



La lectura como juego¹

Reading as a game

Michel Picard²

Universidad de Reims

claudiempicard@gmail.com

Resumen: Este artículo propone pensar la lectura literaria como un *juego* a partir de una premisa primordial como es la consideración de la literatura en su dimensión de actividad, de práctica. Comienza por indagar las semejanzas entre el juego y la lectura, no sólo en la experiencia cotidiana sino sobre todo en relación con aquellas que han investigado los más destacados especialistas en juego. De este recorrido surge la evidencia de que, así como los críticos literarios que se interesan en la lectura ignoran, en líneas generales, el juego en sus investigaciones, los especialistas en el juego de todas las disciplinas, por su parte, desatienden pura y simplemente la lectura. Este trabajo se ocupa entonces de investigar en qué medida el juego permite caracterizar la especificidad de la lectura literaria, a partir de dos aspectos centrales asociados, recogidos en las nociones de *playing* y *game*, y de describir el singular vaivén que se produce entre ambos.

Palabras clave: Lectura – Juego – Teoría literaria

Abstract: This article proposes to think of literary reading as a game based on a fundamental premise such as the consideration of literature as an activity, a practice. It begins by investigating the similarities between playing and reading, not only in terms of everyday experience but especially in relation to those that have been investigated by the most prominent specialists on playing. Evidence emerges from this survey that, just as literary critics who are interested in reading generally ignore the game in their research, game specialists from all disciplines, for their part, purely and simply neglect the reading. This work then deals with investigating to what extent playing allows characterizing the specificity of literary reading, based on two associated central aspects, collected in the notions of playing and game, and describing the singular oscillation that occurs between the two.

Keywords: Reading – Play – Literary theory

¹ Versión original: Picard, Michel, “La lecture comme jeu”, en *Poétique*, n° 58, 1984, pp. 253-263. Traducción de Nicolás Garayalde. Agradecemos a Michel Picard y a la revista *Poétique* el habernos autorizado a traducir y reproducir este ensayo.

² **Michel Picard** es profesor, escritor y crítico literario de la Universidad de Reims, en la que fundó el Centro de Investigación sobre la Lectura Literaria (CRLELI), que contribuyó activamente a la renovación de la teoría literaria desde la década de 1980 hasta la actualidad. En 1986 publicó *La lecture comme jeu*, estudio fundacional de las investigaciones sobre literatura y juego.

I

Si se acepta de una vez por todas considerar la literatura como una actividad, y ya no como una cosa, la ambición de este ensayo será entonces proponer un criterio simple y claro que permita definir con algún rigor la *lectura literaria*. Considerando que en muchas áreas de las ciencias humanas que se ocupan de la escritura se rechaza, con mayor o menor desprecio (según la moda), la noción de literaturidad, nuestra pretensión podría parecer, como mínimo, desfachatada, si no fuera porque se trata de una suerte de hipótesis de trabajo.³

Hay quienes pensarán que se trata de algo evidente, y nos sorprenderemos junto a ellos de que no se desprenda de allí ninguna consecuencia teórica o metodológica. En todo caso, resulta fácil constatar que, al menos en una familia privilegiada, la lectura del niño ocupa su tiempo como un juego entre otros. Y en algunos casos ocupa, de forma ligeramente inquietante, casi toda la parte lúdica de sus existencias —asociadas a veces, entonces, a la escritura: las hermanas Brontë, Flaubert y Sartre son ejemplos clásicos. Una observación semejante puede hacerse respecto a los adultos, para quienes la lectura parece reemplazar, episódicamente o de manera general, todas las otras actividades consideradas como juegos: las cartas, el ajedrez, las palabras cruzadas, el bricolaje o la jardinería. Esta suerte de equivalencia aparente debería sin dudas ser estudiada metódicamente, haciendo intervenir tanto las categorías de la sociología (categorías socio-profesionales, rangos de edad, géneros, niveles de estudio, etc.) como las de la psicología (en particular aquellas relacionadas con las estructuras y la cualidad de la investidura libidinal). Sin embargo, incluso en el nivel de la experiencia cotidiana, las semejanzas exteriores entre el juego y la lectura saltan a los ojos: igual separación respecto a las ocupaciones consideradas

³ Este artículo es el resultado de la fusión entre una ponencia presentada en el coloquio sobre lectura organizado por el equipo de investigación IUT en Cachan, mayo de 1983, y una conferencia dictada el 2 de febrero de 1983 en el Centre de Recherche sur la lecture littéraire de Reims.

“serias”, concentración, aceptación provisoria de un espacio-tiempo aparte y con reglas particulares, semi-consciencia de lo ficticio, gasto improductivo. Todo resulta comparable.

Para avanzar e ir más allá de la intuición y el empirismo, parece no obstante necesario consultar a los especialistas del juego —aunque más no fuera para definirlo sólidamente. Nos esperan muchas sorpresas.

