otros se limitan a establecer semejanzas de estilo. Así, Borges habla de su "habilitosa y viva universalidad, más parecida a la de Quevedo que a la especulativa de Goethe" (Borges, 1928:131). También es de este parecer Frederick, aunque ella lo vincula a Francisco de Quevedo desde el humor, por las observaciones mordaces, la ironía y el horror (Frederick, 1991:57). Otros, en cambio, buscan afinidades humorísticas con autores ingleses como Oscar Wilde o Dickens (Escardó, 1959:66; Echagüe, 1944:279; López Grigera, 1974:388; García Merou, 1973:293), a quien, por otro lado, Wilde menciona en varios de sus escritos.

#### **2. 4. Su estilo original**

Más allá de sus posibles influencias, Wilde fue capaz de desarrollar un estilo original, que lo sitúa aún hoy en el canon. En un estudio de 1984 sobre su obra literaria intitulado *Eduardo Wilde en la encrucijada del ochenta*, Graciela Maturo realiza un gran aporte para la comprensión del estilo de nuestro autor. Allí comenta que la obra de

Wilde, aunque breve y fragmentaria, debe considerarse literaria por su singularidad expresiva, es decir, por la observación directa o captación de un acontecer significativo. De este modo, a partir de las variaciones expresivas presentes en sus relatos –emoción, crítica, humorismo– propone una clasificación de los distintos tipos de prosa: lírica, científica y humorística.

- 1) *La prosa lírica*: se distingue por una intensificación afectiva que parece desbordar, pero que finalmente es dominada. Es labonamiento de imágenes, gradaciones que van en caída estética de lo puramente lírico a lo más vulgar y cotidiano (o solamente un corte brusco del desborde imaginativo) que da un matiz melancólico y humorístico a la vez (24). Colorismo, animización, enumeración acumulativa, etc.
- 2) *La prosa científica*: opuesta a la primera, es definida como la prosa objetiva y clara, precisa y sintética, que –dice Maturo– muchas veces no es más que el disfraz de la emoción más intensa.
- 3) *La prosa humorística*: por último, se vale de todos los recursos de la expresión: líricos o científicos. Comparaciones inusitadas, adjetivación hiperbólica, verbos metafóricos desmesurados, y, especialmente, el continuo entrecruzamiento de planos que crea la dimensión del humor (27).

Estos tres tipos de prosa conforman el entramado indivisible de cada relato. Se trata de elementos unidos por una estructura generalmente atípica, difícil de clasificar según los géneros literarios. Esta tipología resulta útil para establecer las categorías según las cuales describiremos los rasgos generales del estilo de Wilde con miras al objetivo último, de individuar y analizar una de las estructuras recurrentes en algunos relatos de *Prometeo & Cía.* vinculadas con el juego.

De este modo, estos tres tipos de prosa serán reformulados según los tres rasgos más estudiados de él y su generación por la crítica, de carácter más amplio. Cabe mencionar que los dos primeros elementos se corresponden con las corrientes en pugna de la generación: el espiritualismo estetizante y la cultura científica (Terán, 2000:10),

ambas están presentes en Wilde. El tercer elemento, el humor, es lo que une en lo literario a ambas prosas y, en lo ideológico, a ambas corrientes.

Esta clasificación permitirá establecer una comparación con algunos escritores de su generación, lo cual facilitará la visibilidad de su original desvío. Describiremos, entonces, los rasgos generales del estilo de Wilde según su carácter autobiográfico (o centrado en el “yo”), conversacional (o dirigido al alocutario) y humorístico. Bajo esta reformulación, lo autobiográfico se correspondería con lo emotivo-subjetivo de la prosa lírica incluyendo además lo extraliterario, lo conversacional abarcará la búsqueda de claridad y objetividad de la prosa científica como también otras técnicas y recursos orientados hacia el receptor. El humorístico, como en la clasificación de que partimos, también reunirá los anteriores y servirá de base para presentar la estructura del *corpus* que analizaremos en los capítulos siguientes.

## **2. 5. El *corpus***

Las narraciones seleccionadas forman parte de *Prometeo & Cía.*, de 1899, obra que ha sido calificada por los críticos como muy poco ortodoxa. En efecto, el libro incluye una diversidad de temas y géneros que permite una visión de conjunto de la totalidad de la obra de Wilde. El libro incluye alusiones a sus obras: (autobiografía, tesis, relatos de viajes) y algunos escritos surgen como respuesta a personas concretas; o bien se inician a partir de comentarios de obras ajenas (Korn, 2005: 23). Se publican en el mismo año dos ediciones: la primera, de donde se toman las citas en el presente trabajo, y la segunda, aumentada con cinco relatos (ninguno de los cuales forma parte de este macrotexto). *Prometeo & Cía.* es una obra que reafirma el carácter de unidad desde la dispersión y es descrita por Korn como una “ficción lúdica e irónica” (22). Se trata ya de una obra de su madurez, con mayores pretensiones literarias, que cuenta con una propuesta literaria original que es la propuesta lúdica. Esta propuesta que había sido apenas esbozada en *Tiempo perdido*, aquí se ve establecida de una manera un poco más sistematizada en su forma. Entre estos cuentos hay una similitud temática y estilística,

pero hay sobre todo una similitud estructural en una estructura particular que permitiría hablar de propuesta original literaria.

También Maturo parece haber advertido, en algunos textos, la presencia del juego. Y aunque los considera la línea menos característica de Wilde, asegura que atestiguan su “refinamiento lúdico” (Maturo, 1984: 21). Hay, en estas narraciones, una propuesta que va más allá de los rasgos de época, aunque los supone. Los cuentos a los que nos referimos son: “Chaica y Cikaia” (CC), “Nada en quince minutos” (NQ), “Triste experiencia” (TE), “Trouville” (TR) y “Novela corta y lastimosa” (NC).

Las obras serán referenciadas, a partir de aquí, por la abreviatura que figura entre paréntesis. Algunos de estos textos han sido incluidos en el presente trabajo a modo de apéndice con en fin de facilitar la lectura de los siguientes capítulos, correspondientes al análisis de las obras.

## Capítulo 3.

### Primer nivel de juego: en consonancia con la generación

Lo primero que se advierte en los textos del *corpus* es que tienen en común estar escritos desde un narrador en primera persona. Se trata, según la terminología de Genette (1972:253), de narraciones autodiegéticas, es decir, que tienen un narrador presente que se identifica con el personaje principal<sup>32</sup>. Hay entonces, dos instancias narrativas que corresponden a dos tiempos diferentes: del enunciado, cuya marca temporal es el pasado, y de la enunciación, cuya marca temporal es el presente<sup>33</sup>. Ambos incorporan el componente lúdico según sus posibilidades: es decir que en cada uno se manifestará de forma diversa, y esta distinción se mantiene en cada relato.

Desde el presente de la enunciación, en el primer nivel, hay un yo-narrador que se dirige a un lector ideal<sup>34</sup>. Éste será denominado, cuando es explícito, indistintamente

---

<sup>32</sup> El tipo de narración se establece en la narratología según el narrador este presente o no en la historia. Si está presente, como es el caso en nuestro *corpus*, se trata de una narración homodiegética. Pero, dependiendo de si el personaje es lateral o principal, se llamará homodiegética o autodiegética respectivamente (Reisz, 1989:243).

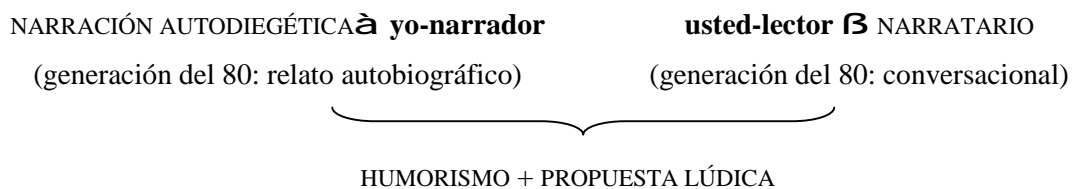
<sup>33</sup> Estos son los componentes esenciales de toda narración, según lo especificado por la narratología (Rimmon-Kenan, 2006:16).

<sup>34</sup> Este 'lector ideal' es el que Eco define en su *Lector in fabula* como un principio requerido y generado por el texto para desarrollar su potencialidad significativa (Eco, 1979:77). Se distingue entonces del lector empírico, que es el sujeto concreto que lee. En efecto, el texto busca una cooperación textual entre dos estrategias discursivas: el autor y el lector modelo. El trabajo de este último consiste en "colmar los

“lector” o “ustedes”, es decir, sin detenerse en el número (si es plural o singular), pero sí suponiendo a un otro-narratario que conforma su audiencia. De hecho, su presencia es fundamental para la coparticipación en el juego.

La propuesta lúdica se proyecta en este nivel desde el narrador hacia el narratario y queda indisociablemente unida al humor, que teñirá la totalidad de los relatos del *corpus*. Como vimos, juego y humor no son excluyentes en lo que refiere a la oposición a lo serio, al mundo como “negotium”. La propuesta del narrador consistirá justamente en invitar al narratario para disponerse a pasar un tiempo para mirar lo circundante o lo interior (especialmente los recuerdos personales) de un modo menos comprometido, más lúdico y permitiéndose el humor.

