

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LAS ARTES

Maestría en Crítica y Difusión de las Artes

-

Tesis

JUGUETES TEXTUALES

ESCRIBIR CON UN DISPOSITIVO LÚDICO

Alumno: Sebastián Bianchi

Director de Tesis: Sergio Ramos

2020

Índice

- Agradecimientos / 4
- Epígrafe / 5
1. ENTRE EL VERSO Y LOS JUGUETES / 6
 - 1.1. *Conceptos operacionales, deslizamientos heurísticos* / 7
 - 1.2. *Metodologías ad hoc* / 14
 - 1.3. *Periodizaciones: de los poemas de artificio a las tecnopoéticas contemporáneas* / 16
 - 1.4. *Para una lectura semiótica de los juguetes* / 24
 2. ARTE POÉTICA: DE LOS ARTIFICIOS FORMALES / 26
 - 2.1. *Artes de poética descentrada* / 27
 - 2.2. *Obscuridad y llave léxica* / 35
 - 2.3. *Direcciones de lectura* / 39
 - 2.4. *Juegos alfabéticos* / 43
 - 2.5. *Sopa de letras rancia* / 46
 - 2.6. *Juguetes jeroglíficos* / 50
 - 2.7. *Hacia un análisis en términos de dispositivo* / 52
 3. LUDOLINGÜÍSTICA: DE LOS PASATIEMPOS / 62
 - 3.1. *Recreos, pasatiempos y claringrillas* / 69
 - 3.2. *Hacia un análisis en términos de dispositivo* / 78
 4. ARTE MECÁNICA: DE JUGUETES Y MECANISMOS AUTOMÁTICOS / 88
 - 4.1. *Ars machina* / 96
 - 4.2. *Musa combinatoria* / 101
 - 4.3. *De la materialidad del significante a la artefactualidad de los soportes* / 104
 - 4.4. *Mover alfabetos, mover lenguaje de madera: los tipos móviles* / 108
 - 4.5. *Lectoras mecánicas* / 110
 - 4.6. *Benjamin, coleccionista de juguetes* / 116
 - 4.7. *Tableros y juegos de casillero* / 117
 - 4.8. *En la tradición del juguete, nuestras primeras letras* / 119
 - 4.9. *Juguetes avant la lettre* / 123
 - 4.10. *Flux-play* / 124

4.11.	<i>Hecho acá, juguetes industria nacional</i>	/ 128
4.12.	<i>Hacia un análisis en términos de dispositivo</i>	/ 130
5.	TECNOPOÉTICAS: DEL POEMA AL OBJETO PLÁSTICO	/ 139
5.1.	<i>Kit de juguetes plastiútiles</i>	/ 147
5.2.	<i>Madí, madigramas, madigrafías...</i>	/ 154
5.3.	<i>¿Juguetes en la Expo Internacional?</i>	/ 159
5.4.	<i>Poesía para darle cuerda</i>	/ 163
5.5.	<i>Inútiles las máquinas, inútil la cosa y el poema</i>	/ 165
5.6.	<i>Tipos móviles de papel</i>	/ 169
5.7.	<i>Menú: Hoy poema semiótico</i>	/ 175
5.8.	<i>Uribe esq. Píccoli</i>	/ 178
5.9.	<i>Gadget y máquina tonta</i>	/ 182
5.10.	<i>Soldados para un alfabeto</i>	/ 185
5.11.	<i>Concertina o el libro enchufado</i>	/ 191
5.12.	<i>Hacia un análisis en términos de dispositivo</i>	/ 195
5.13.	<i>Dispositivos comparados</i>	/ 204
6.	PROGRAMA INTERIOR, ÍTEMS PARA ACTIVAR	/ 207
6.1.	<i>Un dispositivo, muchos dispositivos</i>	/ 211
6.2.	<i>El canon, allá lejos</i>	/ 213
6.3.	<i>Ni la pluma ni el pincel</i>	/ 217
6.4.	<i>Ut pictura poetrrix</i>	/ 221
6.5.	<i>Poéticas con el complemento del adjetivo</i>	/ 226
6.6.	<i>Coda didáctica</i>	/ 227
	Bibliografía	/ 230

Agradecimientos

A Gaby, Renata y Cosme por el acompañamiento
y el tiempo resignado para que pueda escribir.

A Sergio Ramos por motivarme a hacer la tesis, creer en el objeto
de investigación y ayudarme a terminar de encontrarlo;
también por sus atentas y muy serias correcciones y sugerencias.

A José Villa y la revista de poesía *Op.Cit.* por interesarse y difundir
los artículos vinculados con estos juguetes.

A Marcelo Díaz y *NAU-poesía* por el entusiasmo y la difusión
de los jeroglíficos en lengua romance.

A Juan Ángel Italiano por sus generosos aportes
de los artificios en la tradición uruguaya.

A Juan José Mendoza y Mercedes Halfon, queridxs compañerxs de Cátedra,
con quienes aprendo y comparto la pasión por la poesía.

“Un juguete adecuado que cuesta cinco chelines y mantiene a un niño ocupado y entretenido durante cien horas o más, le cuesta a uno menos de tres cuartos de penique por hora, en tanto que un barato juguete plástico que se compra por seis peniques y dura cinco minutos resulta costar unos 30\$ la hora. Si no se quiere gastar más de seis peniques, es mejor comprar un lápiz sólido y grueso, unas tizas o un cuaderno de papel borrador.”

Sten Hegeler, *Cómo elegir los juguetes*.

1

ENTRE EL VERSO Y LOS JUGUETES

Fruto de nuestra investigación, buscaremos desplegar el problema de la definición de un artefacto interactivo que, a partir de las configuraciones verbales que presenta en su superficie textual, invita a una escritura producto de las intervenciones lúdicas y las instancias de juego con un operador textual. En este sondeo de aproximación al objeto, nos guiarán un conjunto de interrogantes, una serie de preguntas-problemas que intentaremos despejar para construir conocimiento a partir del contacto con estos objetos y terminar de acomodar las aproximaciones epistemológicas a los juguetes textuales. Así, nos preguntamos: ¿Qué características deben reunir ciertos dispositivos lúdicos para producir escrituras a partir de las interacciones con un operador sobre la superficie textual del artefacto? ¿Cuáles potencialidades interactivas podrá presentar un texto para que de su contacto con el lector resulte una escritura, una cierta movilización lúdica del lenguaje? ¿Cómo se activa una superficie textual? ¿Hay juguete, incluso, en un mínimo ejercicio de escritura, en una consigna o restricción, si a éstas las anima un espíritu de juego, una instrucción que dispare o habilite interacciones lúdicas? Y finalmente, estos juguetes textuales que estamos trayendo al terreno de la investigación, ¿constituyen un dispositivo viable o un anhelo, una cierta pulsión utópica en la que juego y artefactualidad se combinan para permitir que un operador escriba a partir de ciertas intervenciones lúdicas en el mecanismo, o se trata simplemente del sueño confuso de un instante?