Ante todo, habrá que acostumbrarse a un lenguaje confuso, que encontramos en todos los especialistas del asunto. Roger Caillois, una autoridad en materia de juego, mezcla en una misma clasificación inglés, latín y griego, tres lenguas en seis términos, y lamenta que no se utilice la conveniente palabra sánscrita *Kredati*, ni los apreciables matices chinos bien conocidos: *wan*, *jeou-nao*, *tchouang*, *hsi*, *choua*, *teou*, *yeou*, *tai-kiao*, etc. En materia de terminología, hay que reconocerlo, el francés muestra una extrema pobreza; lo que podría sorprendernos, e incluso llevarnos a establecer una relación con el carácter paradójicamente evidente y tan poco estudiado del objeto de este ensayo.

Por otra parte, los especialistas en juego frecuentemente se ignoran entre sí, o se leen mal, o incluso se difaman. Una rápida exploración bibliográfica sobre el tema permite ilustrar abundantemente las dificultades de la interdisciplinariedad, pero también quizás detectar una suerte de malestar, de rechazo confuso. Jean Château, otra autoridad, es un psicólogo pre-freudiano: su artículo de la *Encyclopaedia Universalis* pasa por alto el “juego de la bobina” de *Más allá del principio del placer*, que marca un hito en la historia del juego, e incluso de la psicología. Señalemos, sin embargo, que la bibliografía sobre el tema propuesta en esa enciclopedia comprende cuatro columnas en letra pequeña —¡aunque no figuran allí (ni en las ediciones más recientes) ni Melanie Klein ni Donald Winnicott!⁴

⁴ Además de Caillois, véase Jean Château, *L'Enfant et le Jeu* (1950) y *Le Réel et l'Imaginaire dans le jeu de l'enfant* (1946); Jacques Derrida, “La estructura, el signo y el juego en el discurso de las ciencias humanas” (1967); Sigmund Freud, “El creador literario y el fantaseo” (1907) y

No obstante, parece haberse establecido una curiosa unanimidad: así como los críticos literarios que se interesan en la lectura ignoran el juego en sus investigaciones (salvo por algunas alusiones aquí y allá),⁵ los especialistas en el juego de todas las disciplinas, por su parte, desatienden pura y simplemente la lectura. La clasificación clásica de Caillois distingue cuatro categorías (más sus “convergencias”): los juegos de competición, de azar, de simulacro y de vértigo; pero la lectura no aparece en ninguna parte.⁶ Bruno Bettelheim, para quien “la lectura tiene un rol esencial en la educación” (21), no dice ni una palabra sobre el juego en su (demasiado) célebre *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*.

Recurramos entonces a Freud y a sus dos textos capitales sobre el juego del niño: *Más allá del principio del placer* y, sobre todo, “El creador literario y el fantaseo” (pues se trata de la literatura). Uno se siente un poco irrespetuoso al sentirse tan desilusionado frente a estos textos. En el segundo, en efecto, si bien Freud señala con insistencia el parentesco fundamental que existe entre la literatura y el juego del niño, no considera los efectos de la lectura más que al final (consideraciones que necesitarán, es cierto, más de medio siglo para ser recuperadas) y se interesa más bien en la escritura, permaneciendo en la perspectiva autoral tan propia del siglo XIX. Por otro lado, enfrenta, en una fórmula ya clásica, juego y realidad: “lo opuesto al juego no es la seriedad, sino... la realidad” (*Más allá* 127). Ahora bien, en la misma página, opone igualmente juego y fantasma, argumentando que el juego tiene “apuntalamiento” en lo real. Sin aclarar esta doble oposición, distingue inmediatamente el teatro (singularizado por sus “apuntalamientos”, muy materiales) de otros géneros literarios, desplazados hacia el fantasma, al que parecen finalmente más o menos asimilados —

Más allá del principio del placer (1920); J. Huzinga, *Homo ludens* (1938); Jean Piaget, *La formación del símbolo en el niño* (1958) ; Donald Winnicott, *Realidad y juego* (1971).

⁵ Véase, por ejemplo, Norman Holland, algunos momentos de la Escuela de Constanza (por ejemplo R. Wagning, *Poétique*, n° 39) o Barthes en *Le plaisir du texte*: “que las cartas no estén echadas sino que haya juego todavía” (11).

⁶ Salvo implícitamente, a propósito del enigma policial: pp. 81 y 85.

aunque la palabra “juego” continúa siendo utilizada. Notemos entonces que Freud se basa no en producciones consideradas literarias, sino en productos o esquemas ideológicos.⁷

Por lo tanto, por el momento habrá que contar sólo con nuestras propias fuerzas y contentarnos con delimitar lo mejor posible la noción de juego, a falta de poder utilizar, con el máximo rigor, una definición completamente satisfactoria en el plano de las esencias. Tres datos de base contribuyen no obstante a precisar esta delimitación:

1. El escrito contradictorio de Freud tiene el inmenso mérito de asignar al juego un lugar relativamente preciso, y fundamental, ENTRE el fantasma y lo real.
2. Los especialistas en juego, de todas las ciencias humanas, están de acuerdo, aunque involuntariamente, en cuanto a su función global: el *aprendizaje*, la integración cultural, incluso una terapia ligera.
3. Acuerdan también unánimemente, sin saberlo, sobre la dualidad fundamental del juego, la *bipolaridad* que caracteriza a todos los juegos.