Lo notable de esta invitación a esta mirada, a esta perspectiva lúdico-humorística es que, para llevarla a cabo, Wilde utiliza algunos de los rasgos más salientes de su generación: la primera persona autobiográfica (y la evocación del pasado personal), el tono conversacional y el humorístico. Los elementos que hacen a este primer nivel de juego podrían, por tanto, graficarse como sigue:



El gráfico muestra dos de los elementos característicos de época que dan marco al segundo nivel narrativo (del personaje), donde se da el juego y, al tercero, que es el juego mismo. Estos elementos son, por un lado, el narrador en primera persona en una narración autodiegética, acorde a la usanza del relato autobiográfico de la generación del ochenta y, por otro, la referencia a una segunda persona (singular o plural: el o los lectores) desde un tono conversacional, de confianza casi, que da paso al humor.

---

espacios de lo “no dicho” y de lo “ya dicho” (39) por el texto que, al ser siempre incompleto, necesita este principio interpretativo denominado lector modelo.



Para entender cómo opera el juego en este nivel, haremos un recorrido por estos elementos especificando los puntos en que más se acerca o se distancia de sus contemporáneos. Y se ilustrará y justificará con ejemplos de los relatos del *corpus*<sup>35</sup>.

### 3. 1. Desde la primera persona: alcances del “yo”

La narración autodiegética supone una dualidad del sujeto, que es narrador y protagonista. Al identificarse con un personaje del relato, el narrador homodiegético comparte algunos de sus límites (espacial y de acceso psicológico a los personajes), pero puede distinguirse o no en lo que respecta a la percepción<sup>36</sup>. Todo lo cual lo lleva a Edmiston (1989:730) a hablar de una doble posibilidad de punto de vista en las narraciones de primera persona.

En los textos que nos ocupan, el narrador tiene ciertas ventajas espaciales y cognitivas dadas por su distanciamiento temporal: sabe más que el personaje porque es él mismo en el pasado. En efecto, en lo psicológico, el narrador puede reconstruir o suponer los cambios en los personajes por como actuaron después, y en lo espacial, hablar de cosas espacialmente lejanas desde su presente, pero que fueron cercanas en su pasado. Se trata entonces de una homodiegesis disonante (“dissonant self-narration”), es decir, que el narrador no se remite sólo a lo conocido por el personaje, sino que agrega datos que fueron adquiridos posteriormente (Edmiston, 1989:733). De allí la necesidad de distinguirlos y ver cómo se comporta cada uno en relación al componente lúdico del nivel narrativo al que pertenecen.

---

<sup>35</sup> Salvo cuando se indique lo contrario, las citas incluidas en la totalidad del trabajo fueron tomadas de la edición de Korn de 2005 (correspondiente a la primera edición original de Peuser).

<sup>36</sup> Eso está en relación con la unidireccionalidad de la interpretación dependiente del concepto de "incrustación de la focalización" (embedding of focalization) de Bal (1982:204). La incrustación supone una posición y jerarquía diferente en cada participante (incluyendo, en el último eslabón al lector), que le permite ver más que el anterior y, desde allí, interpretar.

En la clasificación de Maturo, el primer tipo de prosa corresponde a la expresividad emotiva y es la prosa lírica. El uso de la primera persona y la técnica de la observación minuciosa en las narraciones de Wilde logran muchas veces alcance poético, ya que está dirigida desde la subjetividad emotiva. Borges, entonces, lo compara con Gómez de la Serna:

Los dos, bajo su aparente humorismo, hacen contrabando de remesas valiosísimas de poesía; los dos quieren lo casero del mundo y son como emperadores de cosas quietas [...]. También hubo grandiosidad en Eduardo Wilde y debajo de su galera negra, pensó en tempestades románticas, en lunas pálidas, en nubarrones portentosos de lluvia (Borges, 1994:134).

Enumeraciones, adjetivación y asociacionismo con el que vincula libremente objetos con colores o sonidos. Da a su vez matices poéticos y humorísticos, y a veces tristes y melancólicos. Pero, esta mirada poética del “yo” generalmente aparece en nuestro *corpus* dentro del segundo nivel narrativo, desde la mirada del personaje. En cambio, lo emotivo e introspectivo surgirá en el primer nivel más unido a lo humorístico y a lo verosímil, en consonancia con el componente lúdico en esta etapa. Analizaremos aquí, entonces, estos aspectos del yo-narrador y dejaremos aquellos más líricos del personaje para el capítulo correspondiente al segundo nivel de juego.

Para gran parte de la crítica, toda la obra de Wilde tiene un sesgo autobiográfico ya que en ella registra su experiencia vital, su pensamiento y sensaciones ante la realidad: en sus escritos será a la vez narrador, protagonista y contemplador que reflexiona o que juega. El personaje central de la obra le da unidad y es, según Maturo, el escritor mismo:

Ajeno a la capacidad ‘objetivante’ que es propia del autor de ficción [...], Wilde aparece como el espectador de su propia existencia en sus dimensiones superficiales y profundas; sus personajes son los que conoció, sus sucesos los que debió vivir, sus fantasías, las que su viva imaginación teje tomando como

punto de arranque ineludible la propia existencia. Su personaje por antonomasia es él mismo (Maturó, 1984:12).

La presencia de lo autobiográfico define en la literatura del Ochenta no sólo la técnica narrativa (generalmente desde la primera persona), sino también el contenido y hasta el género literario. Se escriben por esos años libros de viajes y memorias, diarios, *causeries*, ensayos breves y escritos políticos. Para Maturó, el desinterés por la ficción pura en favor del cultivo de lo autobiográfico se debe a “la actitud opinante y la absorbente personalidad del hombre del ochenta” (10).

En cuanto a la temática, también en relación con la primera persona autobiográfica, es frecuente la evocación del pasado, la poetización de la infancia, el autoanálisis que hace explícita la crisis afectiva y la ruptura con lo paterno y tradicional (11). Y es esa ruptura la que –por lo menos en Wilde– da paso al humor en tanto distanciamiento crítico de lo real, como defiende Escardó.

Ahora bien, Ludmer (1999:27) distingue algunas variantes dentro de la prosa del ochenta: biográfica o autobiográfica, fragmentaria o no, postulada como ‘realidad’ o ficción. Asimismo, propone diferentes grados de ficcionalidad que pueden establecerse mediante el uso de los nombres (si son reales, seudónimos o anónimos): a mayor grado de anonimato, mayor es la trasgresión que supone.

Por eso, conviene destacar que la presencia de lo autobiográfico es más exagerada, por ejemplo, en Mansilla que en Cané (Zanetti, 1980:127) y que en Wilde ésta adquiere una dimensión diferente. En su obra puede advertirse un mayor intento de ficcionalización que en sus contemporáneos, aunque no deja de estar enmarcado siempre dentro de lo autobiográfico, pues tiene la intención de generar verosimilitud. Según Korn, la técnica de la primera persona para dar verosimilitud incluye muchas veces detalles que vuelven a ficcionalizarlo (Korn, 2005:24). Así, por ejemplo, en “Sobre cubierta”, donde el narrador se autodefine con imprecisiones en lo referente a la cantidad de idiomas que sabe, lo que revela la intención ficcional por encima del dato biográfico:

**Yo he estudiado mucho en mi vida; sé regularmente *tres o cuatro* idiomas; he recorrido el mundo y he frecuentado la sociedad (SC-261)<sup>37</sup>.**

Podría hablarse, entonces, de la narración autodiegética como ficcionalización autobiográfica<sup>38</sup>, la zona fronteriza entre la biografía y la ficción que le sirve a Wilde para mostrarse y ocultarse al mismo tiempo (Prieto, 1962:174). Por ello, la interpretación autobiográfica de su prosa no es la única. Opuesta a estas razones, López Grigera valida la motivación literaria de Wilde al estudiar sus influencias y estilo personal. Coteja las distintas versiones de “La lluvia”, donde ve que los cambios responden a hacer más inmediata la impresión, al dejar de lado la parte más racional (por ejemplo, suprimiendo los verbos de percepción); o bien responden a un interés por el ritmo de la prosa, el cuidado del léxico y de lo expresivo para la mejor representación de las sensaciones (López Grigera, 1974:396).

También Korn revisa las diferentes versiones de algunos cuentos publicados que ponen a la vista el proceso de escritura que llevaba a cabo el autor para demostrar que la suya no es una “prosa ligera”, sino, por el contrario, una escritura muy cuidada (Korn, 2005:26). Y, en efecto, estos suelen ser los recursos que nuestro escritor pone en práctica para dar una simpleza a una escritura que esconde trabajo e intención, y no un meras notas de vivencias personales<sup>39</sup>.

---

<sup>37</sup> Sin itálica en el original.

<sup>38</sup> Como advierte García Landa, no hay una frontera clara entre autobiografía y novela, ya que ambas suponen un narrador que construye un pasado propio, el de sus recuerdos (García Landa, 1996:108). Por su parte, Sylvie Parton propone una categoría que supone implícita en las formulaciones de Genette y que permite distinguir entre un texto ficcional y uno autobiográfico o histórico: el narrador ficcional (Parton, 2006:121).

