

La ideología literaria en las culturas manuscrita y digital

Sección: Dossier
Recibido: 15/01/2018
Aceptado: 29/05/2018

Literary ideology in manuscript and digital cultures

Juan Escourido
East Carolina University
Greenville, Estados Unidos
escouridoj16@ecu.edu

Resumen

En el presente texto argumento que la cultura impresa privilegia una episteme estética, mientras que las creaciones de las culturas manuscrita y digital demandan una episteme ética. La dialéctica ética-estética subyace al binarismo juego-literatura, donde a la literatura le corresponden hermenéuticas basadas en la búsqueda del significado, mientras en los juegos y la literatura digital la pregunta por el significado es secundaria e involucra las cuestiones de la manipulación y la apropiación del usuario, convirtiendo, en parte, la figura del lector de la cultura impresa en un obstáculo analítico. Para explicar mi tesis, recurro a la distinción aristotélica entre *epistémê* y *phronêsis*, la figura del hacker, la contraposición entre los tropos de la ambigüedad y lo ergódico, y el análisis de las presuposiciones de la línea crítica hegemónica del *Libro de buen amor* emanadas de los paradigmas posestructuralista y filológico. Mi intención es mostrar cómo lo que denomino ideología literaria determina las preguntas que realizamos a obras que solo pueden ser concebidas como literatura, abstrayendo la noción y sus connotaciones de las condiciones materiales y discursivas que le dieron su significado aún actual.

Palabras clave:

ideología literaria, cultura impresa, cultura digital, cultura manuscrita, *Libro de buen amor*.

Abstract

In this text, I argue that print culture privileges an aesthetic episteme while the creations of the manuscript and digital cultures demand an ethical episteme. The ethical-aesthetic dialectics underlies the game-literature binarism, where the hermeneutics that correspond to literature are based on the search for meaning while in games and digital literature the question of meaning is secondary and involves manipulation and appropriation of the user, turning, in some part, the print culture figure of the reader into an analytical obstacle. To explain my thesis, I draw on the Aristotelian distinction between *epistémê* and *phronêsis*, the figure of the hacker, the contraposition between the tropes of ambiguity and the ergodic, and the analysis of the presuppositions of the hegemonic critical line of *Libro de buen amor* that emanate from poststructuralist and philological paradigms. My intention is to show how what I call literary ideology determines the questions we ask to works that can only be conceived as literature by

abstracting the notion and its connotations of the material and discursive conditions that gave it its current meaning.

Keywords:

literary ideology, print culture, digital culture, manuscript culture, *Libro de buen amor*.

En 1997 surgen los estudios de videojuegos a raíz de un libro de crítica literaria, *Cibertext: Perspectives on Ergodic Literature*, de Espen Aarseth. La contradicción que definirá el campo está presente en el título de ese libro fundacional que recurre a dos términos —texto y literatura— centrales para la episteme de la cual debía separarse para existir. Tras la publicación, el debate entre narratólogos y ludólogos desarrollado durante la primera década de los 2000 definió las propiedades formales específicas de los videojuegos en contraposición con las de mediaciones previas como el cine y, sobre todo, la literatura.¹ Una relación similar de simultánea dependencia y extrañeza de ciertas obras con respecto a lo que hoy designa el término literatura, se da en la Edad Media. Isidoro de Sevilla escribe en las *Etimologías* que las letras (*litterae*) reciben su nombre de *legiterae*, porque proveen un camino para los lectores o porque se repiten al leer.² El sentido cartográfico de *legiterae* podría haber derivado en un uso figural del término literatura como camino de mejoramiento moral del individuo —lo que hoy sí llamamos “literatura didáctica medieval”— o a un uso literal como descripción de la linealidad textual, caminos ambos que hubiesen aproximado el sentido del término a los que le otorga la cultura impresa. Sin embargo, no fue así. Por ejemplo, las *Etimologías romanceadas* eliminan la sección citada sobre las letras como elementos que encaminan y al leer se repiten; Antonio de Nebrija (1992)

¹ También en 1997, Janet Murray publica *Hamlet on the Holodeck*, donde concibe el videojuego como un nuevo medio narrativo; es decir, como medio que debe ser analizado desde la narratología. Esta perspectiva enseguida generó opositores. Espen Aarseth (2004) fue uno de los primeros en defender que los videojuegos no podían ser analizados narratológicamente, sino partiendo de sus particularidades lúdicas e interactivas (pp. 45-49). Trabajaron a partir de esta visión Eskelinen (2001; 2004); Frasca (1999; 2003) y Juul (2001; 2005), apostando por un nuevo enfoque como base de una nueva disciplina que prescindiese del bagaje narratológico. El momento cúspide del debate entre narratólogos y ludólogos que marca la cristalización de la disciplina se produjo en el 2003 (Schut, 2003; Brand, 2003; Copier, 2003).

² “*Litterae autem dictae quasi legiterae, quod iter legentibus praestent, vel quod in legendo iterentur*”, *Etimologías* 1.3.3.

traduce el término latino “literatura” con el castellano “por el letrado” y el sintagma castellano “letrado de letras” con el latín “literatura” (p. 71);³ para Alfonso de Palencia (1992) literatura significa voz gramatical pasiva (p. 56); y, en fin, en el *Tesoro de la lengua castellana* de Sebastián de Covarrubias, el término no aparece definido ni como parte de alguna definición. Lo designado hoy por literatura hacia 1611 no recibía ese nombre y su uso con otros significados había decaído.⁴ No obstante, nada de esto ha impedido denominar diferentes culturas del escrito como literatura clásica, electrónica o medieval, llegando incluso a concebir narrativamente los juegos y los videojuegos a pesar de que, como bromea Makku Eskelinen (2012), “si te lanzo una pelota, no espero que la dejes caer y esperes hasta que comience a contar historias” (p.414).⁵

Estas inconsistencias apuntan hacia las relaciones problemáticas entre los modos de significación del juego y la literatura en las culturas manuscrita, impresa y digital. Las relaciones entre las convenciones reguladoras de la producción artística y las

³ El sintagma “letrado de letras” podría entenderse como inscripción. Fernández de Oviedo (2002), describiendo el mausoleo en el que descansa Fernández de Córdoba, habla de un “hermoso letrado de letras gruesas, que de lexos se pueden leer” en *La vida del Gran Capitán* (p. 176); con el mismo sentido, Feliciano de Silva, en la vida de *Lisuarte de Grecia* (1514), describe la visión de Lisuarte cuando halla “un caballero, desarmadas la cabeza y las manos: e en la mano derecha tenía una corona de emperador, y en la izquierda tenía un letrado de letras latinas” (p. 123).

