

## Convocatoria permanente Dossier de Literatura Lúdica

### Coordinación:

Lidia Morales Benito (Université libre de Bruxelles)

Toda narración ficcional provoca que el lector se abstraiga de su entorno al compartir con el texto una realidad nueva. La literatura lúdica añade a este proceso un artificio pactado entre el escritor y su lector que les permite a ambos integrarse en la esfera distinta de realidad (a la que acceden de forma libre, consciente y lúdica) por medio de unas determinadas reglas de juego previamente establecidas.

Ciertamente, todo juego (literario o no) debe su definición al conjunto de instrucciones y materiales que lo conforman y que le confieren la cualidad de "repetible" para que otros jugadores puedan jugar otras partidas (Huizinga, 1987: 23). Estas pautas, que constriñen los movimientos de los participantes, permiten incluso a quien las ha diseñado sumergirse en su propio juego. De igual manera, en el ámbito literario, el escritor lúdico se convierte en jugador de su propia creación, siendo a veces cómplice y, otras, contrincante del lector; es decir, comunicándole el conjunto de reglas antes de la lectura, o esperando que las vaya descubriendo con la asimilación del texto. Si bien es cierto que las instrucciones de algunos ejercicios lúdicos en literatura conllevan flexibilidad (pensemos en las jitanjáforas, cuya única pauta es la sugerencia de mensajes a través de una lengua ficticia), otros están estrictamente definidos (como, por ejemplo, las restricciones de los miembros del OuLiPo, cuya alta reglamentación permite que todos los participantes del taller escriban bajo las mismas pautas).

Los escritores lúdicos se sienten altamente atraídos por las peculiaridades y posibilidades de la lengua. La seducción lingüística les invita a jugar con sus constituyentes, reciclándolos y recombinándolos para explorar sus limitaciones y, así, elaborar una sublengua que les permita plasmar su visión del mundo; y, en sentido inverso, modificar los referentes lógicos gracias a la utilización personalizada del idioma. Por la misma razón, sus textos rebosan de juegos estructurales y conceptuales.

A lo largo de la historia y en las diferentes literaturas de América Latina, el ingenio se despierta a través de la palabra para hacer del texto lúdico un aparente medio de diversión que, en muchos casos, conlleva una alta dosis de humor; no obstante, su engañosa ligereza y aparente intrascendencia suelen funcionar a modo de herramientas o como coartadas que sutilmente denuncian o transforman determinada situación política, social o vital.

### Ejes temáticos

- Juego en literatura y experimentación
- Finalidades del juego en literatura
- Juego en literatura y realidad político-social
- Juego en literatura y nuevas tecnologías

Recepción de artículos: <http://revistas.uncu.edu.ar/ojs3/index.php/cilha/index>

Período de recepción: 5 de abril hasta el 5 de octubre de 2021

Toda la información referente a los lineamientos de la revista se puede encontrar en la pestaña: "**Información para autores/as**".

Correos de contacto: [cuadernosdelcilha@ffyl.uncu.edu.ar](mailto:cuadernosdelcilha@ffyl.uncu.edu.ar)