<sup>39</sup> Aquello que sí, en cambio, parece no tener ningún interés puramente literario es el orden de los textos en el libro, que siguen la cronología de las fechas al final de cada relato, que corresponden al año de escritura o de publicación en la prensa.

A este respecto, anota Borges, criticando el comentario de Rojas sobre la supuesta poca importancia de la técnica en Wilde y revalorizando la presencia del narrador en primera:

¿Quién gustó jamás en la técnica de un escritor, algo que no fuese la denuncia de la psicología de un hombre? [...] Plena eficiencia y plena invisibilidad serían las dos perfecciones de cualquier estilo (Borges, 1994:132).

En efecto, el uso de la primera persona permite también la percepción sentimental del tiempo. El segundo nivel narrativo ocurre –como es propio de la generación del ochenta– por evocación emotiva de un pasado memorable, recordado con ternura. Hay, pues, un interés por la dimensión psicológica del tiempo y su percepción interna, especialmente del pasado, del recuerdo (Maturó, 1984:30).

**De pronto me asaltó un recuerdo [...]. Y en un instante, con aquella rapidez del pensamiento que concentra diez años de vida en un segundo, sin dejar un detalle, vi una época entera del pasado, que contada parecería una eterna digresión en este sitio, pero que en mi mente sólo fue un relámpago... (CC-161).**

Rubio Montaner sostiene que el relato desde el personaje suele hacer uso de retrospecciones internas para compensar ciertas “lagunas” de la historia (Rubio M., 1991:253). Es decir que, este tipo de narraciones facilita la anacronía. El manejo del tiempo no cronológico en relación, además, a la intención de dar verosimilitud al relato, propio de las narraciones orales, dirigidas a una audiencia, puede apreciarse también en este fragmento de “Triste experiencia”:

***Estaba yo en lo mejor de mis trabajos [...] cuando le salió un novio, un estanciero con el cual se casó, yéndose en seguida a poblar el sud de la provincia.***

**No se tome esto como una metáfora; la rubia tiene *a la fecha* catorce hijos. ¡Qué menos podía esperarse de una mujer tan graciosa para decir sí! (TE-229)<sup>40</sup>.**

Los saltos prolépticos corresponden a la ventaja temporal del narrador con respecto al personaje y sirven de excusa para generar el vínculo de complicidad del primer nivel (narrador-narratario). La forma impersonal “no se tome”, lejos de debilitar el lazo, lo refuerza al encontrarse en el contexto humorístico de la exclamación final, y porque ayuda a dar el efecto de verosimilitud buscado.

La intención de dar verosimilitud en su prosa lo lleva también a apelar a datos extraficcionales. Un claro ejemplo de esto es el del citado “Sobre cubierta” donde, haciendo un juego sobre los lugares comunes de los enamorados, se defiende:

**La noche de que hablo era realmente de luna en el mar rojo y quien lo dude puede consultar el almanaque, donde encontrará para la noche del 21 de enero de 1897 asignada una luna en el período inicial de su menguante (SC-260).**

Nuevamente hallamos en la voz aclaratoria del narrador una apelación indirecta a otro, mediante un giro impersonal (“quien lo dude”), y la precisión minuciosa de los datos que dan, a la vez, un efecto cómico.

En cuanto al grado ficcional del contenido de lo que se relata en las narraciones del *corpus*, ya se ha hablado en el capítulo precedente con motivo de la figura del dandy con la que se identifica el “yo” en tanto personaje. Un contemplador enamorado de la belleza, que, sin embargo, ironiza sobre su conducta y galantería:

**Margarita se fue; yo me encontré solo y me dije para mis adentros:**

---

<sup>40</sup> Sin itálica en el original.

**"¡Te has conducido como un hombre virtuoso y continente; debes estar contento de ti mismo!"**

**... Pero no estaba contento de mí mismo; y aún, eso de haberme conducido como un hombre virtuoso y continente, ¡tal vez no fue culpa mía!  
¡No metería las manos en el fuego por tal causa! (NC-286)**

El desdoblamiento del “yo” se advierte en este fragmento no sólo en lo temporal, sino especialmente desde el aporte emotivo. Aunque la identificación de la persona es total, hay una disociación de las emociones y juicios: de una parte, la conformidad o no con sus acciones como personaje y, de otra parte, la voz del narrador que comenta la situación mediante la duda y no la certeza. La intención parece ser aquí la de “humanizar” la voz que narra, estableciendo, de ese modo, la cercanía con el narratario en el presente de la enunciación.

### **3. 2. Estilo y lenguaje conversacional: hacia el lector**

*Parece haber sido Eduardo Wilde un conversador cautivante, y quienes le oyeron definen su charla como una fiesta del ingenio. No nos cuesta creerlo, pues hasta sus libros son libros `conversados´ (Echagüe).*

Escardó afirma que la prosa de Wilde tiene un alto valor didáctico: “Toda su prosa parece dominada por un intenso deseo de ver claro y de que los demás también vean claro” (Escardó, 1959:93). Por eso creemos conveniente unir esta `prosa científica´, que busca la claridad y la objetividad a su meta, que consiste en hacer que otros vean claro. En consonancia con esto, explica Terán (2000:9) que la elite del ochenta se apoya en el prestigio de la ciencia para legitimar sus argumentaciones, las cuales, en conformidad con el método científico, debían estar orientadas al público – especializado o no– con la mayor claridad posible<sup>41</sup>. Es decir que en esta elección de la

---

<sup>41</sup> Se pretendía que la ciencia fuera accesible a todos: en efecto, el cientificismo garantizaba el “inclusivismo democratizador del saber” (Terán, 2008:97).

técnica de escritura comienza a traslucirse la necesidad de un receptor: el lector. En este sentido, este tipo de prosa se une al tono conversacional de sus escritos.

La mayor virtud de esta habla es mantenerse en este delicado tono medio que era el de sus iguales, el de sus lectores, cómplices que sabían bien el significado de ciertos guiños y reían o se irritaban por las mismas razones que conmovían o no al conversador infatigable. Y hablaban su mismo lenguaje (Borello, 1974:104).

Además del humor, es corriente en la literatura de la generación del ochenta el uso de estrategias literarias para simular un discurso oral. Un estilo conversacional en que el narrador en primera persona dialoga con uno o más lectores ideales explícitamente marcados en el texto. Este acercamiento de oralidad a la escritura pretende restablecer condiciones que la acercan a algunos rasgos de lo lúdico.

Semejante al juego, la conversación se da en un aquí y ahora, dentro de unas determinadas reglas<sup>42</sup> y requiere, por lo general, más de un participante (locutor y alocutario). Por otro lado, a veces también puede asociarse con una forma de entretenimiento, de algo que no requiere esfuerzo (o por lo menos, menos esfuerzo del que requeriría la lectura). Este rasgo se traduce, en la escritura, en el uso del tono coloquial, de un registro más cercano y familiar al escritor y al lector. Estrategia también usada por los literatos del ochenta:

El tono coloquial como recurso literario también es importante porque marca el inicio de una época en que el lector no quiere desperdiciar su tiempo y hay que entretenerlo y retenerlo con amenidad y con una prosa liviana, fluida. En las *Causeries* nos hallamos en un momento de cambio, cercano al inicio de la oralidad secundaria, en que los medios audiovisuales se prefieren a la escritura y es más rápido ver y oír que leer (Carricaburo, 2000:73).

---

<sup>42</sup> Por ejemplo, las reglas pragmáticas que dividen el discurso en turnos o fórmulas de cortesía, etc.



Los autores del Ochenta reflejaban en su literatura el lenguaje real y cotidiano (Carricaburo, 1999:184), por ejemplo, con la inclusión de la charla, recurso que tiene como exponente principal a Mansilla. Lenguaje familiar y llano, coloquial que –según Borello (1974:109) – incluye de algún modo a la creciente clase media como lectores. Hay una búsqueda de claridad frente a la retórica literaria tradicional e, incluso, un cuestionamiento o rebelión contra ella<sup>43</sup>.

La constante estilística en la literatura de Wilde consiste, entonces, en claridad y originalidad, según las palabras del propio autor en *Aguas Abajo* (Frugoni, 1973:26). Deseo de originalidad, claridad, elegancia y novedad; frases breves y naturalidad. En efecto, para Maturo, su base expresiva es “el lenguaje conversacional argentino”, preciso intelectualmente y estéticamente lleno de naturalidad. También la audacia en su expresión que permite el humor o las matizaciones del sentimiento, y su criticismo que lleva a la ironía.

Dice Maturo: “Wilde es un romántico tocado por un fuerte espíritu de análisis” (20). Por eso llega a caracterizar este tipo de prosa como ‘prosa científica’, porque tiene una preocupación por la autenticidad y la precisión, dejando de lado la retórica y la elocuencia a favor de la fidelidad al pensamiento. Tampoco busca formas ideales para ajustar su expresión, ya que considera la literatura como ejercicio vital. Wilde y Mansilla consideran el lenguaje “como una expresión de la psiquis, en constante evolución y por lo tanto en permanente renovación, imposible de atar a normas rígidas” (Carricaburo, 1999:187).