Para empezar a despejar estos interrogantes conformaremos un corpus de poemas interactivos, juegos de palabras, juguetes didácticos, máquinas para leer y escribir y dispositivos creados en el campo de las tecnopoéticas y las artes contemporáneas, de modo tal de poder rastrear en cada uno de ellos sus potencialidades interactivas y las configuraciones textuales que habilitan un rol de operador en las instancias de recepción. Para que estas aproximaciones organicen cierto orden metodológico en su modo de presentación, en el capítulo titulado “Entre el verso y los juguetes” describiremos los

aspectos generales que hacen a los dispositivos lúdicos de inscripción, los presupuestos metodológicos y el herramental puesto en juego en el abordaje del corpus (Cap. 1). Posteriormente, desarrollaremos los cambios sufridos por el dispositivo a lo largo de la línea temporal, organizando estas mutaciones alrededor de tres núcleos conceptuales: *artificios formales* (Cap. 2), *pasatiempos* (Cap. 3) y *tecnopoéticas* (Cap. 5). Asimismo, en la creencia que sobre nuestro objeto de estudio confluyen otros dispositivos objetuales de tipo lúdico, analizaremos el aporte que los juguetes didácticos, artísticos, tradicionales y los mecanismos autómatas de lectura y escritura (Cap. 4) han podido realizar a la hora de definir los aspectos constituyentes de un juguete textual.

1.1. Conceptos operacionales, deslizamientos heurísticos

Si definimos en una primera y provisoria aproximación a los juguetes textuales en tanto *artefactos interactivos que, a partir de las configuraciones verbales que presentan en su superficie textual, invitan a una escritura producto de las intervenciones lúdicas y las instancias de juego desde una posición de operador textual*, tendremos por fuerza que circunscribir determinadas nociones para afinar la capacidad descriptiva de nuestras herramientas de investigación, y evitar así que éstas naufraguen en las aceitosas aguas de la ambigüedad conceptual. Por ello, un primero movimiento de aproximación metodológica consistirá en recortar los siguiente conceptos operativos: *dispositivo, lúdico, juego, interacción, activar y azar*.

Al respecto, en uno de los ya clásicos artículos dentro del campo de la semiótica argentina, Oscar Traversa inicia su argumentación sobre el dispositivo a partir de una versión acotada –casi una entrada de diccionario– en tanto “artificio destinado a obtener un resultado automático” (Traversa, 2001, p. 233), para luego inscribir, junto a los aspectos técnicos, las prácticas sociales que hacen a la producción y los consumos mediatizados. La cita que toma prestada de Aumont al inicio de su artículo le sirve para modelar la complejidad técnica y social del objeto que busca definir: “los medios y técnicas de producción de las imágenes, su modo de circulación y, eventualmente, de reproducción, los lugares en los que ellas son accesibles, los soportes que sirven para difundirlas.” (Aumont, 1992, p. 143). Queda claro en el fragmento que para Aumont el concepto de dispositivo desborda los límites del artefacto e integra, como parte constitutiva del dispositivo, a las prácticas sociales que determinan las instancias de producción y reconocimiento: “El conjunto de estos datos, materiales y organizacionales, es lo que entendemos por *dispositivo*.” (Aumont, 1992, p. 143).

Objeto facetado y de interconexiones múltiples –“una especie de ovillo o madeja, un conjunto multilineal” (Deleuze, 1990, p. 170)–, la complejidad del dispositivo se manifiesta entonces en esa articulación que establece entre diferentes instancias materiales e inmateriales que hacen a la vida técnica y social de los artefactos pero que también los excede y desborda. A la pregunta autoformulada “¿Qué es un dispositivo?”, se responde Agamben en otro artículo señero: pues “un conjunto heterogéneo que incluye virtualmente cada cosa, sea discursiva o no: discursos, instituciones, edificios, leyes, medidas policíacas, proposiciones filosóficas.” (Agamben, 2011, p. 250). Así, para el filósofo italiano el dispositivo será entonces esa “red que se tiende entre estos elementos”.

A veces también identificados o confundidos con los medios o los artefactos que gestionan el contacto entre el polo productivo y las instancias de recepción, el término “dispositivo” sumado a los adjetivos “mecánico”, “electrónico” sería más adecuado – según explica Verón– para señalar a los modernos medios de comunicación. Así, propone reservar el concepto de “medios” para sólo “los usos de las sucesivas tecnologías de comunicación, tal como estos usos se estabilizaron a lo largo de la historia.” (2013, p. 144). A esos soportes “no evanescentes” que permiten vehiculizar los mensajes de manera autónoma y persistente en el tiempo, producto de las innovaciones tecnológicas, bien podríamos adjudicarle eso que Verón señala a propósito de los discursos diseminados por la red, la producción “autopoiética” (2013, p. 296) de los discursos debida a la participación activa en recepción, donde los espectadores y/o lectores son también productores. Aquí ya estamos casi en una zona habilitada para el concurso de nuestros juguetes. Para ello sólo bastará sustituir, en el fragmento que sigue, *fotografía* por *juguete textual*:

la fabricación industrial pone rápidamente el dispositivo al alcance de los actores individuales. La fotografía hizo posible una situación que Internet parece haber banalizado: los actores individuales son receptores de los discursos que el dispositivo hace posibles, pero son también, sin mayores obstáculos técnicos, productores. La fotografía puso las alteraciones de escala espacio-temporales, por decirlo así, al alcance de todos. (Verón, 2013, p. 247)

Respecto del modalizador “lúdico” puesto al lado del término “dispositivo” en nuestra primera aproximación al objeto de estudio, importa ahora desmenuzar la idea de juego que depositamos en estos artefactos interactivos de inscripción, como si de algún

modo la escritura fuera una más entre las prácticas gratuitas, ganada por el impulso cinético del automovimiento y no destinada a una meta o fin, como se refería Kant a los trabajos del arte en sus investigaciones sobre estética. Reelaborando el tópico kantiano de actividad desmotivada y autonomía estética, Gadamer da nueva forma al concepto engarzando la idea del impulso o la energía cinética que liberan los dispositivos lúdicos: “El juego aparece entonces como el automovimiento que no tiende a un final o una meta, sino al movimiento en cuanto movimiento.” (Gadamer, 2005, p. 67). Lejos de todo objetivo “conceptual, útil o intencional”, el juego irrumpe como “la pura prescripción de la autonomía del movimiento”. (Gadamer, 2005, p. 70). Y suma complejidad al cuadro, trayendo a escena otro de los aspectos que hacen a la construcción de nuestro objeto, el problema del rol activo en recepción, de las instancias de reconocimiento también como productoras del mensaje que reciben –ya sea modificándolo, ya terminando de componerlo– y señalando en ello uno de los aspectos salientes del arte experimental: la labor activa del espectador/lector en la coproducción de los discursos artísticos, de la obra en sí. Para Gadamer, todo receptor comprometido dentro de un esquema comunicacional abierto en el campo del arte se transforma, por efecto del juego, en un co-jugador: “este impulso por transformar el distanciamiento del espectador en su implicación como co-jugador puede encontrarse en todas las formas del arte experimental moderno.” (Gadamer, 2005, p. 70). De ahí nuestro postulado respecto de los juguetes textuales: estos dispositivos lúdicos de inscripción se presentan frente al lector/operador con todo un menú de opciones escriturales para desplegar a partir del *input* de determinados ítems distribuidos sobre la superficie textual del artefacto, de modo tal que con sólo activarlos correctamente, el juguete inicia su trabajo de escritura gracias al doble comando que la interfaz tiende entre producción y reconocimiento. “Solo habrá una recepción real –dice Gadamer–, una experiencia artística real de la obra de arte, para aquel que *juega-con*, es decir, para aquel que, con su actividad, realiza un trabajo propio.” (2005, p. 72).

