

Las reglas del juego: teoría y práctica del juego en literatura

Lidia Morales Benito
Universidad de Salamanca
lidiamb@usal.es

Citation recommandée : Morales Benito, Lidia. "Las reglas del juego: teoría y práctica del juego en literatura". *Les Ateliers du SAL* 1-2 (2012): 271-281.

El arte opera siempre como un juego que se da a sí mismo sus leyes, se pone sus obstáculos, para después irlos venciendo
Reyes, *La experiencia literaria y otros ensayos* (159)

1. El impulso limitado

Roger Caillois, en su obra *Les jeux et les hommes: Le masque et le vertige*, diferencia entre *paidia* —el juego entendido como imaginación libre— y *ludus* —el impulso lúdico limitado por una serie de instrucciones y normas de actuación—. El sociólogo francés divide el *ludus* en dos subcategorías: por un lado estarían los *juegos de ficción* o de *rol* y, por otro, aquellas actividades restringidas por reglas estrictas e inalterables. Trece años después de la publicación de *Les jeux et les hommes: Le masque et le vertige*, Winnicott retoma las dos categorías de esta clasificación, acuñando los términos de *play* y de *game* respectivamente. En esta misma línea, Wilson integra todo juego literario a la cualidad de *game*, por estar este normalizado y reglado:

In this sense, literary texts are taken to be games because they follow from certain assumptions (which, with more or less precision, one may call "rules" or "axioms") that are not necessarily those of the world outside the text. The assumptions of a fictional, or "possible," world may be said to correspond to those of a game in that they restrict what may happen, delimit action, and make certain other things (character, incident, description, events, and existents) possible with a high disregard for what may be the case outside the text. Perhaps more exactly, text-specific assumptions are conventions that may be said to equal the rules of a game (Wilson, *In Palamedes' shadow* 14).

Por lo tanto, según Wilson, la restricción de la *paidia* por reglas o axiomas confiere carácter de *ludus* a la narración lúdica. En cambio, en ningún caso se trataría de un *game* excesivamente estricto pues, en literatura, el juego contaría con unas normas imprecisas, variables y de difícil formulación, por oposición a las reglas de la actividad lúdica tradicional: limitadas, precisas y de fácil formulación (Wilson, "Three Prolusions" 80). Así, aunque el crítico canadiense adscriba el juego literario a la categoría de *game*, parece que su definición es más propia del *play*. Es cierto que la atracción de la actividad lúdica no viene siempre delimitada por leyes infranqueables y preestablecidas; no obstante, el juego necesita instrucciones para constituirse a sí mismo. Con este fin, el autor deberá pactar unas reglas de juego, ya sea como pautas previas a su escritura y, por lo tanto, a la lectura de los participantes, o como normas que los jugadores, con la asimilación del texto, irán deduciendo y aceptando.

Buen ejemplo de instrucciones previas a la actividad lectora es el prefacio de *Rayuela* de Julio Cortázar, quien propone dos posibles procedimientos, el lineal y el lúdico:

El primero se deja leer en la forma corriente, y termina en el capítulo 56, al pie del cual hay tres vistosas estrellitas que equivalen a la palabra Fin. Por consiguiente, el lector prescindirá sin remordimientos de lo que sigue. El segundo se deja leer empezando por el capítulo 73 y siguiendo luego en el orden que se indica al pie de cada capítulo (3).

Antes de iniciar la lectura de *Rayuela*, el jugador deberá aceptar una de las dos propuestas y, si desea lanzarse a una aventura lúdica, se verá obligado a dejarse conducir por la secuencia de capítulos preestablecida por el autor. En esta misma línea, el escritor Daniel Pennac publica en 1992 un ensayo titulado *Comme un roman* en el que propone los derechos del lector a modo de decálogo:

1. Le droit de ne pas lire.
2. Le droit de sauter des pages.
3. Le droit de ne pas finir un livre.
4. Le droit de relire.
5. Le droit de lire n'importe quoi.
6. Le droit au bovarysme. (Maladie textuellement transmissible)¹
7. Le droit de lire n'importe où.
8. Le droit de grappiller.
9. Le droit de lire à haute voix.
10. Le droit de nous taire (145).

Con esta lista, Pennac se propone invitar al lector a acercarse a la obra literaria de una forma lúdica, diferente a la lectura lineal convencional.