II. La lectura como *playing*

La clara insuficiencia del vocabulario francés y la merecida notoriedad del libro de Winnicott, *Realidad y juego*, me permitirán hacer uso del término inglés. *To play* implica el movimiento, la vivacidad, la diversión, la vitalidad, la elocuencia; su campo semántico recubre entonces lo que Caillois llama *paidia*, y Château “juego de impulso”, incluso si sus categorías no se superponen absolutamente. Se trata del polo lúdico de la exuberancia, de la turbulencia, de la *creatividad* (de allí la forma terminada en *-ing*); y si se prefieren otras categorías: se trata del polo de las actividades de “reparación”

⁷ Véase también el ejemplo de la hija del patrón, pp. 74-75, o “Algunos tipos de carácter dilucidados por el trabajo psicoanalítico”, incluso si estos esquemas son recortados de *La casa de Rosmer* o de *Macbeth*.

kleinianas y, sin dudas, de la zona liminar y efervescente entre lo Imaginario y lo Simbólico lacaniano. En pocas palabras, el *playing* está del lado del fantasma, y por lo tanto del principio del placer.

Invocarlo con alguna pertinencia a propósito de la lectura supone tener resueltos, sin embargo, los complejos problemas socio-ideológico-lingüístico-mentales del doble aprendizaje que implica la lectura, en particular de ficción: el del desciframiento y el de los protocolos habituales (es decir, de los códigos de la lengua escrita y del relato).⁸ Pero la lectura como *playing* parece inscribirse directamente en la prolongación de la audición infantil de los cuentos o de las historias leídas, fábulas incluidas en la elaboración fantasmática y defensiva prelingüística o lingüística (en tanto que procesos automáticos y silenciosos de adaptación a la realidad traumatizante).⁹

Este tipo de lectura se ubica entonces bajo el signo de lo primario — los mecanismos del sueño, si se quiere. Sin dudas, se podría también identificar ahí la especial importancia de lo pulsional, tal como lo han señalado Fonagy o Kristeva, con la condición de no olvidar que el goce oral se encuentra regularmente mediatizado por lo escrito, desde el momento en que se instala el hábito de la lectura silenciosa. Pero no es absurdo suponer que la apropiación activa de los signos escritos, experimentada como una introyección¹⁰ o al menos, por desplazamiento, como una incorporación, provee satisfacciones sustitutas susceptibles de compensar la pérdida del erotismo oral lingüístico, donde la palabra está en la boca como una sustancia sonora con la cual se puede jugar: los libros se devoran, como se sabe. Sería apasionante hacer un cuidadoso estudio de estas satisfacciones, de la

⁸ Véase, por la complejidad del ejercicio mental altamente cultural que es la lectura, François Richaudeau, *La lisibilité*, 1969, réedición 1976, Retz, y también el número especial sobre la lectura de *Pratiques*, n° 35, 1982, y sus referencias bibliográficas.

⁹ Véase Michel de M'Uzan, "Aperçus psychanalytiques sur les processus de la création littéraire", en *Revue française de psychanalyse*, enero-febrero de 1965.

¹⁰ Según Norman Holland en *The Dynamics of Literary Response*, New York, Oxford University Press, 1968.

sublimación que implica el pasaje de lo oral a lo escrito. Algunos aspectos formales tienen por función, o al menos por efecto, mantener las posibilidades de investidura pulsional y narcisista a la vez que reforzar la influencia de las circunstancias materiales habituales de la lectura: la posición relajada del cuerpo, el ambiente propicio, etc. Tal es el caso de las redundancias variadas, el ritmo, los juegos de palabras sistemáticos, las fórmulas rituales un poco hipnóticas. Con sus imágenes, sus flashes mentales, su mínima exigencia de entendimiento lúcido que balancea un desplazamiento del afecto a la forma, la poesía puede aparecer, en esta perspectiva, como el género privilegiado.

A nivel de la prosa ficcional, la asimilación de la lectura al *playing* parece todavía más justificada. El adolescente “sumergido” en su novela revive sus primeras conductas lúdicas, el “fingir”, el “como si”, prestándose al “simulacro” de Caillois. Intervienen allí, de una manera por cierto muy misteriosa, los procesos de proyección y de identificación.¹¹ La ficción pide y autoriza pruebas de “roles” (en el sentido que los sociólogos dan al término), la exploración económica e impune de comportamientos nuevos, el consuelo de compensaciones reparadoras (del Sujeto o del Objeto) y las delicias del abandono a la agresividad. La ficción *pone en juego* el Sí-mismo impuesto desde el exterior por la familia y la sociedad, *da juego* a lo real vivido. El juego de la lectura ofrece una suerte de exploración continua de los límites, entre el Yo y el Otro, entre lo verdadero y lo ficcional. Advertimos también que, al activarse en el plano de las manipulaciones lingüísticas, representa conjuntamente una experiencia corporal, por medio de una permanente experiencia del adentro/afuera (estoy sentado en este sillón, en una multitud de espacios ensamblados y, al mismo tiempo, independientemente del estatus de mi existencia, me encuentro también en el centro de la tierra, o

¹¹ Jauss, en el importante número especial de la *Revue des sciences humaines* sobre el “Efecto de lectura”, n° 177, 1980/I, distingue cinco “modos identificatorios”. El desplazamiento semántico de la acepción analítica de “identificación” a la vaguedad del lenguaje corriente pone en evidencia, más que ocultarla, nuestra ignorancia. Véase más abajo el apartado IV.

hago mil leguas de viaje submarino). Gracias al buen funcionamiento de la máquina de fantasear, la historia personal, los referentes singulares y los significados connotados personales informan y sostienen, periféricamente, este espacio de deseo.