Este vínculo más o menos estrecho entre arte y juego, próximo o lejano según cuáles sean los predomios estilísticos en la historia del arte, ha sido trabajado tanto desde la filosofía como del propio campo, a partir de las reflexiones de algunos artistas. En este sentido, vanguardias y post-vanguardias constituyeron momentos privilegiados en cuanto al ensayo con el elemento lúdico en la obra y al desarrollo conceptual del arte como juego. Vilém Flusser, por ejemplo, dedica un capítulo de *El universo de las imágenes técnicas* a este problema, aquel que justamente titula “Jugar”. Allí plantea que el artista contemporáneo “juega con fragmentos disponibles de información” (2015, p.

121) y equipara la construcción de la obra con la producción de “información nueva”. A diferencia del arte del pasado, en donde predominaba la figura de un creador –*creatio ex nihilo*– que, inspirado, construía o encontraba sus materiales de la nada y de esa “información imprevista” investía su halo de demiurgo o artista, actualmente tanto por efecto de la secularización del campo, el desarrollo de los media y las influencias de las teorías de información el artista asoma como un manipulador de fragmentos, alguien que moviendo lenguaje –diría Goldsmith (2015)– produce nueva información. En este sentido, la figura autoral, tratando los despojos textuales como si fueran arcilla, reorienta el flujo semiótico de los fragmentos para tentar allí la posibilidad de un nuevo conocimiento.

En esa suerte de ecuación no dicha que propone Flusser, artista = jugador, las operaciones con bits de información tomadas –o mejor, apropiadas– del fluir discursivo telemático homologan al ladrón del fuego divino con el acaparador compulsivo de fragmentos, aunque éste ya no venga como portador de un conocimiento vedado a los humanos sino del mero ruido prestigiado por el copyright. El juego productivo de informaciones ocurre “dentro de una red dialógica, técnicamente viable en la actualidad gracias a la telemática y sus *gadgets*” (Flusser, 2015, p. 122), y lo que propone al operador –al viejo lector apoltronado en las instancias de reconocimiento– es nada más y nada menos que un *juego abierto*,

es decir, un juego que modifique sus propias reglas a cada jugada. Sus participantes, los jugadores con información, serán libres precisamente por haberse sometido a reglas que buscan modificarse a cada jugada. He aquí una de las definiciones de “arte”: un hacer limitado por reglas que son modificadas por el hacer mismo. (Flusser, 2015, p. 128)

Reflexividad que anima al propio mecanismo generador, como si la obra fuese la responsable autónoma del automovimiento sintáctico por el que el discurso resultante se inscribe sobre la superficie textual del dispositivo lúdico. En esto, los juguetes textuales explicitan la cadena genética que los mantiene unidos a la suerte de la poesía moderna, ya que como sus herederos naturales, quedarán atados a una misma vocación metadiscursiva, aquella que, pliegue mediante, no sólo los torne capaces de observarse a sí mismos, de retener en un mismo movimiento de enunciación el contenido semántico del poema y su propia crítica, sino también la reflexión acerca de su estatuto en tanto artefactos artísticos.

Flusser soñaba con una sociedad de jugadores conectados a interfaces dialógicas, “conscientes de la estrategia del juego de la libertad”, que en el tráfico del azar como su principal “materia prima” encontrarían al otro en el contacto, es decir, en la información nueva que las instancias de diálogo prometen. Utópico, lo mismo que los juguetes que promocionamos, y algo mesiánico, sus oraciones tienden a escribirse con verbos que oscilan entre el futuro y el condicional, como quien anota oteando el horizonte, el mañana: “La existencia humana se transformaría: de *homo faber* pasaríamos a *homo ludens*”, sostiene este autor (2015, p. 125).

Los diseños abiertos que proponen los juguetes textuales para quienes operan desde recepción generalmente habilitan una serie de mecanismos –digitales o analógicos– para que la obra o el texto resulte del intercambio entre autor-lector, mejor dicho, entre co-jugadores, ya que ese “continuo ser-activo-con” que hace al dispositivo interactivo según Gadamer, compromete en un mismo rol productivo al creador junto con las instancias espectatoriales o de lectura. La morfología de obras de este tipo y su particular identidad no es arbitraria, “sino que es dirigida y forzada a insertarse dentro de un cierto esquema para todas las realizaciones posibles”. (Gadamer, 2005, p. 75). El espectro combinatorio, las miles de soluciones probables que el dispositivo arroje frente al *input* operado desde reconocimiento, ya estaban contenidos dentro del mecanismo interior del juguete en su virtualidad, aguardando pacientes en el programa a que una tecla libere su fuerza cinética y manifieste su potencial semiótico en tanto nueva marca que aparece sobre la superficie textual del juguete. Este escribir interactivo necesita de ciertas llaves de activación: teclas, perillas, botones, encastres, *shifters*, palabras claves, obscuridades barrocas a develar, en fin... Cada dispositivo trae alojado en su carcasa exterior las terminales sensibles a partir de las cuales la activación del usuario pondrá a producir el arsenal semiótico previsto en el juguete. Al decir de Verón, “la libertad de elección y de iniciativa no han sido nunca, en reconocimiento, tan grandes” (2013, p. 287); y a continuación específica: “los receptores tienen en sus manos, por primera vez, los dispositivos técnicos para ejercitarlas” (2013, p. 287).

Más allá de los juegos entre operadores y teclas, los potenciales interactivos de muchas obras de arte contemporáneo, incluso de aquellas que promueven la negación de semejante estatuto estético en tanto formas anti-arte, suelen recurrir a diversos protocolos de participación: instrucciones, obras para completar, hallar la clave y descifrar, recortar y pegar, etc. Muchas de las propuestas Fluxus van en esa dirección. Así, por ejemplo, lo explicaba George Maciunas en “Neodadá en música, teatro, poesía y arte”,

suerte de manifiesto leído públicamente durante un concierto de 1962: “contra la separación artificial entre intérprete y público, entre creador y público”, muchas soluciones de las vanguardias en adelante trabajaron por una figura de artista que “crea un concepto o un método mediante el cual la forma puede ser creada sin su participación”, un artista que crea un tipo de obra que ofrezca apenas un marco, una especie “de máquina automática dentro o mediante la cual la naturaleza [...] pueda completar la forma artística de manera eficaz e independientemente del compositor”. (2019, p. 93).

Lógicamente, estos protocolos aleatorios abren las puertas para el ingreso problemático del azar como otro componente más en los resultados de la obra. Podríamos suponer que tanto los esquemas combinatorios, los textos potenciales, los poemas matemáticos, los mecanismos liberados al automovimiento o la tirada de dados mallarmeana, todos contemplan la injerencia del azar como otra dimensión del trabajo artístico. A veces bajo la forma de una determinada “materia prima” (Flusser, 2015, p. 125), incorporándolo como positividad al juego creativo; a veces en trabado combate contra su irrupción en el programa productivo, parecido al virus que infecta con sus imponderables los procesos racionalmente monitoreados desde las instancias de producción, inflexibles contra el escándalo de una parte de la obra dejada fuera del alcance del control autoral. Más cerca de la primera opción que de esta última, los artistas Fluxus incorporan los imponderables de la obra como parte constitutiva de la misma, e incluso llegan a remitir el diseño todo del dispositivo al azar como primera variable de su propuesta. En tal sentido, en su “Conferencia 1960”, el compositor La Monte Young argumenta lo siguiente:

Cuando Dennis Johnson y yo estuvimos en el apartamento de Richard Maxfield en Nueva York, discutimos acerca de la cantidad de elecciones que un compositor retenía en una composición que recurría al azar o a la indeterminación. En general coincidíamos en que el compositor siempre tiene que elegir, tanto en un sentido como en otro. En el peor de los casos, tiene que decidir qué tipo de azar o indeterminación usará en su composición. (Brecht y otros, 2019, p. 48)

Algo de esto, probablemente, haya estado en la antesala del mítico poema de Mallarmé, aquella composición que gana para la poesía moderna la espacialidad total de la hoja, liberando al poeta de la constricción a los renglones y preparando para el verso casi la superficie textual del cuadro, una superficie pictórica sobre la cual escribir ahora.