Por el contrario, los escritores del OuLiPo se imponen restricciones previas a la elaboración de sus textos, pero no entregan al lector las instrucciones del juego; este deberá deducirlas a medida que se va desarrollando el relato. Georges Perec, por ejemplo, publica en 1969 *La Disparition*, una novela escrita en su totalidad sin emplear la letra e, la vocal más utilizada en francés. En el caso de dicha obra, su autor no especifica a modo de prólogo que la desaparición —o el secuestro, como se ha titulado la traducción al español— es puramente formal, y será el lector quien deberá percibirse de la regla aplicada.

¹ || Describe esta pauta de lectura como el derecho a la "satisfaction immédiate et exclusive de nos sensations : l'imagination enflé, les nerfs vibrent, le cœur s'emballe, l'adrénaline gicle, l'identification opère tous azimuts, et le cerveau prend (momentanément) les vessies du quotidien pour les lanternes du romanesque..." (163).

Acerca del papel de las instrucciones en el texto literario, Reyes señala lo siguiente²:

Lo que al poeta importa es evitar que el espíritu ceda a su declinación natural, a su pureza cósmica, la cual pronto lo llevaría a las vaguedades más nauseabundas y al vacío más insípido. El arte poética no es un juego de espuela y freno parecido a la equitación, sino que es un jugar todavía más sutil porque es un jugar con fuego. Y el fuego entregado a sí mismo, ya se sabe, sólo consume. En cambio, el fuego con espuela y freno es motor de civilizaciones. De igual modo, dicen los biólogos, las hormonas retardatarias, los frenos, determinan la homificación del hombre, impidiendo que su cráneo se desboque hasta desarrollarse en el hocico animal. Al poeta no puede serle por eso indiferente el elemento formal: en la religión, el rito; en la idea, la palabra; en el arte, la línea; en el alma, el cuerpo (Reyes, *La experiencia literaria y otros ensayos* 161).

Según el escritor mexicano, el hombre debe frenar su *declinación natural* a través de la combinación formal con el fin de alcanzar la sutileza del ingenio. Del mismo modo, Valenzuela recuerda la necesidad de acotar las *sendas* para que los caminos puedan *bifurcarse* y ofrecer posibles y misteriosos itinerarios: "La imaginación entonces se adueña de la letra y nos lleva por impensadas sendas. Muy acotadas sí, las sendas, pero llenas de bifurcaciones secretas e inefables que los lectores, esos cómplices, esos compañeros de ruta de la secta, suelen descubrir y frecuentar" (Valenzuela).

2. El jugador trámoso

Johan Huizinga estudia en su obra *Homo Ludens* la naturaleza del juego como elemento sociológico. Plantea, por lo tanto, la idea de regla en la actividad lúdica pero también de transgresión de esa regla:

El jugador que infringe las reglas de juego o se sustraer a ellas es un "aguafiestas" (*Spielverderber*: 'estropeajuegos'). El aguafiestas es cosa muy distinta que el jugador trámoso. Éste hace como que juega y reconoce, por lo menos en apariencia, el círculo mágico del juego. Los compañeros de juego le perdonan antes su pecado que al aguafiestas, porque éste les deshace su mundo. Al sustraerse al juego revela la relatividad y fragilidad del mundo lúdico en el que se había encerrado con otros por un tiempo. Arrebató al juego la ilusión, la *inclusio* (24).

Así, esas reglas son quebrantadas por el participante "trámoso" que, conociendo el listado de pautas, desea retarlas y desarrollar determinadas habilidades con el fin de infringirlas. El trámoso es, por lo tanto, un jugador astuto que, sin profanar el *mundo mágico*

2 || Como puede observarse en la cita, Reyes se refiere al poeta en tanto que 'creador' del ejercicio literario, y no como 'escritor lírico'.

en el que están sumidos los demás individuos, desafía las leyes pre establecidas. De este modo, la trampa puede considerarse como una excepción a la regla, como una acción propia del contrincante sagaz y, en literatura, nunca podrá darse sin una dosis importante de ingenio. Ya en 1911, Jarry describía la ruptura de códigos como un monstruo que "eyacula imprevisiblemente contra las fronteras del universo": "Dans le palais scellé hérissant seul la polissure morte, moderne déluge de la Seine universelle, la bête imprévue *Clinamen* éjacula aux parois de son univers" (Jarry 68). El *clinamen*, noción epicuriana retomada por Tito Lucrecio Caro en *De natura rerum*, hace referencia a la desviación espontánea de los átomos en la caída libre³, idea que importa Jarry como metáfora de la espontaneidad y liberación del tramposo. Los escritores del OuLiPo aprovechan la gran influencia que sobre ellos ejerció Jarry y reutilizan el apelativo de *clinamen* para excusar la trampa en el juego literario. Paul Braffort, en un estudio centrado en la obra de Perec, comenta la naturaleza de esas "pequeñas desviaciones":