No parece un dato menor que criticismo y claridad hayan sido también los propósitos estilísticos en su larga carrera como redactor en la prensa. Observa Escardó (1959:86) que en su labor periodística abundaron los artículos de sátira y combate,

---

<sup>43</sup> No obstante, Baudizzone (1942:8), en el prólogo a su antología *Los conversadores*, caracteriza a los autores del ochenta (entre los cuales figura Wilde) como continuadores de una tradición española encarnada en nuestro país: la de la conversación amena, anecdótica e ingeniosa.

favorables para desarrollar un estilo que reflejara la observación aguda y claridad de pensamiento, veracidad e ironía.

Para Ludmer, esta búsqueda por la claridad es, además, una forma de oponerse al orden impuesto:

Cané, López y Wilde tienen una posición doble y ambivalente frente al cambio de 1880: [...] su oposición al nuevo orden no es política sino cultural. [...] Postulan una estética 'aristocrática' de la sencillez, y critican el barroquismo francés de la 'cultura moderna' (Ludmer, 1999:31).

Hay una rebelión también en el uso de neologismos y cambios ortográficos para combatir el lenguaje reglado<sup>44</sup>. Y, por supuesto, el humor y la ironía como “recurso para desnudar algo encubierto” (Korn, 2005:25). Modern lo adjudica a su “visión traviesa y escéptica, de desafío a los lugares comunes y a las verdades tradicionalmente aceptadas” (Modern, 1994:356).

Como se dijo en el apartado anterior, las observaciones y análisis en sus textos no parten únicamente del mundo circundante, sino también de la experiencia interior: el desdoblamiento de sí, el recuerdo. La claridad resulta aquí de evadir la digresión, ubicando la temática central del relato por encima de su subjetividad (aunque la suponga). Se superponen, entonces, una vez más emotividad y subjetividad, pues la observación del detalle minucioso del recuerdo viene muchas veces a frenar, a contener un desborde emocional en el relato (Maturó, 1984:30) y llega a dar muchas veces un giro irónico o humorístico, un guiño a quien lee, el 'interlocutor' del relato (Bouilly, 1970:41). Es el recurso que baja la tensión del clímax emotivo y que busca mantener el

---

<sup>44</sup> Sin embargo, Carricaburo observa que Wilde es, entre los escritores del ochenta, “de los que más se resisten al uso del voseo” (205). En el caso de este *corpus*, todo su tratamiento hacia un interlocutor es formal, bajo la forma de “usted”, excepto en “Novela corta y lastimosa”, cuando le pregunta el nombre Margarita, la camarera italiana, donde la forma verbal no lleva tilde ni en la primera ni en la segunda edición: “¿Cómo te llamas?” (NC-285 y en la segunda edición original de Peuser: p.471) .

contacto con el 'otro-lector' en el primer nivel más que expresar completamente la subjetividad de su 'yo' emotivo-lírico.

En el nivel del juego, este contacto con el lector es necesario para la coparticipación. El lector es un receptor modelado por el discurso generalmente explícito, aunque no siempre. Será llamado "lector" o "ustedes", y será apelado directa o indirectamente mediante el uso del artículo y la tercera persona en la forma verbal ("habrá notado *el lector*", en SC-260) o mediante giros impersonales ("*quien lo dude*", *ibídem*). En el mismo nivel que el narrador<sup>45</sup>, este narratario cumplirá un idéntico rol: el de participar del juego como espectador, siendo cómplice y partícipe de las emociones y sentimientos del narrador, que sentirá a la par de este último, identificándose con él:

**No quiero entrar a describir minuciosamente las facciones de la famosa rubia moscovita, porque *cada uno de ustedes* ha de creer que describo las de su novia, de su amada o de su mujer. (CC-165)<sup>46</sup>**

Según Rubio Montaner, cuando desaparece el distanciamiento entre narrador e historia, se produce la desaparición del distanciamiento entre lector e historia; de modo tal que el lector queda también trasladado al centro de la esfera del cuento (Rubio M., 1991:243). La presencia de una segunda persona hace que el lector real pase a formar parte de esa audiencia creada por el texto, induciéndolo a la identificación con el lector ideal o modelo. Por tanto, haciéndolo partícipe del juego (Mildorf, 2006:47). Esta inclusión es similar a la que el yo-personaje hace al generalizar sus sentimientos, como se verá en el capítulo correspondiente al segundo nivel de juego. Es importante destacar, sin embargo, que en ambos casos se trata de ampliar el juego con la inclusión de

---

<sup>45</sup> Para Genette, el narratario es un elemento de la situación narrativa que se ubica necesariamente en el mismo nivel diegético que el narrador (Genette, 1972:265). De modo tal que a un narrador intradiegético corresponde un narratario intradiegético, y a uno extradiegético, un narratario también de esta categoría.

<sup>46</sup> Sin itálica en el original.

participantes (y no espacial o temporalmente, por ejemplo) con un alto grado de identificación –real o supuesta– con la primera persona.

### 3. 3. Humorismo

Más allá de la identificación emocional, los co-jugadores (narrador y narratario), para participar de esta propuesta lúdica, requieren una disposición particular que es la de excluir lo serio para poder así dar paso al juego. Y para intensificar esa oposición a lo serio, nuestro autor hará uso de un rasgo que se cuenta entre los más salientes de estilo y que pertenece a su generación: el humor.

En su famoso ensayo *Eduardo Wilde*, Escardó sostiene –y aquí la crítica es unánime– que la principal característica de Wilde como escritor es su humorismo. Es una actitud constante que aparece en diferentes matizaciones estilísticas: ironía, contraste, hipérbole, paradoja, sutileza, chiste, travesura, ocurrencia, parodia... Pero, hay en su literatura, además de humorismo, ternura (aunque sin sentimentalismo<sup>47</sup> o sensiblería), y nunca indecoros o cinismo. Ahora bien, para este biógrafo, lo esencial en el estilo de Wilde es la travesura:

Más que la ironía, más que la burla, más que la contemplación de lo serio con ojos risueños y de lo trivial con ojos severos, es lo travieso lo que salta en cada página; aún diríamos que lo travieso es más fuerte que su propósito de escritor (Escardó, 1959:85).

Esta “travesura” no es más que la actitud lúdica que aquí analizamos y que se complementa con el humor en tanto opuesta a lo serio. Y que se manifiesta incluso en el nivel de la escritura en los cambios bruscos de estilo: en el pasaje de lo real a lo

---

<sup>47</sup> Según Echagüe, el sentimentalismo es el elemento del que rehúye constantemente Wilde, lo cual le da algunas libertades. La más importante es que le permite hacer “juegos de ingenio” a partir de casi cualquier observación (Echagüe, 1944:282).

fantástico o de la descripción fotográfica al comentario mordaz y humorístico, de la prosa sobria a la nota hiperbólica, etcétera.

Con el humorismo, recurso constante en su literatura, se busca no sólo una reflexión sobre lo circundante, sino sobre todo una cierta predisposición al placer de la lectura. Ya como terapia para el pesimismo y desconsuelo del propio autor como sostiene Escardó<sup>48</sup>, ya como compromiso con los problemas más profundos de la realidad como quiere Maturo (1984:22) o simplemente como un mero divertimento, la presencia del humor supone un pacto particular con el lector. Propone una complicidad opuesta a lo solemne que genera o bien un distanciamiento crítico o tan sólo un entretenimiento. Es decir, estrechando el lazo entre narrador y narratario.

La voz del narrador contará, entonces, con distintas apariciones a lo largo de las narraciones, siempre para intensificar esa coparticipación. Muchas veces tendrán, además, un carácter humorístico; incluso cuando establece una mayor distancia con él, como en el ejemplo a continuación:

**Y lo suspendo [al relato], no por respeto a la moralidad del lector, en la cual creo medianamente, sino porque el fin es desastroso (NC-286).**

Este alto en el relato responde a la intención de establecer la complicidad en la galantería de un hombre frente a una dama<sup>49</sup>. Una vez más, se busca afirmar la relación narrador-narratario, aunque en este caso, desde la distancia formal (uso de la tercera

---

<sup>48</sup> El humorismo supone, para Escardó, inconformismo (aunque no la resignación) y es un rasgo de la personalidad y no una mera técnica, ya que debe su existencia no a lo externo, sino más bien a la mirada personal: “los motivos nacen y crecen siempre en el propio mundo sensitivo” (Escardó, 1959:67).

<sup>49</sup> Cabe aclarar que, puesto que en el primer nivel se busca la identificación narrador-narratario, ambos suponen los mismos rasgos básicos tales como ser hombres que gustan de contemplar cierto tipo de belleza femenina.

persona: “el lector”) unida al cuestionamiento de su moralidad<sup>50</sup>. Este contraste genera el efecto humorístico que servirá para realzar la propuesta lúdica.

Una de las formas en que Wilde manifiesta su humorismo es en la síntesis y la paradoja para expresar ciertas verdades originales. Busca lo esencial de las cosas muchas veces de la relación novedosa de dos situaciones (Escardó, 1959:91), irónicamente, utilizando la lógica formal para llegar a una conclusión sorpresiva y humorística. Observa, asimismo, Monner Sans, en la técnica de escritura las transiciones repentinas, contraste e imprevistos, originalidad en la adjetivación y el empleo de los verbos (Monner Sans, 1939:15).