⁴ Allende la esfera hispanohablante, según el *Oxford English Dictionary* el término literatura entendido como “*literary work or production; the activity or profession of a man of letters; the realm of letters*” fue usado por primera vez por Samuel Johnson en la *Vida de Cowley*, en 1779. En un sentido más restringido, literatura como “*writing that has claim consideration on the ground of beauty of form or emotional effect*” no aparece hasta 1812. Y literatura, en el sentido de “*body of works and writings that treat a particular subject*”. aparece por primera vez en 1860 (OED, “Literature”). En francés, el *Dictionnaire de l'Académie française* de Antoine Furetière define la literatura como una cualidad personal, como erudición: “*Literature: doctrine, erudition, connaissance profonde des lettres. Scaliger, Saumaise, Lipse, Bochart, Casaubon, Orotius, Bayle et autres critiques modernes ont ete des gens de grande literature, d'une profonde literature*” (*Dictionnaire*, “Literature”).

⁵ Traducción libre realizada por el autor. Consultar cita original: “*If I throw a ball at you, I don't expect you to drop it and wait until it starts telling stories*” (Eskelinen, 2012, p. 414).

categorías organizativas de la percepción y el juicio están cambiando. Con respecto a la cultura impresa, la era digital cambia la relación entre los sujetos y las cosas, proveyendo nuevas posiciones y funciones para el cuerpo y la percepción; en particular, hoy las categorías que dieron a la función autor su estatus legal (*copyright*, propiedad intelectual, derechos de autor) pierden centralidad, arrastrando a las categorías estéticas asociadas a ellas, como la originalidad, el genio, el valor del arte, o el misterio de la inspiración. Dos han sido los grandes cambios: el número de participantes en el intercambio estético y la separación entre texto y *codex*. Por un lado, el público ha aumentado en número y agencia y se ha sincronizado, dando lugar a lo que Josefina Ludmer (2010) denomina una “simultaneidad global” que resulta de la “aniquilación temporal” traída por Internet (pp. 18-19). Por otro, el empaginamiento electrónico convierte al usuario en responsable por la apariencia del texto y la construcción de sentido de maneras no contempladas por la estética de la recepción, como defendían los lúdologos, especialmente Aarseth (1997) y Eskelinen (2012). A pesar de estos cambios, creo que enriquece el análisis no ceder a la tentación de dialécticas excluyentes: el juego no es la literatura, y la cultura impresa no es la cultura digital, pero el sistema literario moderno no ha desaparecido ni tiene por qué hacerlo, diversos videojuegos contienen historias y distintas obras literarias recurren a diferentes formas de juego. En este sentido, es instructivo notar que *ludus* [juego] vehicula en la Edad Media los significados que la cultura impresa asocia a la literatura: mimesis, expresión, didacticismo, simulacro, placer no productivo, libertad con respecto a las obligaciones prácticas y ficción.⁶ En fin, juego y literatura, cultura digital y cultura impresa se contraponen, sí, pero también se combinan y superponen.

Dicho esto, la literatura es hoy objeto de escepticismo —es decir, nos hacemos “preguntas por la literatura en la era digital”— fundamentalmente porque las condiciones de su emergencia han perdido hegemonía: las convenciones y las categorías maestras que organizan la producción y la percepción, así como los públicos asociados a ellas, comienzan a aparecer como pertenecientes a algún lugar

⁶ Según Andrea Nuti (1998), la variedad de esas actividades es consecuencias de la falta de referente, de una dimensión física a la que sustraerse. Para Nuti, “*per sua natura intrinseca e oggettiva il ludus si presenta como qualcosa di estremamente sfuggente, non avendo una dimensione fisica (come ad esempio la parola gladius, o seggiola) e manifestandosi nelle più svariate forme e contesti*” (p. 72).

del pasado que nos preocupa desnaturalizar. Noción alrededor de la cual se construyó la disciplina dedicada a la interpretación de textos, sus significados en sus cuatro momentos formativos fundamentales —la expansión temprano-moderna del capitalismo, el proyecto pedagógico ilustrado, la construcción decimonónica de la esfera pública y las respuestas vanguardistas a la aparición de medios expresivos más miméticos— tienen hoy dificultad para continuar siendo categorías maestras de la producción y la recepción artísticas. De ahí la pregunta por la literatura como noción central de una episteme que se usa allende los límites de la cultura impresa a la que pertenece —como sucede con los videojuegos, la literatura electrónica o la medieval—. Ante esta situación, surgen tres necesidades: a) historizar prácticas de la cultura impresa que se presentan como universales y transhistóricas, b) analizar qué implica la categoría de literatura para la historia de la literatura, y c) preguntarse qué asunciones y ansiedades investigativas conlleva la consideración como literatura de obras surgidas en las culturas manuscrita y digital. Las dos primeras han sido abordadas; este texto se centrará en la tercera.

ESTADO DEL ARTE

Para comenzar a responderla, encuentro útil postular una ideología literaria cuyas bases materiales y discursivas cristalizarían a finales del siglo XVIII e inicios del XIX, como han mostrado desde perspectivas e intereses distintos Simon Goldhill (1999), Jacqueline Cerquiglini-Toulet (2007), Carla Hesse (1997) y Stefan H. Uhlig (2011). Hacia el final de su estudio sobre la influencia de la literatura en la visión de la antigüedad, Goldhill (1999) lamenta el “poder destructivo” de la categoría para abordar la cultura grecorromana y desea una historia literaria sin literatura.⁷ De un modo similar, para el período medieval, Cerquiglini-Toulet (2007) examina los discursos críticos e historiográficos derivados del marco cultural e institucional

⁷ “What I hope to have shown in the outline at least is the destructive power of the category of “literature” for the way in which the critical engagement with language production and consumption functions in the ancient world. The establishment of the sphere of the literary do not merely distort the interconnections between the texts of poetry, say, and the other textual productions of the ancient world, but also thoroughly twists the connections between those texts and the culture in which and for which they were produced. In short... the literary history that I would like to see written may well exclude ‘literature’ altogether” (Goldhill, 1999, p. 84).

moderno que la literatura conlleva y siguiendo a Paul Zumthor (1987) y a Bernard Cerquiglini (1989), aboga por que la esfera de lo literario asuma su profunda historicidad, considerando en los análisis de textos medievales la escriturización que connota en un contexto primariamente oral (pp. 10-23). Por su parte, Hesse (1997) señala cómo los debates en torno a la cultura digital recrean los de finales del siglo XVIII, donde la categoría de literatura tomaba cuerpo, distinguiendo cuidadosamente entre modos y medios literarios para alejarse del determinismo tecnológico que percibe en los críticos dedicados al estudio de la transición entre la cultura manuscrita y la impresa. Explicando cómo la aparición de la imprenta —el medio— no resulta inmediata ni necesariamente en la aparición de la literatura —el modo—, defiende que esta podría haber existido sin la invención de la imprenta y viceversa, ya que lo que Goldhill (1999) llama la “esfera de lo literario” es el resultado acumulativo de elecciones socio-políticas en ciertos lugares y momentos. Por esta razón cree crucial distinguir entre cultura impresa y “sistema moderno literario”; una distinción, además, que considera la clave para entender las posibilidades que presentan las obras electrónicas (p. 22).⁸ Por último, Hosel- Uhlig (2011) describe el momento de configuración del estudio literario alrededor de 1800, comparándolo de pasada con el momento actual de reconfiguración categorial. Como en Hesse, la sombra de lo evitable recorre su texto, pero en este caso se trata de una evitabilidad de signo epistemológico en lugar de tecnológico. Uhlig explica cómo las elecciones estéticas de ciertos pensadores, junto con la visión evolucionista decimonónica de la historia y la