[...] Pour Perec, le *clinamen* intervient surtout comme "mode d'emploi complémentaire" à la mise en œuvre des contraintes oulipiennes : il s'agit de ménager, dans le rigoureux corset de ces contraintes, des relâchements, des exceptions, de menues déviations au strict jeu des règles, introduisant ainsi dans un mécanisme soigneusement monté, une nouvelle forme de jeu (Braffort).

Siguiendo la idea de "modo de empleo complementario" de Perec, la escritora Isabel Castaño ha compuesto una obra formada por veintidós tautogramas⁴, en la que se permite a sí misma una trampa, tan ingeniosa como excepcional dentro del contexto del libro: si, respetando el orden del abecedario, todos los relatos están compuestos por palabras que empiezan por la letra correspondiente, llegados los ejercicios literarios de la *j* y de la *z*, Castaño se traslada de la grafía a la fonética con el fin de componer tautogramas fónicos:

- Zenobia, cielito, ¿cenamos centollo?
- ¿Centollo?, cena cecina, Cesáreo.
- Zenobia, Zenobita -zureó, -cenemos civilizadamente.
- ¿Civiliz...? Cesáreo Centeno, celador cesado. ¡Zascandil! ¡Zampabollos! ¡Zángano!
- ¿Zascandil?- ¡Zas! (zarpazo)
- ¿Zampabollos?- ¡Zis, Zas! (zurriagazos)

3 || Karl Marx retoma en su obra las palabras de Epicuro con el fin de explicar la posibilidad de "desviación" de los cuerpos: "Epicuro admite un triple movimiento de los átomos en el vacío. El primero es la caída en línea recta; el segundo se produce porque el átomo se desvía de la línea recta, y el tercero se debe al rechazo de numerosos átomos" (Marx, 25).

4 || El "tautograma" es el ejercicio retórico que consiste en producir un texto en el que cada una de las palabras que lo componen empiecen por la misma grafía.

- ¿Zángano?- ¡Zaca, Zaca! (zarpazos).
- Cenaré centollo ¡Zas!, cigalas ¡Zaca!, zarzuela ¡Zis, Zas!, cervezas ¡Zaca, Zaca! ¡Zorra! (Castaño, 90).

Sobre la idea de trampa, Noguerol describe al escritor Óscar de la Borbolla con las siguientes palabras:

Indiscutible conocedor del lenguaje, el autor mexicano escribe cinco minificciones basadas en las vocales del alfabeto en un desafío claramente heredero del monovocalismo grecolatino, que sólo se "muestra tramposo" en el caso de la *u* (Noguerol, 18).

Si este autor compone cuatro escritos en los que figura única y exclusivamente una vocal por texto, el ejercicio de la *u* sugerirá una historia por insinuación fónica, aunque sus palabras no tengan significado semántico:

[...] Pupu Duc, un sultún mu crul, un furúndulu du Luzbul, fundú su brutul club cun un grupúsculu du brujus du truculuntus trucus cun sustu vudú. Muchus uñus ul publu sufrú póstulus, sudú jugus púrpuru, tuvu tumurus du pus, susurrú suruncur, su humbru, su murtu, su cruz [...] (Borbolla, 17).

276

Al igual que el autor-jugador, el lector que participa en este tipo de actividades lúdicas también podría ser calificado de "aguafiestas" o de "tramposo" según su actitud frente a las reglas impuestas por el escritor. Por volver al ejemplo de las instrucciones planteadas por Cortázar en *Rayuela*, podría decirse que el participante que coarta el mundo ficticio del juego no es sino el lector que se burla de la propuesta del narrador argentino y no solo recorre el libro a su antojo, sino que se limita a ignorar el juego. Por el contrario, el jugador tramposo acepta y colabora para la creación de una nueva realidad imponiéndose a sí mismo unas reglas derivadas de las ya propuestas por Cortázar. De este modo, podrá leer los capítulos salteados en sentido inverso al marcado por su autor, o deleitarse combinando de otra manera la lectura lineal con la sugerencia del escritor.

