

MARCELO RIOSECO

MAQUINARIAS DECONSTRUCTIVAS

Poesía y juego en Juan Luis Martínez,
Diego Maquieira y Rodrigo Lira



Ensayo / Literatura

EDITORIAL
CUARTOPROPIO

ÍNDICE

AGRADECIMIENTOS	9
PRESENTACIÓN	11
CAPÍTULO 1 Poesía, juego y humor	17
CAPÍTULO 2 La Neovanguardia lúdica: Arte, política y sociedad en el Chile de los 80	55
CAPÍTULO 3 La maquinaria paródica de Rodrigo Lira	89
CAPÍTULO 4 Juan Luis Martínez y el juego contra la autoridad	165
CAPÍTULO 5 Diego Maquieira y el carnaval de "la lengua adversa"	247
POSTFACIO	313
BIBLIOGRAFÍA	327

PRESENTACIÓN

I like this word [play] for two reasons.
Because it evokes a properly ludic activity,
and also the play of an apparatus, a machine.

—Roland Barthes

The Rain of the Voice: Interview 1962-1980.

El estudio del juego abarca una diversidad de áreas que son tan disímiles como difíciles de reunir bajo un solo prisma teórico. Las disciplinas desde las que se han estudiado los juegos y sus implicancias sociales y discursivas incluyen áreas del conocimiento como la antropología, filosofía, etnología, sicología, psiquiatría, sociología, biología, economía, historia de la cultura, literatura; todas ellas “have advanced theories of play, none of which has gained general acceptance” (Hutchinson 3). Más aún, los análisis proporcionados en estos campos de estudio son en su mayoría teoría aplicada e incluyen disciplinas auxiliares al área que se estudia. Un ejemplo de lo anterior son los complejos análisis matemáticos que acompañan las aplicaciones de la Teoría del Juego en el área de la economía.

En este libro tomaremos como punto de partida las teorías de Johan Huizinga y Roger Callois las que, aunque no fueron pensados inicialmente para entender la literatura con características lúdicas, entregan elementos teóricos significativos para una aproximación conceptual a este tipo de literatura. Para el análisis de Juan Luis Martínez, Diego Maquieira y Rodrigo Lira, los autores que estudiaremos en este libro, se debe destacar que estas teorías han sido complementadas, por supuesto, con muchas otras que están directa o indirectamente relacionadas con el juego, armando así un marco teórico para nuestro análisis.

En el primer capítulo analizaremos las características generales del juego haciendo un recorrido desde los primeros estudios teóricos hasta las más modernas teorías de este campo. Esto nos obligará a comenzar por áreas que no están directamente relacionadas con la teoría literaria moderna, como son la filosofía, la estética y la hermenéutica. Sin embargo, los aportes de disciplinas como éstas al campo de los estudios literarios son innegables y los resultados de estos estudios pueden ser aplicados directa o indirectamente a la literatura. En el segundo capítulo ubicaremos el trabajo de Juan Luis Martínez, Diego Maquieira y Rodrigo Lira en dos contextos diferentes. En el primero, situaremos el proyecto de la Neovanguardia chilena dentro de la tradición de la poesía chilena, específicamente dentro de lo que significó “la nueva poesía chilena” durante los ochenta. También distinguiremos —a partir de algunas ideas del crítico uruguayo Ángel Rama— entre una Neovanguardia política y una Neovanguardia lúdica. Con esto último quiero destacar el hecho que la presencia del juego y el humor son una característica común y central a estos tres poetas. Lo segundo, es que se observará la relación de estos autores, como miembros de la Neovanguardia chilena y los proyectos estéticos e ideológicos propugnados por las vanguardias históricas de comienzos de siglo pasado. El análisis desarrollado para este capítulo estará enmarcado en la producción poética entre los años setentas y ochentas con especial énfasis en el periodo comprendido entre los años 1977 y 1987.

En los tres siguientes capítulos nos enfocaremos exclusivamente en el análisis teórico y estructural de los proyectos escriturales de los poetas que aquí estudiaremos. Aunque en el primer capítulo daremos los fundamentos teóricos para este análisis, será necesario recurrir a otras teorías para explicar aspectos específicos de sus escrituras. Así encontraremos capítulos con conceptos que no se relacionan sino indirectamente con el juego, esto es, aspectos teóricos que tienen que ver con los procesos de intertextualidad, de autoría, de producción de sentido, formas de escritura

paródicas, satíricas y carnalescas. No será extraño en este contexto ver aparecer los nombres de teóricos como Roland Barthes, Michael Foucault, Mijail Bajtín, Jacques Derrida, Linda Hutcheon, Gilles Deleuze, Hans-Georg Gadamer, Gérard Genette y Fredric Jameson, entre otros. Los aportes de estos teóricos no son reseñados en el primer capítulo con el objetivo de reservar ese espacio exclusivamente para el estudio del juego, el humor y sus implicancias transgresivas. Más aún, no todos los teóricos citados más arriba son aplicados a la totalidad de los escritores que estudiaremos en este libro. Por ello he considerado que habría sido confuso reunir en un mismo capítulo elementos teóricos que podrían aparecer como demasiados disímiles e imposibles de reunir alrededor del tema central del primer capítulo, que es, el juego.