Por lo tanto, nos parecen demasiado ambiguos —y teñidos de ideología burguesa— los términos “gratuito” o “improductivo” que con frecuencia se han utilizado para hablar del juego desde Huizinga y Caillois. Pues se trata —o más bien, como veremos, puede tratarse— de una experiencia de socialización privilegiada. O mejor aún: de una “*prueba de realidad*” ficticia, por más paradójica que pueda resultar esta expresión. Como los juegos de “imaginación” o, sencillamente, todos los juegos de “construcción” (Mecano, Lego), en los cuales la invención se apoya en los materiales para alcanzar la edificación de un equilibrio entre el principio de placer y el principio de realidad, la lectura construye activamente al Sujeto en una integración, en el doble sentido del término. La lectura supone entonces una iniciación mental cuyo progresivo avance material en las páginas leídas, como espacio lúdico, sería una suerte de índice exterior. Según el grado de investidura, según la dominante libidinal, según el trayecto propuesto, ese recorrido del deseo se asemeja también a la rayuela, al ludo, al juego de la oca o a la búsqueda del tesoro. Aunque a menudo lo olvidemos, todos sabemos que *leer es hacer*.¹²

La precaución del párrafo anterior se comprende mejor si se piensa en un eventual “mal uso de la lectura” —formulación que resulta más satisfactoria que “malos libros” —. “¡Andá a jugar un poco afuera, en lugar de quedarte todo el tiempo con la nariz pegada a los libros!”. La tradicional desconfianza respecto al niño demasiado silencioso no siempre está desprovista de sensatez y, por lo demás, ya conocemos bien la estupidez de un proselitismo culturalmente biempensante que se ve animada por la salvaje convicción según la cual leer es bueno, siempre y cuando se tenga en cuenta

¹² Véase John Austin, *Quand dire, c'est faire*, Seuil, 1970 [Cómo hacer cosas con palabras, Barcelona, Paidós, 1991] y Daniel Winnicot, *Realidad y juego*, quien afirma que “jugar es hacer” (66).

lo que se lee, y no el cómo se lee. “La conjunción de la máscara y el trance — señalaba juiciosamente Caillois— resulta de lo más temible” (152).¹³ Dos criterios determinantes del juego pueden faltar en algunos lectores demasiado “absorbidos” en su “pasatiempo favorito”, como dicen las revistas: por un lado, la referencia indirecta pero implícita a lo real, es decir la consciencia al menos vaga de la ilusión como tal (*in-lusio*); por otro, la creatividad. Se trata entonces del abandono incontrolado a lo ficticio (en un modo puramente fantasmático), de la pasividad del espectáculo: la alucinación esquizoide de la famosa ilusión referencial y el delirio paranoide identificador. Ya no hay más *playing*. Y, desde luego, tampoco hay ya texto, ¡pues se suprime en la transparencia total de una lectura absolutamente inconsciente de sí misma! Además, el producto ideológico del consumo cotidiano facilita en extremo esta negación regresiva de lo real (a diferencia de una producción literaria que se interpone, por así decirlo, constantemente en el camino de sí misma). Resulta imposible hablar de “lectura” sin recordar no sólo la baja proporción de personas que leen, sino sobre todo la monstruosa importancia de la llamada lectura de distracción (de escape, de alienación), las tiradas de novelas policiales, de espías, románticas: treinta millones de volúmenes vendidos en Francia en 1982 en la “Colección Harlequin”.¹⁴ Fabricante en serie del Falso-Yo bien sumiso, de soñadores psicóticos manipulables, esta lectura tiene una función *inversa* a la del juego.

Existen, sin embargo, algunos resguardos, que una pedagogía responsable debería hacernos apreciar en sus eficacias higiénicas: la

¹³ Advertiremos aquí la aplicación (¿positivista?) a las sociedades llamadas primitivas, que Caillois llama “sociedades de confusión”: ahora bien, estas sociedades no tienen precisamente literaturas.