En aquel poema, decíamos, el elemento “azar” irrumpe tematizado desde el propio título y se transforma en el disparador morfológico a partir del cual se organiza la tirada tipográfica de los dados –de las letras– sobre la página, para ver cuánto del azar puede ser abolido, domeñado, mediante el trabajo atento y minucioso del poeta. “Una jugada de dados jamás abolirá el azar”, sostiene rotundo Mallarmé. Y da cierre al texto con este verso: “Todo Pensamiento emite una Jugada de Dados”. Del mismo modo, podríamos conjeturar, cada juguete textual pone a disposición del operador un esquema racional, un meditado programa de operaciones discursivas que desencadena –juego mediante– un menú de soluciones aleatorias. Es más, luego de accionar el dispositivo lúdico, pareciera como si el juguete textual nos dijese al oído, haciendo suya la frase de Mallarmé: “Toda oración, todo verso que sale de mí, sale para perderse en el flujo infinito de la semiosis.”

Quizá de este mismo anhelo provenga buena parte del impulso de Flusser por un azar en tanto “accidente programado”, vocero de “una sociedad comprometida contra el azar y a favor de lo deliberado improbable” (2015, p. 127). Deliberado por estar ya virtualmente concebido por el creador del dispositivo productor e improbable porque depende del barrido total de todas las combinatorias posibles contenidas en el interior del programa. En una nota al pie a ese mismo texto, explica Claudia Kozak: “‘objetivamente’ [...] todo azar está ya inscrito en el programa; ‘subjétivamente’, el programa, convertido en ‘preparación’, habilita los esfuerzos humanos para abrir lo nuevo contra el programa mismo.” (2015, p. 128). Para ello, situados frente a los dispositivos, no nos encontraremos ni con chimpancés ni con procesadores de texto que “tocan el *universo de las 45 teclas* como si fuera una partida de dados: *aleatoriamente*”, sino con operadores activos en recepción, capaces de metabolizar el dato azaroso que arroja el artefacto en la materia prima dialógica con la que construir la nueva información. En este sentido podríamos conjeturar que, a mayor presencia de operaciones azarosas a cargo del dispositivo y, por lo tanto, de inscripciones aleatorias en su superficie textual, mayor será también el desfase que el juguete textual promueva entre condiciones de producción y de reconocimiento, según el esquema semiótico propuesto por Verón.

Corriéndose ahora de la idea de dispositivo, Jean-Louis Déotte pone en circulación el término “aparato” para remitir a aquellas tecnologías de la comunicación que gestionan el contacto. Pero, de esto, lo que sobre todo pueda servir a nuestro propósito es el nexo, el funcionamiento en tándem que Déotte establece entre el juego y los aparatos, al punto de ver en ellos unas prótesis que los adultos fabrican para revivir, a través de los canales tecnológicos, “un juego infantil con las imágenes y los sonidos”. (Déotte, 2013, p. 183).

Tanto es así que, según el autor, el interés que manifiesta Benjamin por los juguetes y los juegos de infancia no sería otro que la pasión del investigador adulto que sondea los efectos de la reproducción mecánica, de la cámara fotográfica o los autómatas, es decir, de los aparatos sin más, esas interfaces entre producción y reconocimiento en cuyo *feedback* se juega la pulseada de una oposición conceptual: *play* versus *game*. Al respecto, argumenta Déotte:

No es por azar que la mayor parte de los aparatos inventados en el corazón de la modernidad dan cuenta más de lo lúdico, de lo “jugable”: son accesorios de los placeres humanos, cuyo lugar de nacimiento no es ni el atelier ni el laboratorio, sino la barraca ferial. Los aparatos exhiben una poética técnica que ya está al servicio de sí misma, de un placer tomado a la ficción que describe Aristóteles en la *Poética*. La invención de la perspectiva, y por lo tanto de la representación, no respondía a priori a ninguna necesidad al comienzo del *Quattrocento*. Pero una vez instaurado, este aparato hizo mundo. Con los aparatos, se permanece en la ficción, no sólo porque producen nuevos regímenes de la ficción, sino sobre todo porque ellos son autoprodutores, autoficcionales, al generar por sí mismos mundos y temporalidades que no se esperaban. (Déotte, 2013, p. 182)

Dispositivos de feria que tienen una pata puesta en las poéticas clásicas y otra, en las tecnologías de representación renacentista, los aparatos antecedentes de los juguetes textuales van a arrastrar hacia nosotros la novedosa mecánica autorreferencial de la que ha venido dando cuenta la poesía moderna, desde el romanticismo y el simbolismo en adelante, la cual terminará de encarnar en las actuales tecnopoéticas el potencial lúdico, jugable y el programa interactivo que reconecta la emisión y recepción en un mismo status creativo en tanto co-jugadores: investigadores que, pulsando teclas o moviendo molinetes y perillas, transmutan el dato muerto en nueva información.

1.2. Metodologías ad hoc

Como una manera de adaptar estas herramientas conceptuales a la realidad de los juguetes que intentamos construir, haremos foco en la idea de artefacto y los aspectos técnico-mecánicos que nuestro objeto de estudio arrastra, y en la dimensión social y discursiva que como cualquier texto implica: la de un polo productor, un polo receptor y un discurso doblemente formateado por el trabajo de la semiosis. Para ello compondremos una grilla analítica, suerte de malla metodológica por la que hacer pasar a los juguetes, de modo tal

que cada dispositivo revele, a partir de las marcas que operan en sus superficies textuales, los mecanismos que animan sus virtualidades escriturarias, esas capacidades de inscripción contenidas en el artefacto y que aguardan por el trabajo activo del lector/operador para poner en marcha el trabajo productivo de la semiosis.

Aquí empiezan a aparecer como muy importantes dos aspectos estrechamente ligados a la idea de dispositivo: **materialidad** y **soporte**. “Cuando hablamos de producción de sentido hablamos de cosas que remiten a materialidades [...] es decir, cosas que están en el mundo al alcance de nuestros analizadores biológicos.” (Traversa, 2001, p. 234). Mediante la vista, el oído o el tacto, el operador textual establece contacto con ciertos rastros desparrramados sobre el soporte; lectura mediante, de a poco va descubriendo “un conjunto de marcas sobre la materia que las soporta, resultado de algún ejercicio técnico que se emplea para modelarlas” (2001, p. 235) y de su interacción con ellas habilita nuevas instancias de escritura, aquellas que el aparato contenía en su virtualidad a la espera de que el hipotético lector, cual niño que encuentra la lámpara, frote el juguete para liberar los múltiples textos contenidos en el mágico artificio.

Atento a los aspectos técnicos del dispositivo, las primeras categorías a analizar serán las propias de una gramática, es decir, componentes morfológicos y operaciones sintácticas a los que recurren los juguetes textuales para poner a funcionar la escritura. Diferenciaremos juguetes **bidimensionales** y juguetes **tridimensionales**; superficies interactivas de inscripción que se despliegan en el plano, a lo largo del alto y ancho del soporte (papel, cartulina, pantalla); o bien en el volumen, textualidades distribuidas sobre un soporte artefactual (cubos, móviles, máquinas), una “cosa” o “aparato” hecho de alto, ancho y profundidad sobre cuyas caras o lados se despliegan los ítems textuales listos para su activación.