⁸ “Let me begin by underscoring the fact that despite the technocratic bias of much of this research, the historical record makes unquestionably clear that the most distinctive features of what we have come to refer to as ‘print culture’ —that is, the stabilization of written culture into a canon of authored texts, the notion of the author as creator, the book as property, and the reader as an elective public— were not inevitable historical consequences of the invention of printing during the Renaissance, but, rather, the cumulative result of particular social and political choices made by given societies at given moments. Indeed, for this reason, the term ‘print culture,’ to my mind is not only inadequate for comprehending both the emergence and the complexity of modern literary culture, but is also misleading in that it implicitly carries with it a technological determinism that conflates the history of a means of cultural production (the printing press) with the historical development of a mode of cultural production which Roger Chartier has called ‘le circuit du livre’ and that I would render in English as ‘the civilization of the book,’ or better still, for reasons I hope soon to make clear, ‘the modern literary system’” (Hesse, 1997, pp. 20-21).

actuación de la categoría de nación como fulcro ideológico dieron como resultado una concepción histórica de la literatura que se impuso a la concepción retórica con la que convivió entre 1800 y 1820. Para explicar su tesis, realiza un gesto retórico que yo repetiré aquí, al preguntarse cómo se hubiera configurado el campo de los estudios literarios si no hubiese sucedido lo que sucedió. En su caso, si la concepción retórica de literatura se hubiese impuesto sobre la histórica;⁹ en el mío, si la cultura digital hubiese precedido a la aparición del *codex*.

Goldhill (1999), Cerquiglini-Toulet (2007), Hesse (1997) y Uhlig (2011) comparten la inclinación hacia la delimitación histórica y epistemológica de la emergencia de la literatura como categoría central de una episteme a través del análisis de sus bases materiales y discursivas: instituciones académicas, clubes sociales, críticos, filólogos, prácticas de recuperación histórica y de creación en la forma de talleres, congresos, convenciones y simposios, conjunto de discursos que emanan de las instituciones y los agentes pertenecientes al campo de los estudios literarios y que cristalizan en una bibliografía compartida, una división de tradiciones y escuelas al interior del campo y un juego de redundancias y repeticiones interpretativas que se constituyen recíprocamente a través de la cita explícita o implícita, otorgando un valor superior al objeto de análisis. Sin embargo, aunque todos coinciden en situar históricamente una

⁹ “To trace why ‘literature’ or literary history became foundational where ‘rhetoric and belles lettres’ in the end recede involves us necessarily in trying to explain the end of rhetoric (or more plausibly its various endings). And I am certainly not going to attempt that here. Instead, I end by asking merely what conjectural questions these available scenarios – these choices around 1800 – raise for our present discussion of globalization in the field of literary studies. Thus, here are two suggestions of what may well be involved in ‘literature’ as a concept in this respect. Firstly: unlike ‘poetry’ or ‘rhetoric’, ‘literature’ has at least in its inception –and it may be argued still, or analytically, to start with– no real stake in the activity of writing, of creative practice. ‘Literature’ works, constitutively, as an overwhelming descriptive, academic concept quite unlike, say, ‘poetry’ or ‘rhetoric’. And secondly: literature’s conjunction of a weak aesthetic claim with a strong historiographical perspective builds convenient bridges –perhaps all too convenient bridges between textual archives that are not just individually, or nationally, heterogeneous but are all the more so globally diverse. Accordingly, my speculative question is: What would a present-day discussion of ‘world literature’ analogous to ours (but obviously not characterized or organized like that) look like if the nineteenth-century literary field had not in our traditional sense come to be conceived as literary?” (Uhlig, 2011, pp. 223-24).

perspectiva literaria para explicar cómo influye nuestras visiones del pasado, no postulan una ideología propia a lo que Hesse llama el “sistema literario moderno”, Goldhill “la esfera de lo literario” y Uhlig el “estudio institucional de la literatura”, algo que yo pretenderé aquí.

IDEOLOGÍA LITERARIA

Dada la situación descrita, repito la pregunta anterior: ¿cómo describir, analizar y mostrar las asunciones y ansiedades investigativas que conlleva la consideración como literatura de obras surgidas en las culturas manuscrita y digital? En un nivel general, creo que una respuesta conjunta y continuada es necesaria. En la deconstrucción disciplinar llevada a cabo, por ejemplo, en la biología y la sociología —donde las categorías organizativas de vida y sociedad fueron sustituidas por las de información y red— fue así. Parece imposible realizar un análisis comprehensivo de la literatura como filosofema si no se da un diálogo disciplinar amplio. Este proceso requiere, en la medida de lo posible, el abandono del lenguaje crítico del sistema literario moderno (en adelante SLM), lo que a su vez implica su reconocimiento previo. En fin, la exploración de los límites de la disciplina requiere una efracción con respecto a la lengua nativa.

Por otra parte, y continuando en el nivel general, el análisis ideológico no debería postularse como una reducción a la nada, como un desvelamiento de la falsedad subyacente a los discursos que la ideología literaria produce. Al contrario, debería proceder desde la conciencia de sujeción a una ideología que informa nuestra visión de nuestro momento transicional; es decir, entender ideología no como falsa conciencia sino como conjunto de significados, signos, valores y creencias cuyo análisis hoy se realiza porque sentimos la necesidad de adaptarnos a un nuevo régimen tecnológico y de las artes histórica, estructural (como estructura institucional), subjetiva (como experiencia vital) y discursivamente.¹⁰ En un nivel

¹⁰ Para el agotamiento contemporáneo de la estética moderna y las nuevas “ecologías culturales”, véase ahora Reinaldo Laddaga (2006, pp. 12-21); y, más recientemente, analizando producciones culturales cuyos parámetros de análisis la estética moderna ya no puede proveer,

concreto, la pregunta sería saber cómo funciona la ideología literaria en un corpus crítico específico. Intentaré responderla recurriendo a la distinción clásica entre *epistêmê* y *phronêsis*, la ética hacker, la contraposición entre los tropos de la ambigüedad y lo ergódico, y el análisis de las presuposiciones de la línea crítica hegemónica del *Libro de buen amor* emanadas de los paradigmas posestructuralista y filológico.