¹⁴ “Livre de Poche”: 18 millones; “J’ai lu”: 13 millones; “Presses-Pocket”: 7 millones; “Folio”: 10 millones (*Le monde*, 24 de junio de 1982). “Devoradora: devoradora de libros desde los 7 años, la Señora X ha leído todos los “Harlequin”: *Leo todo, Balzac, Flaubert, Proust (...), los policiales. Leo para relajarme, como otros miran una serie televisiva (...)* Agarro “Harlequin” et, durante una hora, ya no estoy acá” (*Le monde*, 25 de febrero de 1983). Sobre el carácter desestructurante de ciertas lecturas, véase “D’Artagnan anonyme”, en *Littérature*, nº 50, mayo de 1983.

materialidad del significante, la del libro y, especialmente, el *efecto marco*,¹⁵ es decir la relación —que debería ser dialéctica, aunque se encuentra siempre significativamente olvidada— entre el volumen abierto y lo que lo rodea. El campo visual abarca una extensión que excede las páginas del libro, salvo en el caso de miopías alarmantes: “se ven las manos”, como ocurre con el prestidigitador que interpreta abiertamente el juego de la ilusión. La presencia muda del fuera-de-libro —más o menos integrada, según los individuos, el estado de ánimo, el tipo de escritura y otros parámetros— pertenece a la lectura, así como el marco del cuadro interviene en la contemplación pictórica.

La dificultad reside en la consideración de lo real, en sus diferentes modalidades, interiores y exteriores, pero sobre todo socializadas. Es fácil aplicar a la lectura la observación de Winnicott según la cual “el juego siempre puede llegar a ser aterrador. Es preciso considerar los juegos [*games*] y su organización como parte de un intento de precaverse contra los aspectos aterradores del jugar [*playing*]” (78).¹⁶

III. La lectura como *game*

En comparación con *playing*, el término inglés *game* permite al crítico insistir en un doble movimiento: por un lado, refiere al segundo polo, al otro extremo de la gama de juegos; por el otro, en tanto sustantivo, ilustra la consideración del objeto-texto en el análisis del proceso de lectura. Doble movimiento que produce además el esfuerzo mismo del Sujeto. Caillois habla aquí de *ludus*; Piaget y Châteauneuf de “juegos reglados”. Estamos esta vez del lado de lo Simbólico, de lo cultural, de lo social, del principio de realidad — del código, en contraste con el cuerpo, como escribirá Didier Anzieu;¹⁷ pero

¹⁵ Véase Michel Picard, “L’espace de la lecture”, en *Expressions, Revue pédagogique IUT*, n° 79, 1982.

¹⁶ En este sentido, dice Holland: “literature is a species of play. That is, to play is “to hallucinate ego mastery”. Both play and literature can be understood in this sens as first, letting a disturbing influence happen to us, then, second, mastering that disturbance” (202).

¹⁷ Véase por ejemplo *Psychanalyse et Langage*, dir. D. Anzieu, Dunod, 1981.

un código cuya increíble complejidad constituye un atractivo suplementario. El placer del texto en el “hombre de bien”, el *letrado* refinado, se basa todavía, como su goce, en el famoso *ooo/da*, verdadero símbolo de la facultad de simbolizar; pero su intensidad, si no su naturaleza, depende ahora del particular y extremadamente elaborado dominio lingüístico que implica. Es una cuestión de entrenamiento y de motivaciones suscitadas en el momento oportuno; una cuestión de preparación y, quién lo dudaría, de clase. Este aspecto de la lectura, históricamente elitista, es prerrogativa de los *aficionados*¹⁸ ilustrados, capaces de apreciar como verdaderos conocedores la elección y densidad de los términos, la imagen epifánica, la fórmula bien ejecutada, la métrica dulcemente halagadora y el punto culminante de una cláusula oratoria. La atención, la reflexión, la comparación y la memoria voluntaria intervienen aquí: en resumen, el proceso secundario y el sistema Preconsciente/Consciente juegan un rol que apenas tenían en el *playing*.

Se trata de comprender y de ser inteligente. Sin embargo, el estúpido mito (aunque conveniente) de la “lectura ingenua” ha contribuido bastante a ocultar, al menos al público en general, la importancia de la investidura libidinal que ofrecen estas actividades. Porque no se trata de lecturas para críticos profesionales, lecturas de estudiosos, metalecturas, sino de un componente que contiene *cualquier* lectura de *placer*. Lo que la asemeja, como se ha señalado muchas veces, al bricolaje: no sólo, de hecho, se basa en la identificación del material, de clisés, de tópicos, de lugares comunes, de estereotipos —intertextualidad, reescrituras—, de reglas de juego en todos los niveles —identificación que proporciona las gratificaciones, para nada despreciables, ligadas al reconocimiento y a las emociones de la curiosidad—, sino que resulta sobre todo de un ejercicio activo: desmontaje y montaje, prueba y error, reducción de fracturas en la legibilidad, superposiciones paradigmáticas variadas y *transformaciones* apreciadas en su justo valor.

¹⁸ Véase Roger Vailland, “De l’amateur”, en *Le Regard froid*, Grasset, 1963.

Identificar datos de todo tipo no implica, entonces, identificarse con un “lector implícito” dócil; supone abrir el juego, hacerlos jugar. Algunas épocas de la historia de las formas literarias han estimulado, sistematizado, redistribuido estos juegos de destreza y maestría, ese bricolaje en el que focalizaron las novelas de encastre, de “puesta en abismo”, de multiplicación de puntos de vista, o las anti-novelas de los siglos XVII, XVIII y XX. Pero se sabe que cada nuevo texto literario importante exige de su lector que invente una *respuesta* nueva.¹⁹ Si la creatividad del *playing* puede parecer ahora un poco restringida, dada la presencia masiva de particularidades textuales en el área de juego, cierta agresividad vigoriza y energiza la respuesta.