Respecto de esto último, podremos modelizar el grado de **interactividad** que propone un determinado juguete textual. Para ello será necesario la comparación entre diferentes dispositivos lúdicos para ver cuáles ofrecen mayores posibilidades interactivas en sus mecanismos productivos de escritura y en cuáles, por el contrario, sus mecanismos de interacción resultan más acotados. Es decir, la interacción se medirá en + / - capacidad de *feedback* productivo por parte de la interfaz. En vínculo estrecho con esto entran en juego las instancias de **activación**, cómo y dónde se activan los juguetes textuales para poner en funcionamiento sus potenciales interactivos y, por lo tanto, sus mecanismos productores de escritura.

Una vez puestos en marcha los diferentes componentes morfológicos y sintácticos que hacen a la propia mecánica del dispositivo lúdico, las diversas maneras que tengan de procesar la escritura nos permitirá pensar en juguetes en los que su proceso de escritura sea el resultado de combinatorias azarosas y otros en que los textos generados aparezcan como más sometidos a control del usuario, a una escritura tensada por las riendas del trabajo consciente. En estos casos, podremos diseñar unas categorías de análisis que nos permitan confrontar, por comparación, aquellos juguetes en los que el par **azar/control** pueda ser tabulado en + / -, es decir, entradas analíticas que permitan describir resultantes de escritura sometidas a un mayor o menor rol activo en reconocimiento, de prácticas más o menos aleatorias. Finalmente, diferenciar aquellos **dispositivos de exhibición** de los **de uso**, de acuerdo a las prácticas sociales que promuevan en cada caso.

Así, dado un juguete textual x , podemos sintetizar las variables planteadas en un esquema acotado que nos permita dar cuenta, aunque sea a vuelo de pájaro, de los principales elementos constitutivos presentes en el dispositivo lúdico:

Materialidad: qué materias significantes que operan sobre la superficie textual.

Soporte: sobre dónde se inscriben las marcas de la semiosis.

Bidimensionalidad: superficies textuales planas.

Tridimensionalidad: superficies textuales volumétricas; artefactualidad del soporte.

Interactividad: qué operaciones habilitan los mecanismos interactivos del artefacto.

Activación: dónde y cómo se activan los mecanismos productores de escritura.

Azar: operaciones que arrojan resultados aleatorios de la escritura; el texto depende más del dispositivo.

Control: operaciones que arrojan resultados controlados de la escritura; el texto depende más del operador.

Dispositivos de exhibición / de uso: qué prácticas sociales se ponen en juego en cada caso.

1.3. Periodizaciones: de los poemas de artificio a las tecnopoéticas contemporáneas

A fin de ordenar el corpus de juguetes textuales que conforman nuestros insumos de investigación, elegiremos distribuirlos a lo largo de una línea temporal, segmentada en tres momentos diferentes de acuerdo a cómo han ido mutando los dispositivos lúdicos a lo largo de la historia y a cómo fueron también modificándose las dimensiones técnicas, sociales, los públicos, los lugares de circulación y los cambiantes estatutos estéticos que tanto desde el arte poética y la crítica se le han asignado a estos artefactos interactivos de inscripción. Por ello, dividiremos el recorrido que siguen los juguetes textuales en tres

momentos, a partir de los tres diferentes nombres con que se los ha señalado: artificios formales, pasatiempos o recreos literarios, y tecnopoéticas respectivamente. A su vez, en estas etapas de configuración genérica, los juguetes textuales han ido tendiendo redes de retroalimentación con campos ajenos a la poesía, básicamente, con ciertas soluciones lúdicas aportadas por los juguetes tradicionales, los juguetes didácticos, por aquellas obras plásticas que recurren a intertextos con juegos y juguetes, como así también a las máquinas de escritura y de lectura que inventores excéntricos nos han legado, suerte de palimpsestos para futuras reapropiaciones por parte de las tecnopoéticas actuales.

Los tratados sobre arte poética correspondientes al período del Barroco español se mostraron afectos a compilar una serie de géneros de artificio, agudezas de ingenio o manierismos que propiciaban la activación de sus esquemas textuales y, a partir del trabajo activo de la lectura, arrojaban diferentes versiones cada vez. Poemas múltiples, laberintos, jeroglíficos o grifos enigmáticos, formas acrósticas o anagramáticas en las que a las diferentes direcciones de lectura que habilita el poema se suman un enigma a resolver, el aporte de una clave o llave encriptada, es decir, toda una serie de mecanismos productores de textualidad que al ser activados por el lector liberan un sinfín de poemas contenidos dentro del poema. Si el *Arte poética española* (1592) de Rengifo hizo punta de lanza en nuestra lengua al compilar los mecanismos de escritura interactiva, luego la siguieron los trabajos ampliatorios de Alonso Pinciano, la *Filosofía antigua poética* (1596), de Alfonso de Carvallo con el *Cisne de Apolo* (1602), de Baltasar Gracián y su *Agudeza y arte de ingenio* (1642). Estos tratados convergirán en la *Metamétrica* (1663) de Juan Caramuel, el más completo de los trabajos acerca de poéticas descentradas, producto de un prolífico inventor de dispositivos icónico-verbales.

No sólo aspectos técnicos circunscriben a nuestros objetos de investigación. Como bien reseña Traversa el concepto de dispositivo según el abordaje de Metz: “Es, entonces, una técnica (un medio sí pero solo en una variante), que se despliega a través de múltiples articulaciones, tanto de procedimientos, como sociales y textuales.” (Traversa, 2001, p. 246). Así, a las dimensiones técnicas se suman las circunstancias sociales que permiten la recepción de estos artíficos formales, los públicos y los medios que usaron para dar a conocer estas textualidades, las operatorias de interacción y los estatutos estéticos con que las poéticas catalogaron a los manierismos o formas difíciles. En este sentido, se suele apuntar que en los juegos de sociedad la expresión del ingenio muchas veces recurría al molde del enigma a descifrar, en el sentido oculto de una expresión, como siglos atrás habían practicado los trovadores provenzales y los cenáculos medievales en Provenza,

Galicia o la actual Cataluña. Asimismo, del planto, el treno y los epitafios en verso derivaron algunas formas de escritura sepulcral que recurrían al aparato retórico y también icónico de artificios formales para la solemne despedida del deudo, y a modo de estela funeraria, se lo homenajaba mediante la ofrenda de un jeroglífico o de un laberinto acróstico por encargo. Es decir que los dispositivos cumplían tanto una función estético-literaria como un rol social; servían para establecer el vínculo en ciertos estamentos sociales, para tabular las dosis de ingenio y agudeza verbal de los contertulios, como para el saludo final de unos restos transitorios. A veces, incluso, formaban parte de la escenografía montada en coronaciones, entronizaciones o festividades de aparato, como ha sido el caso del arco de triunfo que diseñó Sor Juana –plagado de escrituras jeroglíficas y símbolos emblemáticos– para la entrada triunfal de los nuevos virreyes a la ciudad de México.