Brevemente, mi tesis: el *Libro de buen amor* no significa como una obra literaria sino como un juego o una obra digital, lo cual supone que enfatizar su ambigüedad —lo que la crítica ha hecho durante los últimos cincuenta años— equivale a concentrarse en la ambigüedad del ajedrez, el fútbol, *Patchwork Girl* o *Vniverse*. Amplificando mi tesis, diría que el *Libro de buen amor* es ambiguo cuando es leído desde los postulados de la ideología literaria que determina las preguntas analíticas y las respuestas posibles, en este caso minimizando la infraestructura lúdica que informa su modo de significación. En efecto, si consideramos el ludismo del *Libro* resistiendo la tentación de entenderlo como literatura, el texto revela que las preguntas por el significado en las formas del SLM resultan engañosas, porque nos dirigen a cuestiones más relevantes para el SLM que para la cultura manuscrita. Al contrario, analizado desde su ludismo infraestructural, el *Libro* se revela como una producción ergódica en lugar de ambigua, reconfigurando las presuposiciones del SLM sobre la relación entre forma, agencia, significado y recepción.

La primera generación de críticos del *Libro* debatió sobre si la obra era un manual de seducción carnal o una guía para la salvación. El mayor problema entonces era la palmaria irreconciliabilidad de los motivos píos y profanos unida a las explícitamente contradictorias declaraciones del narrador sobre sus intenciones, una situación complicada aún más por su omnipresente tono satírico y burlón. El recurso al *prodesse et delectare* no bastaba para explicar los numerosos deslices morales, pues Juan Ruiz y su yo poético se delectan más de lo prescrito por la tradición y permisible por la doctrina. Además, la falta de una conclusión moral concreta acentuaba y recentraba la anfibología explícita y orgullosa del texto —ese “sobre cada fable se

Estética de Laboratorio. La noción de un nuevo “régimen de las artes” es central en ambos libros.

entiende otra cosa / sin lo que se alega en la razón hermosa” (1631cd). Dado que el *Libro* afirma ser ambos —obra doctrinal y *ars amatoria*— unos y otros construyeron sus posiciones resaltando aquello que las sostenía, aunque por lo general notando, como ya había hecho pioneramente Félix Lecoy (1938), la parodia en el tratamiento del *buen amor*. La segunda generación de críticos, a partir de la década de los setenta, reemplazó la elección moral por la noción de ambigüedad. Una de sus mayores ventajas residía en que además de dejar atrás un viejo debate situándose en el hegemónico relativismo moral del momento, abría la posibilidad de utilizar herramientas analíticas del posestructuralismo entonces de moda. Reunidos en torno al énfasis en la conciencia ruiciana de la ambigüedad del signo lingüístico se encuentran varios críticos que vinculan la obra al agustinismo hermenéutico. P.L. Ullman y Michael Gerli ven una clara influencia del voluntarismo agustiniano, primordialmente de la idea de que los signos son ambiguos y su efectividad en la instrucción depende de la condición moral de quien los interpreta (Gerli, 1992, pp.500-508). Marina S. Brownlee (1985) subraya la importancia de la polisemia defendiendo que el tema principal de la obra es la glosa paradójica y escéptica de la hermenéutica agustiniana (Brownlee, 1985, pp.24-32). En la misma línea, Seidenspinner-Núñez (1981) hace un especial énfasis en la teoría lingüística de San Agustín, así como en su modelo de interpretación alegórica que considera “virtualmente la piedra de toque para un acercamiento crítico alegórico a la literatura medieval” (p. 10).¹¹ Contextualizando la epistemología agustiniana, Laurence de Looze sigue el camino abierto por Malcolm K. Read y Cesáreo Bandera al considerar que la ambigüedad inherente al signo lingüístico que tematiza Juan Ruiz es un síntoma de la crisis de la verdad del siglo XIV que desembocó en la teoría de las dos verdades —una para la filosofía, otra para la teología. Para de Looze (1997), la península ibérica sería el lugar ideal para la expresión del nominalismo, dada su especial configuración como territorio multicultural —es decir, territorio donde coexisten diferentes verdades— y dado que el aristotelismo, base del nominalismo,

¹¹ Traducción libre realizada por el autor. Consultar cita original: “*virtually the touchstone for an allegorical critical approach to medieval literature*” (Seidenspinner-Núñez, 1981, p. 10). No obstante, para ella debe distinguirse entre signos ambiguos literales y signos ambiguos figurativos, como hace el Arcipreste. Refiriéndose a la fábula de los griegos y los romanos, escribe que el episodio es “*a comic violation of Augustine’s dictum that ambiguous literal and ambiguous figurative signs must be carefully distinguished and deciphered accordingly*” (p. 29).

penetra en Europa a través de Iberia (p. 44). Por otro lado, desde una perspectiva que resalta no la ambigüedad inherente del signo lingüístico sino la genérica que presenta el *Libro*, A.D. Deyermond (1970, pp. 76-77), John Walsh (1979, p. 86) y Seidennspiner-Nuñez (1981, p. 23) insisten en que las tres posibles interpretaciones del trabajo —*ars amatoria*, didacticismo y *ars poetica*— son igualmente válidas. Es así como en torno al tropo de la ambigüedad se articula la producción de conocimiento que se pregunta por el significado, la forma y la recepción del *Libro*, así como de las formas de agencia que facilita.

Pero, a pesar de todo esto, el *Libro* afirma en varios pasajes que su significado es inseparable de una concepción de la forma ajena a los postulados filológicos y el entendimiento posestructuralista de *texte*, *écriture* y signo lingüístico. Dice que su modo de significación es el de un juego o un instrumento musical, y se refiere a la eutrapelia —la virtud ética de mantener equilibrio entre los excesos de la risa y la seriedad, el juego y la seriedad— como legitimación ideológica y marco de recepción. Se lee:

Tú, Señor Dios mío, que al omne crieste,
enforma e ayuda a mí el tu açipreste,
que pueda fazer un libro de buen amor aqueste,
que los cuerpos alegre e a las almas preste (13).

Dize un filósofo, en su libro se nota,
que pesar e tristeza el ingenio enbota (1518).

De la santidat mucha es bien grand liçionario;
mas de juego e de burla es chico breviario;
por ende fago punto e çierro mi armario,
sea vos chica fabla, solaz e letuario (1632).

Señora Santa María,
Tú le da la bendeción
al que oy en este día
nos diere primera rraçión;
dal al cuerpo alegría

e al alma salvación (1712).¹²

Estos fragmentos se refieren a alegría, la noción central de la eutrapelia y la emoción consistentemente asociada a los juegos en la Edad Media. Se trata de una vinculación literal de la obra a la alegría enfatizada estructuralmente con la elección de los *Gozos de Santa María*. Del amplio repertorio del que puede echar mano para la invocación, Juan Ruiz escoge las alegrías de la Virgen, que en G ocupan un lugar preeminente dada la ausencia del personaje inicial y final encarcelado y angustiado de S, el manuscrito en el que se basan normalmente las ediciones impresas de la obra. Es también una vinculación dialéctica, que contrapone la necesidad de alegría a la disposición de evitar su opuesto, la tristeza, especialmente en su forma acédica. La acedia, causa del pecado original según *Sabiduría* 2.24 y del fratricidio de Caín según la *Carta a los Corintios* de San Clemente (4,7-13), es para Juan Ruiz (1988) el pecado “más sutil y engañoso” que define metafóricamente a Don Amor.¹³ Leemos:

Armados estemos mucho contra açidia, mala cosa:
ésta es de los siete pecados más sutil e engañosa;
ésta cada día pare, do quier quel diablo posa;
más fijos malos tiene que la alana rrviosa (1600).