Fuertemente basada en la oralidad (leer es jugar con el cuerpo de la madre, ²⁰ despedazarlo un poco y repararlo) y en la analidad (reteniendo/expulsando los caracteres negros en la página blanca), la lectura como *game* no es sin embargo menos fálica y edípica, aumentando los placeres del dominio del código con los de su subversión.

Si estamos muy lejos del simulacro y del vértigo que evocamos a propósito del disfrute, a veces peligroso, del *playing*, encontramos aquí las otras dos categorías de Caillois: la competición y la suerte. La aventura de la lectura, como se ha dicho muchas veces, es paralela, pero también rival, a la de la escritura. Estimulado por el juego, el lector pretende superar al escritor mediante una comprensión más completa, más lograda y menos costosa de su texto —tranquilizándose, felizándose, apropiándose del objeto de cuidado, triunfando, sin pudor pero en secreto, sobre el Padre muerto. La suerte, hay que admitirlo, tiene en cambio un lugar muy reducido, por las mismas razones que limitaban la creatividad: a diferencia de los juegos de azar, el

¹⁹ La noción de “respuesta”, que ya aparecía en el título mismo del libro de Holland en 1968 (y *response* y no *answer*), resulta una de las más interesantes entre todas las que ha destacado la Escuela de Constanza. A propósito de estos trabajos, en lengua francesa, véase Arnold Rothe, “Le rôle du lecteur dans la critique allemande contemporaine”, en *Littérature*, n° 32, diciembre de 1978, y el número especial de *Poétique*, n° 39, 1979. Encontramos en este último, entre otras cosas, la afirmación de Wolfgang Iser según la cual el texto propone “no tanto significados como *instrucciones* para la producción de significados”.

²⁰ Véase Barthes 60.

itinerario está fijado; el texto, desde este punto de vista, tiene poco de juego. Como mucho, podríamos admitir la intervención de la suerte en la elección del libro —como por ejemplo las lecturas al azar de un Montaigne—, en las interrupciones y reanudaciones, en la interferencia de las preocupaciones del lector y la manera en la que integra todo eso en su libro. Las tentativas de los oulipianos, los poemas en tiras de Queneau, las novelas compuestas por capítulos de orden intercambiable: son todos casos excepcionales. Si hay suerte, en todo caso es lo contrario del vértigo y de la embriaguez frenética del jugador: es una suerte siempre controlada, dominada. La transformación de *paidia* en *ludus*, afirma Caillois, representa un factor determinante de civilización. Es posible. Pero podríamos agregar entonces que el vaivén entre *playing* y *game* sería una prueba de la madurez psíquica, y cívica, del lector.

Porque estos *games* esconden sin duda un peligro, en cierta forma simétrico al que descubrimos en el *playing* pervertido. En tanto simple “concretizador” del texto, el “lector implícito” puede resultar demasiado dócil, y la lectura corre el riesgo de convertirse en una decodificación mecánica que pone en marcha los automatismos interpretativos al llenar lo que Wolfgang Iser llama los blancos del texto, según normas ideológicas fijadas —o que incluso imprime (gracias a un fenómeno proyectivo que llega a ocultar por completo la especificidad del soporte del libro) una sucesión de estereotipos, suerte de dispositivos mentales que recuerdan al malvado Golo, que cabalgaba sobre las cortinas de Combray y “se adaptaba a todo objeto material”.²¹ Si no es ocultado, el texto es cosificado: el lenguaje se vuelve completamente “objetivo”, deja de ser transicional para el Sujeto; la “forma”, entonces sobreinvertida, como en la defensa maníaca, bloquea toda investidura transferencial, sin que el beneficio del voluntarismo racionalista logre contrabalancear tal deficiencia. Entonces, todo texto se transforma en documento, toda lectura es informativa, refiere a lo “real” exterior, y se la recupera utilitariamente. Más que a la fe alucinada del pseudo-*playing* de un

²¹ [Marcel Proust, *Por la parte de Swann*, Barcelona, Debolsillo, 2016, p. 16.]

Don Quijote, es a esta negación del *game* que correspondería la expresión de Karlheinz Stierle “lectura casi pragmática”.²² En última instancia, sin embargo, las no-lecturas del *playing* y del *game* se juntan, recayendo no en la fantasía individual o la realidad objetiva, sino en la pura ideología. Sin dudas, es en relación a esta atracción que podemos comprender las lecturas voraces del autodidacta o la de quienes apuntan a acumular, en anaqueles materiales o psíquicos, los signos exteriores y fetiches de la cultura burguesa con el fin de experimentar la ilusión, patética, de acceder a los verdaderos privilegios de la fortuna y del poder. Lecturas-Monopoly...

Fin del goce, fin del placer del texto. Fin del juego y, por tanto, ¡fin de la alegría! Nos recuerda la crítica del juguete moderno que desplegaba Barthes en las *Mitologías*.