Generalmente, la competencia de los artificios en el campo de los géneros literarios, más específicamente en el terreno de la poesía lírica, suele venir acompañada por recurrentes denuestos desde la crítica, ninguneos cuyas apariciones pueden seguirse desde las preceptivas de los siglos XVI y XVII, pasando por el enciclopedismo literario de Ricardo Rojas e, incluso en pleno siglo XX, en los irónicos apóstrofes borgeanos referidos a las “flores corraloneras” que computa en el *Evaristo Carriego*. De lo que en definitiva estarían dando cuenta estas descalificaciones sistemáticas es de algo que luego veremos comprobado para el caso de las tecnopoéticas y su problemática inserción en géneros del arte o la poesía: su condición insular, periférica y problemática en campos tradicionalmente consolidados.

Sobre la base de estos dispositivos aptos para el juego y el trabajo creativo con los lenguajes, hacia fines del siglo XVIII algunas publicaciones periódicas empiezan a incorporar una página destinada a los pasatiempos o recreos literarios. Con el tiempo, los principales diarios del mundo y una serie de revistas especializadas en ludolingüística convirtieron los primeros tímidos tanteos en secciones fijas, con múltiples propuestas textuales y un número creciente de seguidores. A la luz de estos nuevos intereses en la interacción lúdica con los lenguajes aparecen nuevas formas textuales: del doble acróstico y el anagrama surge el crucigrama como aporte de la tradición sajona; en Francia se populariza la charada, en Italia los enigmas... El estudio que realiza Márius Serra sobre pasatiempos y recreos literarios va a aportar una importante mirada científica –aunque no exenta de frescura e ironía– desde la ludolingüística, en el volumen titulado *Verbalia. Juegos de palabras y esfuerzos del ingenio literario*. Del ámbito literario y las poéticas

experimentales, en cambio, las restricciones oulipianas pondrán a disposición del operador una serie de herramientas y de instrucciones para hacer andar las escrituras, movilizar el lenguaje de manera creativa a partir de las *contraintes* que el colectivo OULIPO compiló a largo de décadas de trabajo. En el libro *OULIPO. Ejercicios de literatura potencial*, una suerte de manual de uso, encontraremos infinidad de recetas para practicar las escrituras interactivas y las operaciones poéticas aleatorias.

Las mutaciones ocurridas en el interior del dispositivo lúdico se van a ver, no tanto en cuanto a las dimensiones técnicas de los pasatiempos con respecto a los artificios –en ambos casos se sigue tratando de textos bidimensionales que se ofrecen para la activación interactiva frente a un operador en recepción dispuesto al juego o el ingenio–, sino a los públicos a que van destinados, a los medios que utilizan para su difusión y a un rotundo cambio de estatuto estético. A diferencia de los artificios, los pasatiempos constituyen el resultado de los nuevos medios de comunicación masiva, la mutación de un género de artefacto poético en entretenimiento popular, el acicate a las competencias lúdicas para sectores sociales vinculados a la burguesía ciudadana y al mundo del trabajo, incluso, el envite a un sano recreo de familia dispuesto para que todas las edades y los géneros pongan a prueba sus inquietudes de juego junto con sus capacidades cognitivas. Si al dispositivo “artificio formal” lo podíamos encontrar en tratados de poética, en lápidas o construcciones escenográficas de aparato, a los recreos literarios o pasatiempos los hallaremos fácilmente en determinadas páginas de periódicos, diarios y revistas; en secciones fijas que el lector sabrá encontrar rápidamente, y lápiz en mano, comience a dilucidar en reconocimiento los complicados laberintos de lecturas que se ofrecen a su actividad decodificadora. A estos públicos y estos canales de circulación corresponde otro estatus estético; ya no géneros poéticos sino productos mediáticos cuyo prestigio social podrá ser el mismo que el de una publicidad gráfica, una crónica policial o el aviso clasificado que dirige sus ofertas a un dinámico empleado de comercio.

Si los primeros ensayos respecto de “textualidades a activar” se debieron a esa tradición barroca que modeló los poemas de artefacto o esos “esfuerzos de ingenio literario” como los llama Carbonero y Sol, y luego su relevo le cupo a los juegos de palabras y a las novedades de la ludolingüística, la última oleada llegará del campo de las vanguardias a través de los nuevos géneros de las tecnopoéticas y las artes visuales contemporáneas, allí donde poesía y tecnología sellan el acuerdo de su reciente maridaje, y en el poema convergen las teclas que, imaginarias o reales, permitirán poner en funcionamiento la semiosis contenida en el mecanismo productor. En este sentido, un

libro central para abordar las novedades de la poesía experimental y las artes linderas al poema será el que elaboró Claudia Kozak y su equipo de investigación y que en 2012 publicó la editorial Caja Negra, las *Tecnopoéticas argentinas. Archivo blando de arte y tecnología*. Unos años antes, en 2004, la investigadora y artista Belén Gache había publicado *Escrituras nómades. Del libro perdido al hipertexto*, el cual reseñaba un amplio abanico de géneros, tipologías textuales y prácticas de escritura que ponen en acto una noción ampliada de literatura, donde campean cómodamente los juguetes y los juegos de palabras con los poemas listos para activar.

Ahora bien, como nos proponemos mostrar los cambios operados en el dispositivo a lo largo de diferentes contextos espacio-temporales y las denominaciones que tanto la historia del arte como la literatura han ido acoplando a estos artefactos de escritura interactiva, se nos impone la pregunta: ¿de qué manera, en su avance cronológico, nuestro objeto de investigación reenvía a diferentes fuentes de información según los cambios operados en el dispositivo técnico? En este sentido, veremos que los juguetes textuales dispondrán sus resortes interactivos y las superficies de activación mediante materialidades y soportes que van del libro manuscrito medieval a los libros impresos a partir del Renacimiento, del afiche tipográfico sobre pliegos orlados característico del Barroco a las láminas para ser expuestas en galerías y museos, del objeto plástico a las plataformas digitales, de los juegos de salón –totalmente orales y performáticos– a los juegos de cartas, los cubos con letras y fichas para mover sobre un tablero, de las máquinas con mecanismos de relojería a los juguetes ensamblados por *bricolage*, accionados mediante componentes electrónicos y chips computarizados. Como se desprende de esta enumeración, el dispositivo lúdico de inscripción al cual denominamos *juguete textual* experimentará un proceso de deriva a través de distintas materialidades, soportes y medios técnicos, proponiéndose frente a las instancias de recepción primero a partir de unas configuraciones planimétricas, bidimensionales, de la superficie textual (páginas, pliegos, cuadros, barajas, pantallas) para luego asumir una volumetría objetual, manipulable, mecánica, propia de los aparatos artefactuales (máquinas de lectura/escritura, alfabetos de madera, cajas fluxus, tableros y fichas de pan-ajedrez, *pop-ups*, juguetes de plástico). Es decir que si bien en un comienzo las textualidades interactivas distribuyen sus esquemas lúdicos sobre el plano de la página, con apego al libro –como un género literario más–, con el tiempo las terminales textuales listas para su activación aparecerán montadas sobre el volumen artefactualizado, liberando así al texto de su dependencia por la página –por el característico espacio tipográfico en dos

dimensiones– y abrirán para los juguetes hechos con palabras el camino hacia los objetos plásticos y las máquinas.