Se advierte que también en el nivel estructural y lúdico, el humor tiene la función de unir, tal como lo hace en el nivel del estilo y la ideología (prosa subjetiva-estetizante y objetiva-cientificista). Estos ejemplos muestran cómo el humor conecta los dos niveles enunciativos, al producir generalmente un corte en el enunciado para volver a la diégesis, donde el yo-narrador se dirige a su audiencia modelada, de este modo, por su mismo discurso. Es el recurso para retomar el juego en ese otro plano, entrelazando los niveles.

Los casos donde este salto de nivel se produce, se mantienen a lo largo de casi toda su obra literaria en los mismos puntos, como han hecho notar los críticos. En general, Wilde evita los lugares comunes y expresa su propia visión/interpretación de lo que lo rodea partiendo de alguna observación que pretende ser ingenua. Así, Maturo lo incluye en el conceptismo y Rojas lo considera precursor de la greguería. Otras veces, el humor se basa en una falsa objetividad (por ejemplo con explicaciones inventadas) o en una ironía que se vale incluso de datos reales, extraliterarios, generalmente en lo que refiere a la política o a la religión.

---

<sup>50</sup> Más tarde, en el mismo relato, el narrador cuestionará también su propia moralidad, como aquí la del lector, estableciendo nuevamente la igualdad de condiciones.

El fragmento que sigue es una crítica a los políticos, breve y audaz, que surge desde la voz que narra (otra vez un alto en la narración y un salto en el plano temporal) como aclaración de una acción del yo-personaje. Se trata aquí de un dato autobiográfico, de su pasado como funcionario del gobierno:

**Pensar una cosa y hablar otra no me cuesta mucho; adquirí la costumbre cuando fui ministro, seguro como estaba de que mis palabras serían tomadas como axiomas y modelos de inteligencia, erudición y talento, aun cuando en su mayor parte fueran vaciedades o necedades inconexas y tonteras acabadas. (SC-263)**

En las descripciones, observa Escardó, el humor se establece por la vinculación de lo físico con lo psicológico. Así, sobre todo en las descripciones de mujeres o en la justa adjetivación, da un rasgo más que su contemporáneo Mansilla, de mirada fotográfica de objetos y personas (Escardó, 1959:89). Dicha forma del humor suele darse en el *corpus* en el segundo nivel en estrecha relación con el componente lúdico correspondiente.

Dos recursos fundamentales en Wilde como en el humorismo en general son la relativización y desjerarquización de la realidad:

El humorismo de Wilde se basa más en la ridiculización de lo aparentemente noble que en la nobleza de lo ridículo. Aunque [...] muchas veces recurre a la ingenuidad del ser considerado más inocente, los niños o los animales, para valorizar sentimientos o ideas que aparecen como más adecuadas que las del adulto (Zanetti, 1980:143).

Contrastes y causalidades originales en comparaciones, metáforas y aposiciones que muestran, a la vez, una relativización de la realidad; mientras que la desjerarquización resulta de colocar al mismo nivel lo humano y lo animal o lo divino. Pero se desjerarquizan también el paisaje y los objetos supuestamente valiosos (142). Las humanizaciones fugaces de ciertos animales no son más que agudas observaciones sobre la sociedad; son, según Escardó, una forma de deshumanizar los prejuicios de los

hombres (Escardó, 1959:88). En el ejemplo, el narrador interviene para opinar sobre las competencias peligrosas con animales:

**Sin embargo, en este caso, difícil le sería al Padre Eterno saber cuáles eran los brutos, si los caballos, forzados a descuartizarse, o los hombres, inventores de tales atrocidades. (CC-160)**

### **3. 4. Primer nivel de juego: humor y verosimilitud**

Las narraciones del *corpus* son autodiegéticas: están narradas siempre desde una primera persona singular que nos cuenta lo que piensa, lo que siente, y pretende tener un vínculo de complicidad con el lector, al que apela directa o indirectamente. De tal modo que facilita el acercamiento del destinatario con el asunto: lo hace formar parte del juego. Por otro lado, aunque ficcionalizado, el narrador-personaje cuenta con muchos elementos autobiográficos y hasta hace referencias a la realidad extraliteraria.

El autor deja traslucir su propio nombre, profesión y otros datos que funcionan para reforzar aún más este pacto de verosimilitud con el receptor. En varias ocasiones se dirige a un "ustedes", lo que coincide con el tono coloquial que emplea para relatar, como si estuviera hablando a una audiencia. Pero también, consciente del acto de escritura, se dirige al "lector", en un trato generalmente formal, aunque teñido siempre de humor. Este lector es quien determina la narración, a él el narrador le atribuye sus mismos intereses, y hasta un determinado ingenio. La representación de la conversación en la escritura abre camino a una mayor participación del lector: éste encuentra un lugar en la narrativa del ochenta como interlocutor para crear el efecto de oralidad buscado.

Dice Carricaburo en su estudio sobre las *Causeries* de Mansilla, que ese 'otro' con quien crea este ambiente íntimo de cuasi confidencia, no es más que "un argentino de su clase, con su misma cultura, con sus mismas o similares lecturas y experiencias, para que pueda entender los guiños, los sobrentendidos" (Carricaburo, 2000: 79). Es ese mismo lector al que se dirige Wilde en los relatos que nos ocupan, que es, además,



digno de su confianza, ya que de otro modo no le revelaría estos episodios algo íntimos que conforman el segundo nivel de juego.

Esta intención de verosimilitud es crucial en el juego en este nivel, ya que es indispensable la identificación del lector real con la audiencia que proyecta el mismo narrador para su inclusión en la propuesta lúdica. El lector entra así en el mundo del pensamiento del narrador que se constituye como personaje evocando algún hecho del pasado que cuenta también con un componente lúdico que lo estructura. El pasaje entre uno y otro nivel se da constantemente mediante las apariciones de tono humorístico del narrador. El humor, entonces, envuelve la totalidad del relato y tiene como función por un lado, reforzar el juego en el primer nivel, estrechando el lazo de complicidad entre narrador y narratario, y, por otro lado, establecer la conexión entre los dos niveles de forma tal de que conformen una unidad.

El juego, en este primer nivel, consiste, por consiguiente, en la invitación del narrador de hacer partícipe al lector de una lectura superficial/no comprometida/ligera que él da sobre algunos hechos particulares de su pasado. Es, parafraseando a Yepes, una invitación a abrir una ventana a la región de lo lúdico para compartir ese momento de recuerdo. Tanto el narrador como el narratario participarán, a partir de allí del juego mismo como espectadores frente a esa ventana que se abre, la del segundo nivel narrativo. Ahora están también ellos dentro del juego: son también cojugadores.

## **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>51</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>51</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>52</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.

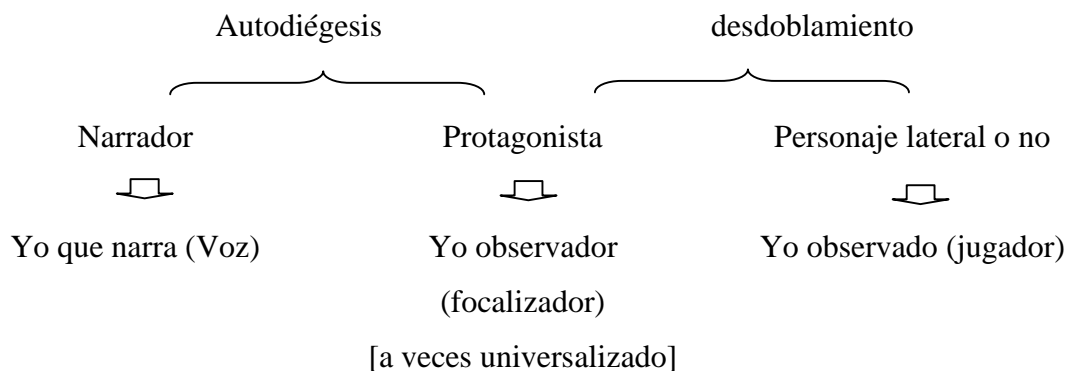
---

<sup>52</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 déictica 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>53</sup> el uso de la segunda:

***Un tonto [...] tuvo la osadía de tomarle la mano y besársela allí, delante de todos, a *nuestras*<sup>54</sup> barbas, so pretexto de ser ésa una costumbre rusa (CC-166)<sup>55</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>53</sup> Son la excepción “Sobre cubierta” y “Novela corta y lastimosa”, donde el protagonista dialoga con el personaje femenino.

<sup>54</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>55</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 descritas; 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>56</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>56</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>57</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>57</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>58</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>59</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 indisociablemente 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>58</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>59</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

enamoramiento 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>60</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>60</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>61</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>61</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>62</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>63</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>62</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>63</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 desdobla 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>64</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>65</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>64</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>65</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>66</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>66</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.

## 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 carnavalesco, 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 narrarios 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 narrario 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

### Fuentes primarias

---

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.

### Fuentes secundarias

---

#### Bibliografía sobre juego

BAJTÍN, Mijail. 1965. *La cultura popular en la Edad Media y en el Renacimiento. El contexto de François Rabelais.* Madrid, Alianza, 1990.