IV. La lectura literaria

Quizás resulte útil recordar a los intelectuales eruditos que leen estas palabras que la posición impresionista frente a la lectura es casi totalmente dominante en nuestra sociedad. Las instrucciones oficiales que se dan a los educadores sólo consideran las lecturas de “información”, de “distracción” o de “evasión”.²³ ¿Cómo podría sorprendernos el mito de la “lectura ingenua” que evocamos más arriba si prácticamente no existe ninguna enseñanza metódica que permita alcanzar el placer estético? Esta enorme carencia pasa todavía más desapercibida en el caso de la lectura literaria: primero, porque existe un marco engañoso que sirve de excusa, las “horas de francés”; luego, porque se mantiene alegremente una confusión entre leedor y lector —pero no entre redactor y escritor, y menos aún entre ruido y música, o entre

²² *Poétique*, n° 39, p. 300. Huizinga habla de “falsificación”, Caillois de “corrupción del juego por lo real”. Sin embargo, recordemos que ninguno de los dos se interesa en la literatura como juego.

²³ “Contenidos de formación en la escuela primaria, Ciclo medio”, CNDP, 1980, documento difundido por el Ministerio de Educación, Dirección de las Escuelas. Véase en particular la página 21. Véase también *Institution littéraire*, números especiales 42 y 44 de *Littérature* (mayo y diciembre de 1981).

Roplin y Matisse (¿aceptaríamos incluso considerar un violinista que pueda tocar sin haber aprendido?, ¿aceptaríamos hablar de música designando sólo la partitura?). Finalmente, porque, gracias a los valiosos aportes de los trabajos modernos sobre el lenguaje y la Ideología, el mejor conocimiento del texto ha concentrado magnéticamente sobre él toda la atención de los investigadores durante mucho tiempo. Ciertamente, desde finales de los años 60 y con intensidad a comienzo de los años 80, esta atención se dirige finalmente a la lectura como proceso, especialmente en Alemania y Estados Unidos, con obras de gran interés que marcan este período.²⁴ Sin embargo, parece que, con frecuencia, se producen aún algunos descuidos:

1. Por un lado, no se busca establecer un límite ni frontera clara que separe la lectura literaria de la que no lo es.
2. Por otro, no se procura comprender, o al menos describir, el proceso de la lectura bajo el ángulo psicológico y en relación al Sujeto.

Sería posible unir estas dos preocupaciones en una sola gracias a la noción de juego. Pero la separación entre *playing* y *game* —justificada en el plano teórico y exigida por los imperativos de la argumentación— corre el riesgo de aparecer ahora como muy restrictiva, aunque sólo sea por referencia a la concomitancia de esas formas de juego en la lectura.

Todo el problema de la lectura literaria viene de ahí: la lectura literaria es *a la vez* control y abandono, “información” y “evasión”, elaboración de defensas y apertura al fantasma, progresión según las regulaciones lógico-semánticas y rebelión contra las estrategias seductoras, aprehensión sintetizante de lo denotado, de lo sintagmático, y ensoñación sumergida en lo connotado, lo paradigmático, la “superposición de los niveles de la significancia”. Actividad limítrofe, eminentemente cultural, contenida

²⁴ Véanse las bibliografías de los números especiales citados en las notas precedentes. En Francia, hay que señalar los trabajos de Michel Charles, *Rhétorique de la lecture*, Paris, Seuil, 1977, y de Jacques Leenhardt (en colaboración con Pierre Jozsa), *Lire la lecture*, Paris, Le Sycomore, 1982.

claramente entre el fantasma y la realidad, que permanecen como *fuera de juego*. Actividad que, conjugando paradójicamente lo apolíneo y lo dionisiaco, los procesos primarios y secundarios, necesita mantenerse en una línea fronteriza móvil en la que se reúnen el Yo y el Mundo.

Así, se comprende mejor la gran importancia que pudo tener esta práctica en Occidente durante varios siglos. Hay pocas actividades lúdicas, incluso en el dominio artístico en general, que requieran al Sujeto casi en su totalidad y que, al cubrir toda la gama de juegos, puedan reunir como la lectura literaria las potencialidades creativas del niño y las facultades intelectuales y el saber del adulto cultivado, es decir, en suma, las posibilidades de una sublimación particularmente densa, potente y exitosa.

Ahora bien, ¿cómo se asocian estos funcionamientos psíquicos tan diferentes? ¿Qué significa exactamente “a la vez”? ¿Se trata de una suerte de sinergia, de procesos compatibles en el tiempo pertenecientes a niveles diferentes pero que se interfieren, aquí y allá, en “puntos de capitón”? ¿O más bien alternan más o menos, en el “après-coup” y la anticipación (el *feed back* y el *feed before*) de una duración de tipo particular? ¿O antes bien podríamos aplicar aquí la hipótesis de redes entramadas multidimensionales? ¿O mejor deberíamos pensar, salvando las distancias, en la complejidad de la elaboración secundaria y otros mecanismos del sueño, en la medida en que regula los juegos del sentido no sólo en la vigilia sino también en el seno del trabajo del sueño propiamente dicho? En todo caso, convendría admitir que en el estado actual de nuestros conocimientos de la psicología del lector, el recurso a las comparaciones o a las metáforas, e incluso a ciertas expresiones o fórmulas usuales, puede dar por un momento la sensación de que nos conformamos con soluciones puramente verbales: ¿qué implican exactamente los términos “dialéctica de los principios de placer y de realidad”, “identificación” a un personaje o el *to analogize* que Holland toma de Simoon Lesser?²⁵ Sin embargo, las imágenes espaciales resultan más