[Y refiriéndose al ejemplo que ilustra el vicio de la acedia, Juan Ruiz lo compara a Don Amor]

Tal eres como el lobo, rretraes lo que fazes;
estrañas a los otros el lodo en que yazes.
Eres mal enemigo a todos quantos plazos;

¹² Cito de la edición de Gerald B. Gybbon-Monypenny (1988).

¹³ “A causa de la acedia, nuestro padre Jacob tuvo que huir de la presencia de su hermano Esaú. La acedia hizo que José fuera perseguido hasta punto de muerte y llegara hasta la esclavitud. La acedia obligó a Moisés a huir de la presencia de Faraón, rey de Egipto, al oír a uno de su misma tribu: ‘¿Quién te ha constituido árbitro y juez entre nosotros? ¿Acaso quieres tú matarme a mí, como mataste ayer al egipcio?’. Por la acedia, Aarón y María hubieron de acampar fuera del campamento. La acedia hizo bajar vivos al Hades a Datán y Abirón, por haberse rebelado contra el siervo de Dios, Moisés. Por celos no sólo tuvo David que sufrir envidia de parte de los extranjeros, sino que fue perseguido por Saúl, rey de Israel” (4,7-13).

fablas con grand sinpleza por que muchos enlaces (372).

Así, para definir su libro, Juan Ruiz se refiere literal, estructural y dialécticamente a la necesidad psicológica de alegría, placeres y solaz que provenía de la *Ética a Nicómaco* de Aristóteles y en Iberia se difundió a través de espejos de príncipes, poesía y tratadística legal. Aunque nunca se menciona por su nombre, no solo entonces vemos la huella de la eutrapelia. En las estrofas 74, 292, 543 y 545 el *Libro* aconseja moderación y contención al comer, beber y fornicar. Y refiriéndose a la *auctoritas* Catón, advierte a lectores y oidores que los contenidos susceptibles de condena moral no son sino ejercicios poéticos y alardeo de maestría técnica que inserta por “alegrar la razón” (Ruiz, 1988):

Palabras son de sabio, e dixo lo Catón,
que omne a sus coidados que tiene en coraçón,
entreponga placeres e alegre la rrazón,
que la mucha tristeza mucho pecado pon (44).

Et porque de buen seso non puede omne rreír,
avré algunas burlas aquí a enxerir:
cada que las oyeres, non quieras comedir
salvo en la manera del trobar et del dezir (45).

¿Por qué estas alusiones a la eutrapelia en relación al significado de la obra pasan largamente desapercibidas para quienes se ocupan del significado del texto? No podía haber sido de otra manera. Los fragmentos reproducidos apuntan a figuras de interacción con el texto de la cultura manuscrita —como tampoco podía ser de otra manera— haciendo visible una tensión entre aproximaciones al texto estéticas y éticas o, dicho de otra manera, perspectivas ergódicas y no-ergódicas. El *Libro* no se adecua a un lector de la cultura impresa; más que un lector del SLM, pide un usuario, pide un usuario o un jugador.

En el primer capítulo de *The Experience of Beauty in the Middle Ages*, titulado “Artful Play” (juego astuto, ingenioso, pero que en su formulación inglesa incorpora la partícula “art”), Mary Carruthers (2014, p. 17) argumenta en contra de la comprensión e interpretación moderna de las artes medievales por la cual cualquier

artefacto que parezca violar la moralidad positiva de la época como aparece articulada en sermones y tratados, se considera subversivo de tales valores o castigo por ejemplo (recurso retórico que consiste en instar a evitar ciertos comportamientos a través de ejemplos negativos). Así, para Carruthers (2014), las perspectivas críticas sobre obras medievales suelen pecar de excesiva moralización o teologización. En efecto, cuando la concepción neoplatonista y matemática de la belleza musical expuesta por Boecio se alza como única referencia de la estética medieval, esta se entrelaza inevitablemente con preocupaciones morales y teológicas. Y, en verdad, como señala Jeffrey Hamburger (2005), son raros en la Edad Media los comentarios sobre artefactos humanos y las respuestas de los humanos a esos artefactos. Sin embargo, subraya que la respuesta teológica y estética a una producción artística pertenecen a dos registros del discurso distintos; que, aunque resulte imprudente establecer una demarcación rígida, estética y teología tienen sus propias esferas de acción (Hamburger, 2005, p. 11). De modo que lo que las perspectivas moralizadoras y teologizadoras obliteran es la percepción de lo que Carruthers (2014) llama la esencial “*playfulness*” de las artes medievales, su esencia lúdica. En sus palabras:

No hay un mundo protegido para las artes medievales, afirma esta posición, ya que las artes se integraron a la perfección, para bien y para mal, dentro de los valores pastorales y teológicos medievales esenciales. Las flagrantes excepciones a este principio —romances, por ejemplo, o los ingeniosos y melódicos contrafacta creados para los motetes— son tratados como moralmente inferiores, meros entretenimientos y juegos para laicos, no para personas serias como clérigos. Y con este juicio, la alegría del arte medieval, tan evidente en todos sus géneros, es convenientemente desterrada como un síntoma de la mente medieval “infantil” (17).¹⁴

¹⁴ Traducción libre realizada por el autor. Consultar cita original: “*There is no protected world for medieval arts, this position claims, for the arts were seamlessly integrated, for good and ill, within essential medieval pastoral and theological values. The glaring exceptions to this principle - romances, for example, or the witty verbal and melodic contrafacts created for motet signing- are treated as though morally inferior, mere entertainment and play for lay folk, not for serious people like clerics. And with this judgement, the playfulness of medieval art, so readily apparent in all its genres, is conveniently banished, a symptom of the ‘childlike’ medieval mind*” (Carruthers, 2014, p. 17).

Así es como la estética romántica y la lógica moralizante se complementan: ya que la belleza romántica no puede encontrarse en las producciones medievales, ya que no existen las asociaciones de las artes medievales con las categorías asociadas a la estética durante el Romanticismo —el encanto, lo sublime, la genialidad— inmediatamente vertemos sobre lo medieval lecturas morales y teológicas. Los eruditos del *Libro* seguramente reconocerán en esta bipolaridad el centenario debate sobre el significado de la obra. En efecto, la determinación sobre si debe entenderse como un manual de seducción carnal o como un libro de salvación es lo que preconfigura la solución que opta por la vía media de la neutralidad moral a través del tropo de la ambigüedad.