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.

BERGSON, Henri. 1900. *La risa: ensayo sobre la significación de lo cómico.* Buenos Aires, Losada, 1943.

CAILLOIS, Roger. 1958. *Man, play and games.* Illinois, University of Illinois Press, 2001.

- 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.
- ECO, Umberto. 1962. *Obra abierta*. Buenos Aires, Planeta, 1992.
- GADAMER, Hans-Georg. 1977. *La actualidad de lo bello. El arte como juego, símbolo y fiesta*. Barcelona, Paidós, 1991.
- 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.
- HUIZINGA, Johan. 1938. *Homo ludens*. Madrid, Alianza/Emecé, 1972.
- PALAZÓN, María Rosa. 1997. "La literatura como juego". En *Analogía filosófica: revista de filosofía*, vol. 11, nº 1, México, pp 109-125.
- 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.
- SILVA OCHOA, Haydée. 1999. "Paradigmas y niveles de juego". En Ramos, J. L. (coord.), *Juego, educación y cultura*, México, ENAH - Conaculta.
- YEPES, Ricardo. 1996. *La región de lo lúdico. Reflexión sobre el fin y la forma del juego*. Pamplona, Cuadernos de Anuario Filosófico.

### **Bibilografía sobre el autor y su generación**

- ARA, Guillermo. 1969. "Introducción". En Wilde, E., *Aguas abajo*, Buenos Aires, Huemul.
- BAUDIZZONE, Luis. 1942. *Los conversadores*. Buenos Aires, Emecé.

- 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.
- 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. 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.
- CARRICABURO, Norma. 1999. *El voseo en la literatura argentina*. Madrid, Arco/Libros.
- 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.
- ECHAGÜE, Juan Pablo. 1944. "Eduardo Wilde y su obra". En *Boletín de la Academia Argentina de Letras*, XIII, pp. 271-291.
- 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.
- GARCÍA MEROU, Martín. 1973. *Recuerdos literarios*. Buenos Aires, EUDEBA, 1991
- GORI, Gastón. 1962. *Eduardo Wilde*. Santa Fe, Fondo editorial de la Municipalidad de Santa Fe.
- 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.
- 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.
- PALCOS, Fanny. 1953. "Prólogo". En Wilde, E., *Aguas abajo y sus mejores cuentos*, Buenos Aires, W. M. Jacksonine.
- 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.
- PRIETO, Adolfo. 1962. *La literatura autobiográfica argentina*. Rosario, Instituto de Letras de la Universidad Nacional del Litoral.
- ROMERO, José Luis. 1965. *Breve historia de la Argentina*. Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica, 4ta ed., 2003.
- ROJAS, Ricardo. 1960. *Historia de la literatura argentina* (Tomo II: "Los modernos"). Buenos Aires, Guillermo Kraft.
- 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.
- ZANETTI, Susana. 1980. "La `prosa ligera´ y la ironía: Cané y Wilde". En *Historia de la literatura argentina*, Buenos Aires, CEAL.

### **Bibliografía general**

- BAL, Mieke. 1985. *Teoría de la narrativa (Una introducción a la narratología)*. Madrid, Cátedra, 4ta ed., 1995.
- BAL, Mieke. 1981. "The Laughing Mice: Or: On Focalization". En: *Poetics Today*, Vol. 2, nº 2, Tel Aviv, Duke University Press, pp. 202-210.
- 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.
- GARCÍA LANDA, José Angel. 1996. "Nivel narrativo, status, persona y tipología de las narraciones". En: *Miscelánea: A journal of english and american studies*, nº 17, pp. 91-122.
- GENETTE, Gerard. 1972. *Figures III*. París, Seuil.
- 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.
- 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, nº 2, Tel Aviv, Duke University Press, pp. 365-382.
- 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.
- 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.

## Apéndice

Se presentan aquí tres de las obras que forman parte del *corpus* como material de referencia para la lectura de este trabajo: “Chaica y Cikaia”, “Trouville (en la playa)” y “Nada en quince minutos”.

### Chaica y Cikaia

*Del cómo y del porqué escribí yo en mi tesis sobre el Hipo cierto párrafo acerca de las rubias, y la conexión de este asunto con las carreras de Moscow.*

.....  
El caballo de nuestro conocido se llamaba Chaica, que quiere decir cigüeña u otro pájaro canilludo de esos de laguna, con pico largo y aire melancólico. Item más, Chaica no era caballo, sino yegua, una yegua de cabeza chica y descarnada, patas y manos finas como las de una dama distinguida, ojos vivos, delgada de cuerpo, esbelta y aire entre resuelto y modesto. Chaica era un animal simpático; así nos pareció a lo menos al verla aparecer en la pista yendo y viniendo, en esos preparativos interminables de las carreras, muy explicables para los entendidos e interesados, pero muy aburridos para el público.

La pobre Chaica tenía que saltar más de veinte obstáculos en tres vueltas del circo; era un exceso. Cada día los aficionados a las carreras se hacen más salvajes. En Bélgica hacía pocos días que dos oficiales de los más distinguidos se habían roto el pescuezo, quedando muertos en el hipódromo; sus cuerpos fueron levantados y las carreras continuaron ante los diez mil espectadores, como si nada hubiera sucedido.

Felizmente para la moral y la cultura, el gobierno belga ha prohibido las carreras ultrapeligrosas. Entre tanto, en otras partes se intenta, dicen, hacerlas todavía peores, llegando en el camino de las locuras, hasta pensar en esparcir hojas de col en la pista tras de cada obstáculo para que los caballos resbalen y manden al diablo a sus jinetes, yendo ellos mismos a parar al otro mundo, con permiso del padre Astete, quien no admite la inmortalidad para los brutos.

Sin embargo, en este caso, difícil le sería al Padre Eterno saber cuáles eran los brutos, si los caballos, forzados a descuartizarse, o los hombres, inventores de tales atrocidades. La carrera de Moscow no era muy peligrosa; los obstáculos, si bien numerosos, no ofrecían nada de extraordinario, sin ser por eso un juguete.

De quince competidores apuntados, sólo cinco se presentaron; animales de raza también, y dignos de luchar con Chaica. La carrera comenzó bien para la yegua de nuestro amigo; pero a la mitad un caballo negro pasó adelante. Antes de concluirse,



cayó uno de los jinetes, sin saberse porqué, en el espacio entre dos obstáculos. Chaica entró segunda después de haber saltado sin dificultad las barreras.

Grandes aplausos en el palco. El caballo vencedor, según la costumbre rusa, debe ser paseado por su dueño a lo largo de la línea de espectadores. Así se hizo en todas las carreras.

Los dueños, con un aire modesto, sombrero en mano para contestar los saludos y llevando a su caballo de la brida, caminaron de ida y vuelta por delante de la tribuna. No fue muy bullicioso el entusiasmo, pero sí muy verdadero; las niñas y señoras no economizaron sus aplausos.

\*

Una joven que con otras ocupaba un palco, junto al nuestro, mostraba tener sumo interés, por los caballos creo, no por los jinetes; aplaudía a veces vigorosamente o dejaba caer los brazos con desgano, según los accidentes de la carrera. Yo me entretuve en mirarla y veía las escenas del hipódromo a través de las impresiones de la niña, embellecidas como las imágenes de un espejo.

De pronto me asaltó un recuerdo: "Yo he visto antes esa cara -pensé-; ¿pero dónde? Ya caigo; en mi tierra, en mi barrio. Es Filomena, la de mi tesis..." Y en un instante, con aquella rapidez del pensamiento que concentra diez años de vida en un segundo, sin dejar un detalle, vi una época entera del pasado, que contada parecería una eterna digresión en este sitio, pero que en mi mente sólo fue un relámpago...

"Eva brota en la tierra con el cielo por techo y la yerba por alfombra. Su larga cabellera, rubia como el oro, cae en ondas sobre sus hombros mórbidos y jugando con el viento, descubre, de tiempo en tiempo, lampos de carne blanca como la nieve y ardiente como el sol.

"Sus besos son sabrosos y sus miradas, de ternura y de pecado; los efluvios de su pasión recién despierta inducen y contagian las ondulaciones de su deleite interno, reflejando sobre su propio seno los estremecimientos de un desmayo.

"Ella es la cuna del linaje humano que se renueva regada por su sangre, y en sus ojos serenos y en sus labios amantes, tiene luz y calor para proteger, en este mundo frío, el cuerpo endeble del recién nacido."

¿Eran éstos los párrafos de mi tesis? No podía ser. ¡Cómo me habría yo aventurado a presentar tales atrevimientos ante académicos provectoros, castos y religiosos!

Mi memoria no me era fiel, sin duda. Yo solía recitar mis párrafos inoportunos con cierto amor propio de literato novicio y desvergonzado; y ahora los desconozco. Quizá el sentido era el mismo en el original... pero ¿la forma?... He ahí los inconvenientes de andar uno sin su tesis (preconizo esta observación filosófica ante los viajeros).