²⁵ Véase Simon O. Lesser, *Fiction and the Unconscious*, Boston, Beacon Press, 1957.

operatorias y la práctica analítica ha ilustrado brillantemente el inmenso interés heurístico del célebre concepto de *espacio transicional*, donde Winnicott ubicaba desde 1966 la experiencia cultural y que podría servir de base para un profundo estudio de la lectura literaria como juego —como “prueba de realidad ficticia”.

No obstante, nos faltaría caracterizar rigurosamente la especificidad de este juego, al menos a través de cuatro categorías. Se trata de: 1) lenguaje; 2) escrito; 3) elaborado en texto; 4) leído por un Sujeto, generalmente de manera solitaria. Convendría también verificar metódicamente las siguientes proposiciones:

1. Al asociar *playing* y *game*, según modalidades particulares, *todos los rasgos del juego se encuentran en la lectura literaria*;
2. En consecuencia, *ninguno de sus rasgos se oponen a los del juego*.
3. Existe una correlación constante entre desnaturalización de la lectura literaria y abandono de uno de los componentes del juego.

Esto que acabamos de formular —y que no es más que una reformulación, bajo otra mirada, de ideas ya conocidas y de observaciones corrientes— pretende apenas funcionar como una incitación. Queda todo por hacer. Se trata de una empresa apasionante que, como lo pudimos constatar, exige una perspectiva extensamente pluridisciplinaria.

Sin embargo, algunos podrían dudar de la utilidad de esta empresa. En efecto, ¿cuál es el destino de esta lectura, tan históricamente situada? Sin caer en los lugares comunes que oponen el libro a lo audiovisual, es necesario advertir que, si su desafección, o más bien su no-democratización, depende de la aguda crisis de los “estudios literarios” y, más ampliamente, de la enseñanza y de la cultura general, la lectura literaria parece también enmarcarse en un fenómeno global de *desludificación* de nuestras sociedades —y de la existencia de cada individuo. Me viene a la memoria aquí “mayo del 68” y el reclamo de sustituir el espectáculo por la fiesta. La opresiva presencia de las loterías, de los “juegos” de la radio, la televisión y las revistas, oculta

una grave ausencia que subraya por su lado la famosa separación entre el trabajo y el “ocio” —recuperado, explotado, alienado. El juego está forcluido.²⁶ A nivel del individuo, ¿le propondríamos esta actividad altamente civilizada que es la lectura literaria al *deprived child* de Winnicott, incapaz, precisamente, de jugar? ¿Le propondríamos la lectura literaria a ese niño cuyas capacidades y recursos para la sublimación sólo pueden ser insuficientes, cuya zona de transición se ha vuelto, por su indigencia, manipulable (espacio de alienación donde los Falsos-Yo se esbozan entre imágenes fetiches, donde el Sujeto demolido es llevado indefinidamente a su angustia narcisista, al resentimiento masoquista, a la “mentalidad asistida”, donde triunfan la sumisión, la regresión y la pulsión de muerte? “Para usar un objeto —dice Winnicott— es preciso que el sujeto haya desarrollado una *capacidad* que le permita usarlos. Esto forma parte del paso al principio de realidad. (...) Otro ejemplo del proceso de maduración como algo que depende de un ambiente *facilitador*” (131). ¡Pero si es sentido común!

Estas consideraciones no podrían ser compensadas con la egoísta alegría de seguir siendo uno mismo “un literato”, de ignorar dónde termina el juego, dónde comienza el trabajo, dónde está la línea divisoria entre la teoría literaria y el bricolaje, incluso entre la escritura y la lectura.

Bibliografía

Barthes, Roland. *Le plaisir du texte*. Paris: Seuil, 1973 [*El placer del texto*. Buenos Aires: Siglo XXI, 2002].

Bettelheim, Bruno. *Psychanalyse des contes de fées*. Paris: Le livre de poche, 1976 [*Psicoanálisis de los cuentos de hadas*. Barcelona: Mondadori, 1994].

²⁶ Es mejor, en definitiva, la batalla naval, o incluso el *Kriegspiel*, que la guerra, “juego divertido”, ¡retorno de lo lúdico reprimido!

Caillois, Roger. *Les Jeux et les Hommes*. Paris: Gallimard, 1958 [Los juegos y los hombres. México: Fondo de Cultura Económica, 1986].

Freud, Sigmund. *Más allá del principio del placer*. Obras completas, Tomo IX. Buenos Aires: Amorrortu, 1992.

Holland, Norman. *The Dynamics of Literary Response*. New York: Oxford University Press, 1968.

Winnicott, Daniel. *Realidad y juego*. Barcelona: Gedisa, 1995.