Por esto, creemos, hablar de juguetes textuales implica asumir la voluble adaptación de los esquemas textuales interactivos frente a las instancias de reconocimiento y el trabajo heterogéneo del arte poética en la configuración de interfaces diferentes. En paralelo a los cambios que manifiesta el dispositivo técnico cambian también las fuentes de información a las que recurrimos como insumo metodológico. Así, si para los dispositivos asentados en libros medievales manuscritos podemos traer a la memoria el *De Laudibus sanctae Crucis* (ca. 810) de Rabano Mauro y el *Arte breve* (1308) de Ramon Llull, para los artificios formales del barroco español, en cambio, las fuentes usuales serán los tratados impresos –producto de la imprenta–, voluminosos compendios del saber sobre poética cuya prosapia se abre con el *Arte Poética Española* de Rengifo (1592, 1703), continúa con los tratados de Pinciano (1596), Carvallo (1602), Gracián (1642) y culmina con la exuberante *Metamétrica* (1663) de Juan Caramuel. Ahora bien, dijimos libros, pero el acceso a estas fuentes –en nuestro caso– se debió al contacto con versiones digitalizadas de ediciones antiguas, almacenadas en archivos pdf. y textos mecanografiados cuyo acceso aparece mediado por repositorios académicos y bibliotecas virtuales (Biblioteca Cervantes, Biblioteca Virtual de Asturias, Artes poéticas: recopilación de artes poéticas en castellano). Es decir, en todos los casos, juguetes textuales asentados originalmente en libros, pero a los que hemos podido acceder a través de sus archivos conservados digitalmente.

Para los recreos literarios y pasatiempos se abren nuevos medios de difusión y otros soportes, los de la prensa gráfica y las revistas especializadas. Aquí, los artefactos interactivos de carácter bidimensional van a ocupar la página de entretenimientos de periódicos, diarios y revistas, con apego al papel. Marius Serra recupera, por ejemplo, los pasatiempos publicados tempranamente por el *Mercure de Francia*, pero lo cierto es que actualmente casi todos los periódicos y diarios traen una sección dedicada a los juegos con la palabra y/o los signos icónicos-verbales. Además, algunas publicaciones especializadas en formato libro servirán como lugar de asentamiento de los pasatiempos: manuales de charadas, logogrifos, crucigramas, poemas cúbicos y jeroglíficos. Téngase en cuenta, al respecto, los trabajos que ampliamos más adelante de *El bardo. Arte de hacer versos, charadas, geroglíficos, fugas, acertijos, saltos de caballo, enigmas, logogrifos y demás enredos y marañas de este género al alcance de todos* (1888), el tratado de Carbonero y Sol, *Esfuerzos de ingenio literario* (1890), o el mucho más reciente

compendio de ludolingüística de Serra, *Verbalia. Juegos de palabras y esfuerzos del ingenio literario* (2001). Probablemente, la mayor proximidad temporal de estos textos facilite el que sean fuentes de información mediadas por libros impresos. Tanto el tratado de Carbonero y Sol como el de Serra son libros en papel a los que accedimos de manera directa. En el caso de Carbonero y Sol, su obra es una reedición facsimilar que reproduce el original publicado en 1890. Respecto de los juguetes practicados por la OULIPO y por los artistas de Fluxus, su acceso también está actualmente mediatizado por libros físicos, en soporte papel, ya que ambas obras fueron compilaciones de textos críticos, poemas y documentos publicados como antologías temáticas.

Si a las fuentes de información para los artificios formales y los pasatiempos deberemos buscarlas en libros, periódicos y revistas, a los juguetes didácticos y las máquinas, en cambio, los hallaremos ya asentados sobre volúmenes en 3D. En estos casos, la artefactualización del soporte contendrá sus esquemas textuales en objetos manipulables y mecanismos automáticos elaborados con materiales diversos: madera, plástico, metal, cartón. Aquí los juguetes textuales habrán encontrado ya la tridimensión que los ofrece en tanto aparatos u objetos en el espacio, listos para ser manipulados en reconocimiento. De esto, tanto el *Museo MUVHE* como la *Enciclopedia Mecánica* o las cajas Fluxus darán sobrada cuenta en el capítulo dedicado a estos dispositivos. Como podemos inferir, para el contacto con estos dispositivos hemos debido acceder a otras fuentes de información, distintas a los libros digitales e impresos que mencionamos respecto de artificios y pasatiempos. Irrumpen aquí las webs institucionales (MUVHE, Fundación Telefónica), las antologías en papel (OULIPO, Fluxus), las reseñas críticas en suplementos culturales (*La Nación*, *Clarín*), como así también los artículos académicos en revistas especializadas (*Semiosfera*, *Revista Laboratorio*).

Finalmente, las tecnopoéticas en tanto fuentes de información, aparecen asentadas sobre una más amplia variedad de medios y soportes. Por un lado, tenemos la difusión debida a libros de arte y poética experimental (Kozak, Perednik, Barisone, Gache); por otro, a los textos curatoriales que acompañan las exposiciones o muestras (Davis, Gradin); también los contenedores artefactualizados de juguetes que se presentan ya con la forma del objeto, por ejemplo: la *Rayuel-O-Matic* de Bandini, *La corneta* de Pazos y *Concertina* de Gonzalez Godoy; o, incluso, asentados sobre plataformas digitales interactivas, con sus protocolos diseñados mediante esquemas activables sobre la bidimensionalidad aleatoria de una pantalla: piénsese en *Transgrama* de Piccoli o en la *Word Market* de Gache. Las heterogeneidades ofrecidas por el dispositivo técnico se corresponden con la

diversidad y polimorfismo de las fuentes de información pertinentes. Buscamos en libros sobre poéticas experimentales (*Tecnopoéticas argentinas*, *El punto ciego*, *Escrituras nómades*), en artículos de revistas de arte y poesía (*Xul*, *Escaner cultural*), en ponencias y artículos académicos disponibles *online* (Gradin), en guiones curatoriales reproducidos en catálogos conservados en línea (Davis), en webs de artista (González Godoy, Gache, Thornton) y –en contados casos– en visitas a muestras en museos de arte (*Ahmed y la ambición* expuesta en el MAMBA).

Llegados a estas instancias, quizá podamos entrever si los cambios sufridos por el dispositivo desde los artificios barrocos hasta las actuales tecnopoéticas habrán vuelto irreconocibles a primera vista a unos artefactos de otros; del mismo modo, si habrán variado sus técnicas de construcción, los públicos y ámbitos en los que sedimentan su prestigio, las instituciones que los validan –o no– en tanto objetos de arte y el estatuto prestigioso que reservan para ellos un lugar en catálogos de exposiciones, museos, libros de arte a todo color, monografías académicas y crítica periodística al servicio de un aura siempre renovada. De ser así, los veremos funcionar en tanto obras de arte o artefactos de la literatura, siempre queriendo tentar en recepción a operadores dispuestos a instalarse frente a las interfaces y tramar a dúo el texto que los juguetes nos invitan a escribir.

Finalmente, tanto los artificios formales, los pasatiempos, como las tecnopoéticas entran en conversaciones heurísticas con los distintos juguetes didácticos, algunos juguetes tradicionales y con ciertas apropiaciones que del formato “juguete” se han ido probando desde el campo de las artes plásticas, así como algunos mecanismos automáticos o máquinas de lectura y escritura que rondan las zonas aledañas a nuestro objeto de estudio. En este sentido, la creación de los *madigramas* por parte de Carmelo Arden Quin, estos dispositivos plásticos capaces de dotar de movimiento a ciertos fragmentos de escritura inscriptos sobre sus superficies y así propiciar versiones cambiantes de su textualidad, van a constituir un inicio para las tecnopoéticas rioplatenses y hacer posible, unos años después, los poemas-objeto y las “cosas” de Edgardo Vigo, como también las búsquedas de esquemas textuales y artefactualidades interactivas por parte de la novísima poesía platense. Las investigaciones de Ornella Barisone, compiladas en *Experimentos poéticos opacos*, servirán para echar luz sobre el período que va del surgimiento del invencionismo y los planteos plásticos de la abstracción rioplatense hasta las prácticas experimentales que se dieron a conocer en la *Expo Internacional de Novísima Poesía / 69*, poco antes de la definitiva disolución del Instituto Di Tella.