\*

Eva... Yo la puse Eva a causa de la Facultad, pero era Filomena... vivía en la calle de... un general cualquiera sud-americano, héroe por lo tanto... cerca del hospital. Señas particulares: edad, diecisiete años; manos muy grandes, como las de todas las

mujeres lindas que yo he conocido; pelo rubio; ojos azules muy oscuros; cejas y pestañas pobladas y de un castaño intenso, casi negro (contraste adorable); boca y todo lo demás como para satisfacer cualquier ambición. Sólo el nombre me incomodaba un poco; Filomena... ¡Un error irremediable en su bautismo!

Yo tenía por ella una de esas pasiones irracionales de los veinte años, caracterizada por las equivocaciones siguientes:

Ella era una mujer excepcional.

Me adoraba.

Había fidelidad en este mundo.

Mi amor para ella no tenía límites.

El mismo duraría eternamente.

Si ella faltara se acabaría el universo.

La vida sin ella era incomprensible.

Yo no debía dormir ni comer a causa de ella.

Era justo que yo trotara leguas con ella.

Soñaba con ella, deliraba con ella.

Ella estaba para mí en todas partes, hasta en el anfiteatro.

Si asomaba la cabeza al broquel del pozo de mi casa, la descubría en el fondo; y si miraba al cielo, Canope, Saturno, Júpiter, Cirio, Aldebarán, la Cintura de Orión, Xy-Tucana, Alfa-Centauro y hasta las Osas mayor y menor, me parecían Filomena.

Le dedicaba todos mis pensamientos, y en mi manual de terapéutica puse su nombre entre los modificadores más eficaces del sistema nervioso.

¡Si éstos no son los síntomas seguros de la enfermedad conocida con el nombre de *amor verdadero*, venga Dios y lo diga!

Con tales antecedentes, ¿cómo iba yo a dejar de consignarla en mi tesis?

Era difícil, sin embargo, hacerlo, tratándose del Hipo, accidente respiratorio, y de Filomena, cuya tocaya, la santa de su día, no murió de semejante afección, sino de síncope, en un concierto de aficionados, según lo llegué a saber en el curso de mis investigaciones para hacerla figurar entre mis casos prácticos.

Por suerte, Eva fue mujer y lo probó suficientemente; y aun cuando según mis cálculos, por el hecho de vivir a la intemperie, nuestra fecunda madre debió ser una india bastante morena, de cabello negro, duro y ordinario, como yo la necesitaba exquisita y delicada, la hice blanca, rubia, débil, sensible, sujeta a las enfermedades propias de su temperamento y una vez en este camino, poco me costó encontrar antecedentes para suponerla histérica (recuérdese el asunto de la manzana) el histerismo como se sabe... etc., etc., de ahí el hipo, naturalmente... y la rubia de mi barrio entró triunfante en mi tesis con todo lo que yo quise inventarle.

\*

Más tarde, ¡pobre Filomena! renunciando a los idealismos de un amor universitario, platónico e intrascendente, se casó con un estanciero del sud, buen hombre, casi analfabeto, excelente por lo tanto, para marido, y ahora tiene once hijos, uno de los cuales debe llamarse Eduardito, si la pérfida conserva en su corazón un átomo de nobleza y de gratitud para el estudiante que le consagró su afecto sincero y el párrafo más arriesgado de su último examen.

Su notable semejanza con la joven rusa, vecina del palco, me hizo evocar su imagen y su pequeño romance. Era ella misma transmigrada; había olvidado su idioma y sus amigos, los años no habían pasado y nada más. Ya no me conocía, y yo, al verla trasplantada y desposeída de su propio ser, sentí una comprensión mortificante.

¡Qué encantos tiene una mujer que se parece a otra!

\*

Pero dejando a un lado locuras y fantasías, dígoles ingenuamente, no esperaba encontrar en el centro de Rusia una criatura tan linda y tan graciosa. Para que nada le faltara, sus hermanas eran feas; hermanas digo, refiriéndome a sus compañeras de palco, por estas razones: por ser parecidas a ella como una criatura a un retrato, por tener las orejas iguales (entre los hombres como entre los perros el parentesco se hace patente en las orejas), porque el timbre de su voz era semejante y en fin, por la similitud de los trajes; las tres estaban vestidas de verde, pero el verde de la bonita era un verde... ¿cómo diré?... era el verde de ella; los colores cambian de color según la belleza de la mujer que los lleva.

Tenía un vestido alto; no muy alto, sin embargo, pues dejaba ver bien el cuello y unos cuantos centímetros cuadrados del pecho; un pecho blanco, lleno, duro, sin poros, satinado, como papel de tarjeta.

La angosta cinta de terciopelo que limitaba el corte del vestido en las peligrosas vecindades de su cuello, parecía tener miedo de tocarle la carne y a cada respiración se levantaba en pequeñas ondas, dejando adivinar una cavidad llena de perfumes; sí, llena de perfumes, porque después, cuando la cinta bajaba, al acercarse el género al busto de la joven, un efluvio humano, femenino, de vitalidad abrigada, se escapaba del espacio entre el seno y la ropa, viniendo a marear a los vecinos del palco.

Nosotros entre tanto no habíamos ido al hipódromo a mirar a la preciosa criolla, sino a ver las carreras. Ella parecía saber que gustaba y una vez advertida del hecho, por aquella facultad que tienen las mujeres de adivinar cuando son miradas, su amor propio halagado la puso todavía más linda. Un hoyito, no visible en un lado de su boca mientras estaba seria, se mostró muy acentuado desde que comenzó a sonreírse y como por encanto, unos dientes chiquitos, brotando unidos de las duras encías, iguales, chiquitos, blancos, cubiertos de un brillo acuoso como si hubieran sido bañados en leche, afilados y nuevos, prontos a morder todas las frutas sabrosas de la tierra, se entregaron a la tarea de exhibirse al menor pretexto.

¡Qué capricho! ¡Si yo fuera uno de esos dientes, preferiría quedarme escondido dentro de su boca, rogándole que se mantuviera bien cerrada, para no perturbar a los mortales! Sus labios no eran precisamente unos labios clásicos; eran semialdeanos, pero

refinados; algo gruesos, totalmente forrados en una hoja de rosa tenue, con humedad de rocío; bien cortados, eso sí, en curvas voluptuosas de sensualidad distinguida. No se comprende cómo puede haber tanta seducción en una línea curva, porque al fin y al cabo la curva que marca el corte de la boca de un maestro de escuela y la de una boca femenina de cualquier mujer hermosa son, en cuanto a curvas, esencialmente iguales: ¿por qué no preferir la del maestro de escuela?

\*

No quiero entrar a describir minuciosamente las facciones de la famosa rubia moscovita, porque cada uno de ustedes ha de creer que describo las de su novia, de su amada o de su mujer, y aquí toco los límites de lo inverosímil; pero les ruego se sirvan tratar de representarse una fisonomía de joven basándose sobre los siguientes datos si quieren tener una buena visión:

Ojos azules enormes, tardan un día en abrirse para mostrar en el invernáculo de su pupila oscura, un almácigo de ternuras; gallardamente extendidos dos arcos poblados, largos y finos como límite superior de una frente no muy alta, limpia, cubierta con piel suave, blanca, semisonrosada; una frente melancólica (no sé cómo puede haber frentes melancólicas, pero las hay); una boca, no dos, alegre, risueña, un tanto burlona y a partir de la frente, un trigal de cabellos de inconmensurable abundancia, donde podría perderse una manada de elefantes.

Además la muchacha se llamaba Cikaia... Para tener la audacia de llamarse Cikaia se necesita ser realmente linda y Cikaia, lo juro por esta cruz, lo era tan de veras, que su existencia en este mundo constituye un anacronismo, pues a tener buen gusto el Padre Eterno, la habría llevado al cielo en calidad de ama de llaves.

Un tonto, que a mí me pareció muy desagradable, un primo cualquiera, entró al palco de la joven y tuvo la osadía de tomarle la mano y besársela allí, delante de todos, a nuestras barbas, so pretexto de ser ésa una costumbre rusa. Además, el maldito no dejaba de llamarla Cikaia arriba y Cikaia abajo, como si ese nombre hubiera sido hecho para él solo.

Y la muy descocada de Cikaia, bañándolo con su mirada azul y sonriéndole con la mitad izquierda de su boca (un rinconcito delicioso formado por los extremos irritantes de sus labios), emitía a cada momento unas palabras silbadas que debían tener muchas eses o querrían decir probablemente *sí*, a todo cuanto el bandido proponía.

Concluidas las carreras, la misma Cikaia cometió todavía la torpeza de tomar el brazo del joven, apoyarse en él fuertemente, inclinar la cabeza sobre su hombro y ponerse a hablarle al oído, siempre con un montón de eses, ¡y poniendo una cara de querubín que Dios  
confunda!

Mis compañeros de palco quedaron literalmente *tantalizados*; recomiendo el nuevo verbo a esos dos caballeros que están peleándose en Buenos Aires por saber si los sud-americanos tienen derecho de inventar palabras para enriquecer la lengua castellana.

\*

Con la desastrosa retirada de Cikaia, no se habló más de Chaica, de oficiales rusos, de saltos, ni de carreras. Los cerebros habían quedado poblados de Cikaias rubias y ajenas (llamo la atención sobre esta última cualidad).