En definitiva, el tramposo, por ser considerado un jugador perspicaz que no limita el fluir de la realidad literaria, está presente en gran medida en las obras lúdicas.

3. Transmisión del juego literario

Wilson, en su obra cumbre *In Palamedes' shadow*, resalta la naturaleza sorprendente del juego, cuya estructura y reglas son creadas por un solo hombre o por una comunidad determinada de seres humanos y transmitidas a otras comunidades, culturas e incluso civilizaciones. Es decir, una comunidad de individuos —o un único sujeto— establece condiciones, material e instrucciones para una determinada actividad; el conjunto de esas reglas será transmitido

a miembros ajenos a su creación e, incluso, pertenecientes a otras culturas y generaciones. En literatura, existe una gran variedad de juegos, algunos pautados por normas más estrictas y otros, con mayor flexibilidad pero, en cualquier caso, todos ellos serán susceptibles de ser transmitidos a otros colectivos.

Una leve reglamentación sería la de la jitanjáfora, texto cuyo único molde es la sugerión de ideas por medio de un lenguaje inventado. Un ejemplo claro se encuentra en el *glíglico*, idioma ideado por el personaje de La Maga en la obra *Rayuela* de Cortázar. Este lenguaje ficticio cuenta con su mayor producción en el capítulo 68, cuyo comienzo es el siguiente: "Apenas él le amalaba el noema, a ella se le agolpaba el clémiso y caían en hidromurias, en salvajes ambonios, en sustalos exasperantes" (316). En esta misma línea, Reyes reflexiona sobre las jitanjáforas infantiles: "los niños buscan palabras mágicas contra el mundo de los adultos o de los hermanos mayores para expresar la cólera y la impotencia" (Reyes, *El libro de las jitanjáforas* 27). Por lo tanto, la creación de este tipo de vocablos puede estudiarse como ejercicio lúdico de lenguaje para insultar y cerrar las fronteras a los adversarios. La lengua constituida solo se cederá a miembros del mismo equipo (otros niños) con quienes harán fuerza para protegerse de los mayores. Esta actividad creativa transporta a sus participantes a la realidad nueva tantas veces mencionada en este artículo. Ejemplo de ello son las jitanjáforas legendarias como *hocus pocus* o *abracadabra* que, simplemente al ser pronunciadas, transportan al jugador al mundo mágico en el que todo es posible.

Esta clase de juegos de lenguaje ha tenido un gran protagonismo en la poesía musical. Concretamente en el jazz, se ha denominado *scat* a la creación de sílabas sin sentido aparente que, si bien no sugieren una semántica evidente, funcionan transformando la voz en un instrumento musical a la vez que poético. Se ha reconocido a Louis Armstrong como el divulgador primordial de este arte, principalmente con la canción "Heebie Jeebies":

Scat, skeet, skee, do doodle do,
 Skeet, skuld, skoot, do doodle do,
 Skoodulah ball, be-duh-be-dee zoot zoot zu,
 Skwadab, ah skwazap, skwazeh, I said skweedle-dee-do,
 Be-be-be-deep, boddle-ee baloot-a da bah bah baba hah-duh-jop,
 Ah, skoojle-itle skoodle-ee do, just skoojud-eet skoodle-ee do,
 Ah, skoojle-it skoodle-ee do, ohh skweedle-ee,
 Dee dee dis skwad da-be-da-ba,
 Skoojle-itle skoodle-ee do, yeah skoojle-it skoodle-dee do,
 Oh skoojle-it scat scat sba-de-be-da,
 Scat skoojun-it skoodle-ee do
 (Armstrong, transcripción de la [Library of Congress](#)).

No obstante, dicho esto es necesario señalar la importancia de la transmisión de juegos literarios mucho más reglados. En teatro,

las unidades aristotélicas de espacio —un solo lugar—, tiempo — un solo día— y acción —un único suceso—⁵ fueron impuestas como marcos en los que debía articularse la obra. También en lo que al género teatral se refiere, no se pueden olvidar los espectáculos de improvisación: el público escribe una serie de etiquetas en papelitos que el árbitro echará a suertes, siendo estos los títulos de aquello que deberán representar los actores en el tiempo concedido por el mediador. Además de sortear los temas, este último tendrá que dar la instrucción correspondiente a cada actuación: participación de uno o varios jugadores, tiempo de la improvisación —suelen durar entre treinta segundos y ocho minutos— y tipo de categoría —libre; o bien cantada, en verso, mímica, con algún accesorio, al estilo de algún gran escritor o movimiento artístico...—. Por lo tanto, este género se propone desplegar el ingenio a través de una serie de pautas y restricciones. Las instrucciones teatrales se transmiten de una escuela dramática a otra, de unos actores a otros como reglas de un mismo juego.