Dentro de este contexto, en el tercer capítulo nos ocuparemos de lo que he llamado la “maquinaria paródica” de Rodrigo Lira. La idea de maquinaria —que luego hemos extendido a los dos capítulos siguientes— proviene de la cita de Roland Barthes. Barthes destaca la presencia de una imagen muy pertinente a este estudio, la de la máquina. Hemos querido usar esta imagen por dos razones. La primera porque cita la idea de construcción, artificio, de un sistema que necesita de energía para producir algo. También, se refiere a la idea del proyecto que es pura imaginación. Eso sí, a la imagen de la máquina le hemos hecho una pequeña modificación, la llamamos aquí “maquinaria”. No solo porque con esto se quiere decir “un conjunto de máquinas”, sino porque semánticamente significa que estamos frente al “mecanismo que da movimiento a un artefacto”.

La otra razón es adjetiva. Nos gustaría que el lector tratara estas maquinarias como maquinarias de guerra, un sistema que está hecho para derribar o combatir algo. Ya veremos cómo se justifica esto último cuando analicemos la relación entre estas maquinarias y las distintas formas de autoridad que estas maquinarias de guerra combaten. Con Lira, por ejemplo, la maquinaria paródica se alimenta de citas literarias pertenecientes a la

tradición poética chilena. Esta maquinaria no solo es paródica, también puede ser satírica o burlesca. En este capítulo veremos cómo la construcción lúdico-textual de la escritura exasperada de Rodrigo Lira combate el canon en el cual su misma escritura emerge. Es el discurso de lo no-dicho, de lo censurado. Solo a través del juego, la parodia puede, en su cita irónica, constituir lo que hemos llamado “el discurso de la ausencia”.

En el cuarto capítulo, la maquinaria de Juan Luis Martínez es deconstructiva. Apunta a poner en duda el discurso ordenador del *logos* y de sus formas tradicionales de representación. No será extraño que esta operación deconstructiva pase por cuestionar los fundamentos del mismo discurso literario. En este capítulo se desarrollarán aspectos teóricos que tienen que ver con la autoría de los textos y que nos servirán, al final de este trabajo, para caracterizar un modo de escritura propio de la Neovanguardia lúdica, la escritura del *Scriptor ludens*.

En el quinto y último capítulo estudiaremos la “maquinaria carnavalesca” de Diego Maquieira. En este capítulo nos enfocaremos en el estudio de la escritura de Maquieira (que hemos llamado “lengua adversa” siguiendo a Enrique Lihn y al mismo Maquieira) a partir de los modelos teóricos propuestos por Bajtín para estudiar el carnaval y la risa carnavalesca. Por supuesto, esto no será el único aspecto lúdico de este capítulo. Usaremos los principios bajtinianos para entender cómo lo carnavalesco puede llegar a convertirse en un espacio de juego donde el lenguaje es una parte de este espíritu lúdico y de fiesta.

En el párrafo anterior he mencionado la escritura del *Scriptor ludens*. La idea —como veremos más adelante— proviene del concepto de *bricoleur* propuesto por Levi Strauss y desarrollado más tarde por Derrida. Se trata de ver al autor como un hábil combinador, aquel que dispone de “todos los medios de a bordo” para desarrollar en este caso una escritura de características muy particulares. Sin embargo, nuestra tesis al respecto es distinta a la propuesta por Levi Strauss y Derrida. A diferencia

del *bricoleur*, el *Scriptor ludens* no se restringe solamente a la combinatoria lúdica de elementos heterogéneos. La operatoria del *Scriptor ludens* va más allá, tiene una dimensión política, impugna o directamente destruye otros discursos. Es lúdico, pero también humorístico. Juega, pero deconstruye. Su discurso no es confiable, está plagado de trampas y dobleces, dispone de todos los medios y los usa. Ataca y también se ataca. Su propósito es desmontar el discurso del poder establecido, revelar sus fisuras, desacreditarlo. No busca establecer otro discurso, sino anular los que ya hay. En definitiva, el *Scriptor ludens* no es otro que el gran operador sin rostro, el autor sin nombre de las maquinarias deconstructivas.

Dentro de este contexto, se trabajará el estudio de estos elementos de lo lúdico desde un punto de vista teórico y estructural siguiendo los aportes de Huizinga y Callois como ya se ha dicho. Para ello desarrollaremos el concepto de espacio de juego que, desde el punto de vista de la teoría, será el elemento unificador en los tres últimos capítulos y que puede ser entendido como aquel espacio en el cual se concibe la legitimidad de las reglas del juego y cuyas fronteras determinan los límites de la actividad lúdica y de la aplicabilidad de los elementos transgresivos que contiene el discurso literario lúdico. Se entenderá que el espacio de juego, por definición, está siempre en movimiento y no necesariamente presenta limitaciones de espacio o tiempo. Los juegos posibles que permite el espacio de juego pueden ser verbales y emerger del texto, pero esto no significa que deban permanecer en él.