1889.

## **Trouville**

### **(En la playa)**

.....  
.....  
Dios me perdone mis augurios si son errados, pero como no doy nombre alguno de persona determinada y sólo pinto un ejemplar perteneciente sin duda a una categoría de la cual mi original sería un modelo, 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.

Veo en la playa, a lo lejos, una figura humana delgada y elegante; lleva un sombrero de paja colgado hacia atrás, una blusa azul sin mangas y un calzón que baja cuando más diez centímetros, a partir de la ingle; el cuello, los brazos, muslos, piernas y pies, desnudos. Tiene una palita de juguete en la mano; se pone a cavar la arena con ella; de repente la tira y se larga en persecución de un niño; lo alcanza, lo voltea y lo revuelca en el suelo; luego vuelve a sus instrumentos de labranza para abandonarlos en seguida y contraerse a enredar las cuerdas de las divisiones para el baño; se aburre en el acto de las cuerdas y se lanza al mar a toda carrera; entra, capea algunas olas, salta como un pescado, nada a lo largo de la costa y sale sacudiéndose como lo hacen los perros. Con el vestido mojado se acuesta en la arena un minuto; se levanta y va de un lado a otro con ágil pie como si buscara algo.

Este animalito tan inquieto atrae la atención y fija las miradas de todo el mundo. Yo me acerco y lo examino tanto cuanto lo permite su movilidad. ¿Es un niño o una niña?... Su cabello largo, lacio, pesado, se extiende sobre su espalda, pero no caracteriza su sexo. 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. Su cara es corta y de facciones finísimas, es la cara de Cleopatra a la edad de 11 años; nariz y boca de una delicadeza admirable, dientes bañados en leche con el brillo líquido de gotas recién coaguladas; la oreja pequeña y semicircular, el cuello largo y delgado, la frente corta porque el pelo en nutridas matas ha invadido sus dominios, pero extensa en su diámetro horizontal; las manos huesosas y largas; los pies correspondientes a esa forma; los brazos, los muslos y las piernas, con buenos músculos y ligeras tendencias hacia las morbideces femeninas; los labios dejados para el postre de mi descripción, aunque de una sensualidad naciente... Ahora recuerdo que no le he puesto ojos; los suyos son de gacela curiosa, negros, abiertos, en constante alerta; las pestañas muy largas se alzan en los ángulos externos del ojo, dejando ver su extremo risueño, pero cruel y maligno.

Toda ella es el prototipo de la criatura anterior a la mujer terrible.

Ya, a la edad de once y medio años, ha comenzado a exhibir ante el público sus atractivos cáusticos con una libertad agresiva... Dentro de un lustro, los asistentes a la playa de estos días, al verla en los salones, recordarán aquellas piernas de corredor bien hechas, nerviosas y tostadas, fuertes y llenas, como las columnas de un pórtico griego y su pelvis liviana, ondulante como una pequeña barca que se mece en las olas.

Ya es el anuncio de la galantería desastrosa, atrevida, consciente de su energía, de sus medios y de su aplomo. Cada uno de sus adoradores será fríamente atormentado, tras de grandes concesiones voluptuosas, y su marido, el hombre más trágicamente ridículo de la tierra.

¡Ella es el producto genuino de una civilización nueva, posible solamente en el medio social del mundo moderno!

1897.

### **Nada en quince minutos**

Fui a tomar el tren en Belgrano para ir a la estación Central (Buenos Aires). 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.

No había humo ni locomotora por el momento; pero en compensación, una señora joven, seguida de una mucama más joven, cargando ésta a un niño aún más joven (de pecho supongo), pasó la vía y fue a sentarse en uno de los bancos con su séquito.

Yo soy un hombre de buen gusto y lo pruebo, refiriendo que entre buscar el humo problemático de una locomotora por venir y mirar la cara de una señora presente y bien parecida, preferí esto último. Declaro en confianza que cuando llegó la señora me olvidé del tren y afecté un aire indiferente.

En mis paseos observé:

1° Que la señora era realmente linda, madre de un primer hijo, rubia y fresca.

2° Que la mucama tenía la cara redonda, ojos negros vivísimos y una boca como cualquier botón de rosa.

3° Que el niño... ¡creo que ustedes no se interesan en el niño!

-¿Se irán solas? -pensé.

En esto apareció su marido; lo conocí en su modo de andar, en su aire descuidado y en los tres boletos que traía en la mano (los niños de pecho no pagan boleto).

La señora tomó una actitud reservada; el marido se puso a hacer fiestas al niño y yo volví a escudriñar el horizonte buscando el humo de la locomotora.

Debe llamarse Elisa, me dije, o Delia o algo en que haya una *e* y una *i*; su nombre debe tener dos sílabas o tres a lo más.

\*

Supongo que el lector no piensa que me refiero a la locomotora, ni a la mucama, ni al niño, ni al marido.

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.

\*

Llegó el tren; yo, fingiendo no importármeme nada de Elsi, subí primero que su familia a un vagón, el más próximo.

Quizá hubo un poco de cálculo en mi apresuramiento.

Celia subió en seguida con su marido, con su mucama, con su niño y 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... dejemos las mejillas para más adelante.

\*

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.

Edi, una vez en su sitio, mostró en su semblante hallarse satisfecha; lo mostró no sé cómo, probablemente por aquellos signos de coquetería delicada que todas las mujeres ejercitan aun ante las personas de quienes nada se les importa.

Yo he visto a señoras de mi relación presumirle a una cómoda o hacerle gracias a un espejo para seducir a los demás muebles.

He visto más: alisarse el pelo a una enferma moribunda, antes de dar el último suspiro... 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.

Yo me fijaba en la nuca del marido; nada poética por cierto; una nuca vulgar, y la señora, de tiempo en tiempo, me miraba rápidamente como diciendo: "gracias, señor, por su admiración."

A mi vez, le habría agradecido la instalación de sus encantos si hubiera sido exclusiva, pero era universal, pues con la misma expresión de amor propio la destinaba al guarda tren, a los asientos de esterilla vacíos o a los paisajes del camino.

\*

¡Hay un fondo de perversidad innata en las mujeres más felices, más lindas y más distinguidas!

¿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?

El marido no podía prohibirle que besara a su hijo, pero indudablemente habría preferido que no lo hiciera.

El niño sorprendido por tamañas efusiones que tal vez encontró inusitadas, dióse a mirar con ojos de muñeca y a protestar con gestos afligidos; la mucama se puso más colorada y más bonita, el marido ejecutó un cuarto de conversión y yo, que me ocupaba en ese momento en calcular la profundidad de unos hoyitos que se dibujaban en la mejilla de la adorable madre, mientras se sonreía deliciosamente, me vi forzado a practicar una diversión (en su sentido técnico y militar) poniéndome a mirar un caballo flaco, afligidísimo, como político en decadencia, empantanado en una zanja.

¡Decididamente el caballo es un animal muy útil para el hombre!

\*

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.

¡Qué arte tan sublime tienen las mujeres para manejar a sus maridos!

Neli volvió a sonreírse y una atmósfera de felicidad, de gracia y de belleza se difundió en el ambiente.

- "Central" -gritó el guarda tren.

- "Tan pronto" -contestaron los sentimientos íntimos de los viajeros en todo el compartimento.

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 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 concluyen todos los encantos de esta vida!

¡Nada en quince minutos, sino la supresión de un cuarto de hora!

1893.



## Índice

Introducción .....	0
Capítulo 1. Juego y literatura.....	4
1. 1. Hacia una primera definición de lo lúdico.....	5
1. 2. La actitud lúdica.....	11
1. 3. Distintas concepciones de juego y literatura.....	15
1. 4. El juego literario .....	20
1. 5. El caso particular de Wilde: juego, humor y la presencia del lector ..	24
1. 6. Juego y risa .....	25
Capítulo 2. La obra literaria de Wilde y su generación .....	32
2. 1. La generación del 80: contexto socio-político y literario .....	32
2. 2. Eduardo Wilde .....	39
2. 3. Influencia social, profesional y estética.....	44
2. 4. Su estilo original .....	49
2. 5. El <i>corpus</i> .....	51
Capítulo 3. Primer nivel de juego: en consonancia con la generación .....	53
3. 1. Desde la primera persona: alcances del “yo”.....	55
3. 2. Estilo y lenguaje conversacional: hacia el lector .....	61
3. 3. Humorismo .....	66
3. 4. Primer nivel de juego: humor y verosimilitud.....	70
Capítulo 4. Segundo nivel de juego: La actitud lúdica.....	72
4. 1. Segundo nivel: el mentor del juego .....	74
4. 2. La visión de Trouville: una descripción lúdica.....	78
4. 3. Los tres niveles de “Nada en quince minutos” .....	83

4. 4.	Nombres: el juego dentro del juego .....	91
4. 5.	Variaciones del segundo nivel de juego .....	94
	Conclusiones .....	96
	Bibliografía .....	104
	Bibliografía sobre juego.....	104
	Bibliografía sobre el autor y su generación .....	105
	Bibliografía general .....	108
	Apéndice .....	110
	Chaica y Cikaia .....	110
	Trouville (En la playa) .....	115
	Nada en quince minutos.....	116