En esta misma línea, los miembros del OuLiPo establecen unas normas de escritura que cualquier autor podrá aplicar a su proceso de creación, pues las partidas del juego no serán sino infinitas. Ejemplo de ello es la restricción llamada S+7, creada por Jean Lescure y planteada el 13 de febrero de 1961 en una de sus primeras reuniones. Esta técnica consiste en elegir un texto literario conocido y sustituir cada uno de sus sustantivos (S) por el séptimo (+7) que se encuentre en las entradas sucesivas del diccionario. Como juego oulipiano, tuvo muchas repercusiones entre sus miembros, y así se dieron manifestaciones del ejercicio lingüístico y variantes como la de Harry Mathews (verbos y sustantivos + 7): "To beckon or not to beckon: that is the quinsky" como variación al tema de Shakespeare "To be or not to be: that is the question" (Brotchie, *OuLiPo Compendium* 111); o la versión de Queneau de "La cigale et la fourmi", fábula de La Fontaine⁶:

5 || Según Javier Gomá, aunque se hable de "las tres unidades aristotélicas", el escritor griego solamente estableció la *unidad de acción*, las otras dos fueron añadidas en el siglo XVI: "La *Poética* sólo prescribe la unidad de acción. La de tiempo (24 horas como máximo) fue establecida por Agnolo Segni (1549) [...] La de espacio surgió como consecuencia de la del tiempo, fue definida por V. Maggi en 1550. Ludovico Castelvetro reunió las tres y les dio forma definitiva, proponiéndolas como reglas inviolables" (Gomá, 196).

6 || "La cigale et la fourmi", fábula de La Fontaine:

La cigale, ayant chanté
Tout l'été,
Se trouva fort dépourvue
Quand la bise fut venue.
Pas un seul petit morceau
De mouche ou de vermisseau
Elle alla crier famine
Chez la fourmi sa voisine,
La priant de lui prêter

La cimaise et la fraction

La cimaise ayant chaponné tout l'éternueur
 se tuba fort dépurative quand la bixacée fut verdie :
 pas un sexué pétrographique morio de mouffette ou de verrat.
 Elle alla crocher frange
 Chez la fraction sa volcanique
 La processionnant de lui primer
 Quelque gramen pour succomber
 Jusqu'à la salanque nucléaire.
 "Je vous peinerai, lui discorda-t-elle,
 avant l'apanage, folâtrerie d'Annamite ! interlocutoire et priodonte."
 La fraction n'est pas prévisible :
 c'est là son moléculaire défi.
 "Que ferriez-vous au tendon cher ?
 discorda-t-elle à cette énarthrose.
 - Nuncupation et joyau à tout vendeur,
 Je chaponnais, ne vous déploie.
 - Vous chaponniez ? J'en suis fort alarmante.
 Eh bien ! débagoulez maintenant"

(Queneau, 152)

En definitiva, queda demostrada la agilidad con la que se transmiten los juegos literarios, creados por una o varias personas, en el seno de las diferentes comunidades de individuos. Asimismo, la obra lúdica de un escritor contará siempre con lecturas y jugadas diferentes dependiendo de quién sea el lector. Incluso, un mismo jugador puede acercarse al texto de distinta manera según el momento o las circunstancias en las que se encuentre; lo extraño es realizar dos lecturas idénticas de una misma obra.

Quelque grain pour subsister
 Jusqu'à la saison nouvelle
 "Je vous paierai, lui dit-elle,
 Avant l'oût, foi d'animal,
 Intérêt et principal."
 La fourmi n'est pas prêteuse ;
 C'est là son moindre défaut.
 "Que faisiez-vous au temps chaud ?
 Dit-elle à cette emprunteuse.
 - Nuit et jour à tout venant
 - Je chantais, ne vous déplaise.
 - Vous chantiez ? j'en suis fort aise.
 - Eh bien : dansez maintenant" (La Fontaine, 11-12).