No obstante, Carruthers (2014) sostiene que el debate sobre la subversión o el didacticismo de una obra medieval, así como la vía media de la ambigüedad, no toman en cuenta las implicaciones de la estética medieval cuyas raíces se hallan en la eutrapelia aristotélica y la *theologia ludens* bíblica. En sus palabras: “a las artes medievales se les otorgó un estatus especial, más parecido al espacio de juego reconocido por la antropología y la psicología modernas que a la estética romántica” (Carruthers, 2014, p. 17).¹⁵ Para ella, tomar en serio la estética medieval implica sospechar de la excesiva teologización y moralización de las expresiones artísticas, comprendiendo que la belleza se crea y experimenta en un espacio donde las actividades que no pertenecen a la esfera de la estética romántica coexisten con aquellas que sí lo hacen. Llama “espacio lúdico” a esta estética medieval de fuerte impronta ética:

El espacio lúdico medieval es generativo y creativo (como dice *Sabiduría*), experimental y saludable, restaurador del equilibrio emocional, la salud intelectual y la cortesía social a través de diversas mezclas de “sales” húmedas y secas, frías y calientes, jocundas (cálidas) y serias (frío), salvíficas y (en exceso) destructivas. Estos son los diferentes elementos en juego en las artes medievales (Carruthers, 2014, p. 31).¹⁶

¹⁵ Traducción libre del autor. Consultar cita original: “*medieval arts were accorded a special status, more like the ludic play space recognized by modern anthropology and psychology than like Romantic aesthetic*” (Carruthers, 2014, p. 17).

¹⁶ Traducción libre del autor. Consultar cita original: “*Medieval ludic space is generative and creative (as the Wisdom book say), experimental and healthy, restorative of eucrastic balance,*

Olvidemos por un momento las técnicas del SLM para tratar el significado, la forma, la agencia y la recepción. Pensemos en un hacker o un jugador. Para ambos, el valor de un objeto reside principalmente en sus aplicaciones materiales. Interactúan con el objeto poniendo en práctica lo que Aristóteles en la *Ética* define como *phronêsis*, sabiduría práctica. Lo que principalmente les importa no es qué significa un objeto, sino el hecho de que lo usan de acuerdo con ciertos principios y/o fines. En efecto, *phronêsis* se opone particularmente a la *epistêmê*, racionalidad analítica. Al igual que sucede con las producciones artísticas generadas en lo que Carruthers (2014) llama “espacio lúdico medieval” —restauración del equilibrio corporal, salud y cortesía—, lo que importa al hacker y al jugador son los efectos que tiene la manipulación del objeto. Si con esta distinción entre el modo de acercamiento a un objeto de un lector del SLM y un jugador o un hacker se vuelve a las coplas del *Libro* reproducidas, se entiende que el texto dice ser un objeto que proporciona, si usado sabiamente, el gozo moderado que los humanos necesitan para ser sanos y virtuosos, un remedio contra la excesiva tristeza que induce la enfermedad y al pecado.

En este caso particular, la moralidad subyacente al hegemónico acuerdo crítico en torno a la ambigüedad del *Libro* es síntoma de la ideología literaria. Carruthers (2014) opone la noción de espacio lúdico medieval como generativa de las artes medievales a los acercamientos que la estética romántica impele hacia producciones anteriores a las condiciones materiales y discursivas del sistema literario moderno, el modo que tiene de labrarse una genealogía a través del nombramiento de materiales medievales —clásicos en el caso de Goldhill (1999), contemporáneos en el caso del debate entre narratología y ludología—. Teniendo en cuenta las citas del *Libro*, si nos preguntamos por su significado prescindiendo de la ideología literaria, resulta que la obra de Juan Ruiz no es ambigua, sino ergódica. Nombrarlo como ambiguo contradice las alusiones a la eutrapelia que, a su vez, no se contradicen con ninguna de las dos lecturas excluyentes entre sí —*ars amatoria* o literatura didáctica— y en cuyo término medio se sitúa la ambigüedad; además, privilegia la lógica epistémica sobre la *phronética*, una lectura literaria sobre un acercamiento lúdico o hacker y la cuestión del significado planteado como sinónimo de mensaje sobre la construcción personal de la

intellectual health, and social comity through various mixtures of ‘salts’ wet and dry, hot and cold, jocund (warm) and serious (cool), salvific and (in excess) destructive. These are the varying elements at play in medieval arts” (Carruthers, 2014, p. 31).

obra a través de la manipulación. Aquí, probablemente, desde la lógica del sistema literario se argumentaría que decir que el significado de una obra es conmensurable con su uso o escena de recepción no es nada nuevo, que desde la estética de la recepción se postulan que existen tantos significados como usos o recepciones lectoras. Sin embargo, no se ha dicho eso, sino que la obra es ergódica. Es decir, que requiere *ergos* —trabajo, esfuerzo práctico— y *hodon* —camino—, un esfuerzo no trivial para atravesarla. Lo ergódico y lo ambiguo se distinguen fundamentalmente en su grado de agencia: un lector, por muy involucrado que esté con un texto, es impotente. Como un espectador en un partido de fútbol puede especular, conjeturar, extrapolar, incluso protestar, pero no juega. Como un pasajero en un tren puede interpretar el paisaje, descansar sus ojos donde le plazca, incluso tirar del freno de emergencia, detener el tren y bajarse, pero no puede cambiar la dirección de las vías. Con diferentes niveles de sofisticación, el placer del lector del SLM es el del *voyeur*, distinto del jugador, el hacker o el “lector” de obras digitales y ergódicas como, por ejemplo, *Vniverse* de Stephanie Strickland o *Patchwork Girl* de Shelley Jackson. Lo ergódico implica uso y elección entre las múltiples potencialidades de un artefacto. La respuesta a la pregunta planteada tras las citas del *Libro* es que estas, aunque se refieren al significado del *Libro*, pasan desapercibidas para aquellos que investigan el significado del *Libro* porque sitúan el mismo en términos lúdicos y ergódicos y no filológicos ni posestructuralistas.¹⁷

En apoyo de este argumento podría referirme a las recepciones orales, fragmentadas, juglares, efímeras y teatrales de la poesía medieval, que rinden una lectura epistémica del *Libro* en su conjunto algo solo normal desde la perspectiva de la cultura impresa; a *iocus*, la compartida raíz etimológica de juglar, jocosidad —la alegría eutrapélica de Juan Ruiz— y juego; al pasaje donde Juan Ruiz (1988) declara “de todos instrumentos, yo, libro, só pariente; / bien o mal, qual puntares, tal diré ciertamente; / qual tú decir quisieres, y faz punto y tente; / si me puntar sopieres, siempre me avrás en mente” (p.70), enfatizando el ergodismo que requiere construir significado, como es evidente en los usos de “jugar” un instrumento musical en otras lenguas —*on joue un instrument, we play an instrument, ein instrument spielen*— y que en el castellano

¹⁷ Desde perspectivas diferentes a la expuesta, han abordado la relación entre el *Libro* y lo lúdico James F. Burke (1974), Cesáreo Bandera (1977), Leopoldo Funes y Maximiliano Soler (2005) y Erica Janin (2009a; 2009b).

ruiciano se traduce como tocar; o al papel asignado en el prólogo en prosa al acto de escoger en relación al significado del *Libro*, recordando que la diferencia fundamental entre lo ergódico y lo ambiguo se cifra sobre todo en las implicaciones del acto de escoger.