Bibliografía

- Armstrong, Louis. "Heebie Jeebies". Transcrita en *Library of Congress*. URL: <http://www.doctorjazz.co.uk/locspeech2.html> (consultado el 11/02/12).
- Borbolla, Óscar de la. *Las vocales malditas*. México DF: Nueva Imagen, 2003. URL: <http://www.scribd.com/doc/52993969/oscar-de-la-borbolla-las-vocales-malditas> (consultado el 10/02/12).
- Braffort, Paul. "OuLiPo et 'Pataphysique". *Les Arts et les Lettres* (2002). URL: http://www.paulbraffort.net/litterature/pataphysique/oulipo_pata.html (consultado el 10/02/12).
- Brotchie, Alastair y Harry Mathews. *OuLiPo Compendium*. Londres: Atlas Press, 2005.
- Caillois, Roger. *Les jeux et les hommes: Le masque et le vertige*. Paris: Gallimard, 1967.
- Castaño, Isabel. *22 granos de arroz*. Rodasviejas: Vacas y Castaño, 2012.
- Cortázar, Julio. *Rayuela*. Caracas: Biblioteca Ayacucho, 1980.
- Gomá, Javier. *Imitación y experiencia*. Barcelona: Biblioteca de bolsillo, 2005. URL: http://books.google.es/books?id=Q2QPpga-6cC&pg=PA196&lpg=PA196&dq=Garc%C3%ADa+Yebra+1550+maggi&source=bl&ots=Tg6D8ILs3A&sig=ksiU_gK3FYg2zoOdkDqrkIUm48Q&hl=es&sa=X&ei=aH42T6K8FabX0QW5_9HCAg&sqi=2&ved=0CC0Q6AEwAg#v=onepage&q=fue%20establecida%20por%20Agnolo%20&f=false (consultado el 10/02/2012).
- Huizinga, Johan. *Homo ludens*. Madrid: Alianza, 1987.
- Jarry, Alfred. *Gestes et opinions du docteur Faustroll, pataphysicien*. Paris: Eugène Fasquelle, 1911.
- La Fontaine, Jean de. *Fables (1668-1694)*. Éditions du groupe Ebooks, 2003. URL: <http://es.scribd.com/doc/2332843/3/La-Cigale-et-la-Fourmi> (consultado el 08/03/12).
- Lucrecio, Tito. *De la naturaleza de las cosas (De natura rerum)*. Baruta: Equinoccio-Ediciones de la Universidad Simón Bolívar, 1982.
- Marx, Karl. *Diferencia de la filosofía de la naturaleza en Demócrito y en Epicuro*. Madrid: Ayuso, 1971.
- Noguerol, Francisca. "Palabras próximas: minificación y juegos con el lenguaje", *Los mundos de la minificación*. Ed. Osvaldo Rodríguez Pérez. Valencia: Aduana Vieja Editorial, 2009. 11-34.
- Pennac, Daniel. *Comme un roman*. Paris: Gallimard, 1992.
- Perec, Georges. *La Disparition*. Paris: Le Livre de Poche, 2002.
- Queneau, Raymond. "La cimaise et la fraction". *La Littérature potentielle*. Paris: Gallimard, 1973.
- Reyes, Alfonso. *La experiencia literaria y otros ensayos*. Madrid: Fundación Banco Santander, 2009. URL: <http://es.scribd.com/doc/49230482/LA-EXPERIENCIA-LITERARIA> (consultado el 05/11/2011).
- El libro de las jitanjáforas y otro papeles de Amado Alonso, Ignacio B. Anzoátegui, Marcel Biron, Mariano Brull, José de la Colina, "Dante Alighieri", Guido Gómez de Silva, Francisco Ichaso, Alicia Reyes, Toño Salazar, Jaime Torres Bodet, Xavier Villaurrutia*

- seguidos de retruécanos, sonetórpidos y porras deportivas.*
México D. F.: Iberoamericana, 2011.
- Valenzuela, Luisa. "Microficción: intensidad en pocas líneas". *Resonancias.org* 108, 23/03/2008 (consultado el 03/11/2011).
- Wilson, R. Rawdon. "Three Prolusions: Toward a Game Model in Literary Theory". *Canadian Review of Comparative Literature* 1, vol. 8 (1981): 79-92.
- Wilson, R. Rawdon. *In Palamedes' shadow. Explorations in Play, Game, & Narrative Theory*. Boston: Northeastern University Press, 1990.
- Winnicott, Donald. *Realidad y juego*. Barcelona: Gedisa, 1982.