El funcionamiento de la ideología literaria en producciones ajenas al SLM puede ser ilustrada con una imagen de mundo al revés. Es una exageración lo que propongo, pero lo hago porque de su carácter hiperbólico depende su potencial ilustrativo. Imaginemos que el computador personal en su forma y distribución actual hubiese aparecido antes que el códice, un artilugio de reciente invención y difusión que comienza a suscitar preguntas — entre otras, preguntas por la literatura en la era del códice. De ser así, probablemente destacaríamos del códice las novedades que introduciría comparado con el PC: el códice, un objeto de alta resolución y contraste, de inicio instantáneo, legible desde múltiples ángulos, que permite un acceso rápido a sus páginas, no requiere batería ni electricidad y resiste bastante bien los derrames de café y otros líquidos. Enfatizar estas cualidades del códice nos parece extraño y un tanto absurdo, desde luego, pero conviene recordar cómo se habla de los llamados nuevos medios —¿cuándo dejan de ser nuevos?— los estudios de codicología residual o los que se ocupan de las relaciones entre fotografía y cine; frecuentemente, como recuerdan Jay D. Bolter y Richard Grusin en *Remediation: Understanding New Media* (1999), el medio nuevo se describe a través de los niveles de remediación que presenta con respecto al anterior.

Continuemos con la suposición. Hemos pasado cinco siglos describiendo, comparando y apreciando los maneras de comunicar de los distintos modos de almacenar y organizar información en pantallas; analizando funciones hipertextuales; evaluando lecturas no secuenciales, episódicas y no lineares; trazando las genealogías de modos de lectura interactivos y de prácticas e instituciones sociales determinadas por un procomún de la información; realizando estudios sobre cómo Social Book, Google Docs o Wikipedia construyen sentido, identidad y comunidad; fijándonos en las más brillantes construcciones rizomáticas; estudiando concepciones ergódicas de la belleza, el género, la clase, la raza, el espacio y el tiempo. En ese contexto de ansiedades investigativas aparece una obra compilada en códice —pongamos que el *Libro*— y alguien pregunta qué significa. La pregunta por el

significado como la plantea el SLM surgido, como decía Hesse (1997), de las elecciones sociopolíticas en un contexto de tradición codicológica y asentamiento de la imprenta, debería ser explicada para ser entendida en un contexto de cultura digital.

En fin, se ha dicho que, así como la gradual sustitución de la cultura manuscrita por la imprenta no tuvo la misma relevancia como filtro material y cognitivo que la sustitución del pergamino por el códice, la revolución digital es mucho más profunda que la provocada por la imprenta. Dicho brevemente: facilita un nuevo soporte para la lectura de textos y nuevos objetos que alteran las modalidades de inscripción textual y la relación intelectual y física del lector con el texto.¹⁸ Por otra parte, como precisamente enseña la fábula de los griegos y los romanos del *Libro*, tomar distancia respecto de las presuposiciones de nuestros juicios supone transformar la comprensión de los objetos. No obstante, no creo, como dije al inicio, que se trate de ejercer una negatividad absoluta o imponer binarismos excluyentes entre lo ambiguo y lo ergódico, la literatura y el juego, la cultura impresa y las culturas que la preceden y la suceden. Lo que creo es que es necesario mostrar las determinaciones históricas e epistemológicas de la literatura, revisando su historicidad para entender cómo nos ha afectado y afecta, cómo ha determinado nuestra visión de la información y la textualidad. En la medida en que el uso del término “literatura” connota privilegiar instituciones, modos de significación, de lectura, de autoría y de ciudadanía modernas, resulta esperable que en los últimos tiempos se haya visto como una categoría normativa, restrictiva crítica, histórica y estéticamente.¹⁹ En fin, ya Hans G. Gadamer (1977), analizando la noción heideggeriana de *Destruktion*, recordaba que

¹⁸ Sobre la comparación entre la revolución introducida por el códice y la introducida por el libro impreso, David Greetham nota que el discurso patrístico “*was dependent on a citational complex of authority very difficult to accomplish in the roll format as opposed to codex*” y que la interreferencialidad del códice “*encouraged or perhaps created the dialectic, the sic et non, and Scholasticism*” (Greetham, 2010, p. 172). Sobre la magnitud mayor de la revolución digital con respecto a la revolución de la imprenta, véase el debate entre Elizabeth Eisenstein y Adrian Johns en el foro de la *American Historical Review* (Eisenstein, 2002; Johns 2002).

¹⁹ Recordemos que la mayoría de los escritos sobre nuevos medios contienen una queja de este tipo. Véase, por ejemplo, Galloway (2006, pp. 4-8), Eskelinen (2012, los capítulos 9 y 10) y Ennslin (2012, pp. 3-9).

cada palabra irrumpe desde un centro y tiene una relación con un todo, y solo en virtud de este es palabra. Cada palabra hace resonar el conjunto de la lengua a la que pertenece y deja aparecer el conjunto de la acepción del mundo que le subyace. Por eso cada palabra, como acontecer de un momento, hace que esté ahí también lo no dicho, a lo cual se refiere como respuesta y alusión (Gadamer, 1977, p. 549).

La tarea es realizar una efracción en y de la disciplina de los estudios literarios. Para Jacques Derrida (1972, p. 336), uno de los sentidos de la deconstrucción era la efracción, la apertura —en este caso, no en los estudios literario sino en la filosofía— de un margen donde lo Otro se dijera en la dificultad que lo Mismo encuentra para asimilarlo. Es una operación que no implica abandonar la disciplina ni hacer patente una exterioridad mediante el recurso a referencias inhabituales en el discurso propio de la comunidad epistémica, sino, más bien, tomar el corpus disciplinar, su tradición, sus lecturas establecidas, sus instituciones y sus modos de selección y reproducción para desde ahí abrir un espacio de escucha, de receptividad a una cierta alteridad que no ha sido reconocida o se ha pasado por alto sistemáticamente. Ese es el proyecto al que este texto quiere sumarse.

REFERENCIAS

- Aarseth, E. (1997). *Cibertext: Perspectives on ergodic literature*. Baltimore: Johns Hopkins UP.
- Aarseth, E. (2001). Computer game studies, year one. *Gamestudies*. Recuperado de <http://gamestudies.org/0101/editorial.html>
- Bandera, C. (1977). De la apertura del Libro de Juan Ruiz a Derrida y viceversa. *Dispositio*, 2, pp. 54-66.
- Bolter, J. D & Grusin, R. (1999). *Remediation. Understanding New Media*. Cambridge: The MIT Press.
- Brand, J. (2003). The diverse worlds of computer games: A content analysis of spaces, populations, styles and narratives. En *Level up: Digital games research conference proceedings*, Utrecht University.
- Brownlee, M. (1985). *The status of the reading subject in the Libro de Buen Amor*. Chapel Hill: University of North Carolina Press.

- Burke, J. (1974). Love's double cross: language play as structure in the *Libro de buen amor*. *University of Toronto Quarterly*, 43, pp. 231-262.
- Carruthers, M. (2014). *The experience of beauty in the Middle Ages*. Oxford: Oxford University Press.
- Cerquiglini-Toulet, J. (2007). *La littérature française: dynamique & histoire*. Paris: Gallimard.
- Cerquiglini, B. (1989). *Éloge de la variante: histoire critique de la philologie*. Paris: Editions du Seuil.
- Copier, M. (2003). The other game researcher: participating in and watching the construction of boundaries in game studies. En *Level up: Digital games research conference proceedings*. Utrecht University.
- Covarrubias, G. (1634) *Tesoro de la lengua castellana*. Madrid: Melchor Sánchez. *de buen amor*. Berkeley: University of California Press.
- Derrida, J. (1972). *Marges de la philosophie*. París: Les éditions de Minuit.
- Deyermond, A. D. (1970). Some Aspects of Parody in the Libro de buen amor. En G.B. Gybbon-Monypenny (Ed.). *Libro de Buen Amor Studies*. Londres: Tamesis Books Limited.
- Deyermond, A. D. (1974). Juglar's Repertoire or Sermon Notebook? - the *Libro De Buen Amor* and a Manuscript Miscellany. *Bulletin of Hispanic Studies*, 51, pp. 217-227.
- Eisenstein, E.L. (2002) An Unacknowledge Revolution Revisited. *The American Historical Review* 107 (1), pp. 87-105.
- Enslinn, A. (2012). *The language of gaming*, Houndmills, Basingstoke, Hampshire; New York: Palgrave Macmillan.
- Eskelinen, M. (2001). The gaming situation. *Game Studies*, 1.
- Eskelinen, M. (2004). Towards computer game studies. Introduction: ludology and narratology. En N. Wardrip-Fruin, & P. Harrigan (eds.) *First Person: New media as story, performance and game*. Cambridge: The MIT Press.
- Eskelinen, M. (2012). *Cybertext poetics: the critical landscape of new media literary theory*. London & New York: Continuum.
- Fernández de Oviedo, G. (2002). *Batallas y quinquagenas*. Real Academia de la Historia.
- Frasca, G. (1999). Ludology Meets Narratology: similitude and differences between (video)games and narrative. *Ludology*. Recuperado de <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>

- Frasca, G. (2003). Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place. En *Level up: Digital games research conference proceedings*. Utrecht University.
- Funes, L. & Soler, M. (2005). Erótica textual y perspectiva lúdica en el *Libro de buen amor*. En C. Heusch (coord.), *El libro de buen amor de Juan Ruiz, Archiprêtre de Hita*. París: Ellipses, pp. 81-96.
- Gadamer, H.G. (1977). *Verdad y método*. Salamanca: Sígueme.
- Galloway, A. (2006) *Gaming: essays on algorithmic culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Gerli, M. E. (1981-82). Recta voluntas est bonus amor: St. Augustine and the Didactic Structure of the Libro de Buen Amor. *Romance Philology*, 35, pp. 500-508.
- Goldhill, S. (1999). Literary History without Literature: Reading Practices in the Ancient World. *Substance*, 88, pp. 57-89.
- Greetham, D. (2010). *The pleasures of contamination: Evidence, text and voice in textual studies*. Bloomington: Indiana University Press.
- Hamburger, J. F. & Bouché, A. M. (2005). *The mind's eye. Art and theological argument in the Middle Ages*. Princeton: Princeton University Press.
- Hesse, C. (1997). Books in time. En G. Nunberg (Ed.), *The future of the book* (pp. 21-36). Berkeley: University of California Press.
- Janin, E. (2009a). El juego como cifra de producción y clave de lectura en el Libro de buen amor. *eHumanista*, 12, pp. 65-86.
- Janin, E. (2009b). ¿Decídesme juguetes o fabládesme en cordura?: El juguete como uso artificioso del lenguaje y pauta estructural en el *Libro de buen amor*. En *Actas del III congreso internacional CELEHIS de literatura (Española, Latinoamericana y Argentina)*. Mar del Plata: Centro de Letras Hispanoamericanas, Universidad Nacional de Mar del Plata, CD.
- Johns, A. (2002) How to Acknowledge a Revolution. *The American Historical Review* 107 (1), pp. 106-125.
- Juul, J. (2005). *Half-real: Video games between real rules and fictional worlds*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Juul, J. (2008). The Magic Circle and the Puzzle Piece. En S. Günzel, M. Liebe, D. Mersch & S. Möring (Eds.), *Conference Proceedings of the Philosophy of Computer Games*. Potsdam: Potsdam University Press.
- Laddaga, R. (2006). *Estética de la emergencia*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo.

- Laddaga, R. (2010). *Estética de laboratorio*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo.
- Lecoy, F. (1938). *Recherches sur le Libro de buen amor de Juan Ruiz, Archiprêtre de Hita*, París: Droz.
- Looze, L. (1997). *Pseudo-autobiography in the fourteenth century. Juan Ruiz, Guillaume de Machaut, Jean Froissart, and Geoffrey Chaucer*. Gainesville: University Press of Florida.
- Looze, L. (1998). To Understand Perfectly is to Misunderstand Completely: “The Debate in Signs” in France, Iceland, Italy and Spain. *Comparative Literature*, 50, pp.136-154.
- Looze, L. (2004). Text, author, reader, reception. En L.M. Haywood & L.O. Vasvari (Eds.), *A companion to the Libro de buen amor*, (pp. 131-149). Woodbridge: Tamesis.
- Ludmer, J. (2010) *Aquí América Latina. Una especulación*. Buenos Aires: Eterna Cadencia Editora.
- Murray, J. (1997). *Hamlet on the holodeck: The future of narrative in cyberspace*. New York: Free Press.
- Nebrija, A. (1992) *Vocabulario español-latino*. Madison: Hispanic Seminary of Medieval Studies.
- Nuti, A. (1998). *Ludus e iocus: percorsi di ludicità nella lingua latina*. Treviso: Fondazione Benetton Studi Ricerche.
- Palencia, A. de. (1992) *Universal vocabulario en latín y en romance*. Madison: Hispanic Seminary of Medieval Studies.
- Ruiz, J. (1988). *Libro de buen amor*. Madrid: Clásicos Castalia.
- Schut, K. (2003). Technology tells a tale: digital games and narrative. En *Level up: Digital games research conference proceedings*. Utrecht University.
- Seidenspinner-Núñez, D. (1981). *The allegory of good love: Parodic perspectivism in the Libro*
- Uhlig, S. H. (2011). Historiography or Rhetoric? A Road (Not) Taken in the Evolution of the Literary Field. En D. Damrosch & T. Haen (Eds.). *The canonical debate today*, (pp. 78-105). Amsterdam & New York: Rodopi.
- Walsh, John, K. (1979). Juan Ruiz and the Mester de clerecía: Lost context and lost parody in the *Libro de buen amor*. *Romance Philology*, 33, pp. 62-86.
- Zumthor, Paul. (1987). *La lettre et la voix: de la “littérature” médiévale*. Paris: Éditions du Seuil.