1.4. Para una lectura semiótica de los juguetes

Mención aparte merecen los abordajes que desde el campo de la semiótica llevaremos adelante respecto de los cuatro grupos de dispositivos, según han sido delineados en los capítulos correspondientes, a saber: el de los artificios, los pasatiempos, las máquinas y juguetes, y por último, las tecnopoéticas. A partir de la noción de dispositivo, ajustándonos a las diferentes modulaciones que del concepto hiciera Oscar Traversa (2001, 2014), iremos desgranando las dimensiones técnicas, los públicos, los ámbitos de circulación y las tecnologías que gestionan el contacto entre producción y reconocimiento para cada uno de estos grupos. Asimismo, los esquemas generales que nos acerca la teoría de la discursividad de Verón (1987, 2013), los alcances de la semiosis social como así también las nociones de género que desarrolla Steimberg (2013) nos brindarán el instrumental necesario para aproximarnos analíticamente a los juguetes textuales según el marco general de una tradición semiótica argentina ya clásica, la de los discursos sociales con sus correspondientes objetos de estudio:

Objetos social-comunicacionales, casi inevitablemente soportados/generados por los medios masivos de comunicación, analizados en su complejidad intertextual, aquella que limita las posibilidades de producción de sentido esperadas por las intenciones de sus productores y que en consecuencia devuelve su dimensión política al acto de consumo, recepción y/o reconocimiento. (Martínez Mendoza y Petris, 2014)

No se tratará solo de señalar rasgos comunes, reiteraciones que concurren en cada una de las dimensiones señaladas para los dispositivos lúdicos de inscripción, sino también de seguir aquellos aspectos en que estos dispositivos parecen escindirse, tentar modos de escritura interactiva a través del juego, mediante nuevas y cambiantes configuraciones técnicas, sociales y de contacto.

En este sentido, creemos, no resulta aleatoria la selección realizada en nuestro corpus para someter a los objetos al análisis semiótico y poder así confrontarlos con la grilla analítica que diseñamos a tal fin. Se trata, por el contrario, de un conjunto de autores ubicados en momentos bisagra respecto de la suerte que corrieron las tecnopoéticas en Argentina. La serie se abre con la obra de Xul Solar, un puntal de la primera vanguardia, de aquella naciente generación martinfierrista que modeló el verso libre para la poesía nacional, autor de los primeros ensayos de una escritura plástica y de objetos en tanto soportes de inscripción. A su vez, Edgardo Vigo, el abanderado de las neovanguardias y

los movimientos conceptuales del 60, que inauguró no sólo la dimensión espacial a la tipografía y al ícono visual, sino que dotó de artefactualidad a las que hasta allí habían sido meras superficies textuales y experimentó con la dimensión 3D de los soportes. Belén Gache, otro momento importante del recorte, en tanto representante de las nuevas generaciones que operan –como si se movieran en su ámbito natural– con las tecnologías de la comunicación, y que además ha mostrado sobrados intereses por las textualidades descentradas en su libro *Escrituras nómades*. Entre medio de estos tres artífices del juguete textual, irán apareciendo otras obras artefactuales interactivas –las de Arden Quin, Luis Pazos, Héctor Piccoli, Ana María Uribe, etc.– que dialogan con esas dimensiones que tabulamos para los dispositivos lúdicos de inscripción.

El capítulo final, en busca de algunas conclusiones, nos servirá primero para retomar las relaciones entre la poesía y el juego, y, en un segundo momento, para continuar desbrozando los alcances de una noción de dispositivo dispuesta sobre el eje de la diacronía. Aquí nuestro objetivo será el de ver de qué modo las nociones de interdisciplinariedad, de los diferentes modos de hacer, los soportes cambiantes, las materialidades heterogéneas y los lenguajes allí convocados han condicionado las inserciones, a menudo problemáticas, de nuestro objeto de estudio dentro del sistema de las artes y de la literatura. Los propósitos de este abordaje serán, por un lado, intentar revelar las configuraciones particulares que los juguetes que trabajan la materia verbal han adoptado –como sus posibles cambios– durante las primeras vanguardias, las neovanguardias de los 60 y las derivas del arte intermedial a comienzos del nuevo milenio; y, por el otro, imaginar qué potenciales líneas de continuidad aguardan en el futuro a los juguetes textuales por venir.

2

ARTE POÉTICA: DE LOS ARTIFICIOS FORMALES

En la búsqueda de nuevas formas de escritura, distintas a las del trazo bidimensional sobre la hoja o la pantalla, el trabajo de investigación que estamos comenzando y que en un guiño intertextual podríamos subtitular “De cómo hacer juguetes con palabras” nos enfrenta con la idea de una escritura que empieza a ganar el espacio tridimensional, casi objetual en su materialidad, de modo tal que los significantes –esas *marcas* gráficas o sonoras que van dejando las letras a su paso (Verón, 1987)–, adquieran características corpóreas, volumétricas, grafos espaciales, movibles, intercambiables, para recombinarse –juego mediante– sobre el juguete textual como un dispositivo de inscripciones múltiples y propiciar, así, lecturas cambiantes.

En este sentido, el salto volumétrico y espacial de los soportes de la hoja bidimensional al objeto en 3D implica un determinado aprovechamiento escultórico de las palabras y los tipos móviles. Las categorías gramaticales de nexos y *shifters* empiezan a comportarse al modo de “perillas” o “palancas” donde accionar y modificar los flujos lineales, de izquierda a derecha, de la escritura y la lectura en sus versiones más estereotipadas. Algunos mecanismos pueden comportar listas de instrucciones para poner en funcionamiento los dispositivos; en otros casos, el intercambio entre juguete y operador puede ser menos pautado, proponiendo un vínculo interactivo más heurístico, de deriva, de ensayo o prueba. Las posibilidades de elaboración del juguete son infinitas; podríamos aventurar provisoriamente que existen tantos juguetes textuales como soportes imaginables donde diagramar una escritura o donde “soportar” inscripciones que se vuelven múltiples a partir de las virtualidades combinatorias que cada juguete porta en su esquema textual.

Sin embargo, creemos, no todos los juguetes textuales se aparecerán frente al operador mostrando una faz objetual, un mero aspecto de artefacto sólido, apto para manejar con las manos o con el ojo que lee. Algunos juguetes podrán desplegar un menú

de opciones sobre la bidimensionalidad de la hoja, a través de un diagramado de su superficie textual, debidamente preparado por el poeta para poner en juego distintas operaciones de interacción discursiva. Podríamos pensar que, siempre que haya un grupo de signos reunidos para ser activados, de ese chisporroteo eléctrico que el dedo del operador produce al “tocar” visual o táctilmente las partículas que cargan el *input* de activación, de pronto los signos comenzarán a movilizar cierto sentido que convierte en texto a las partículas alfabéticas antes meramente dispersas.

2.1. Artes de poética descentrada

Durante el siglo XVII, las artes poéticas europeas parecen haber redescubierto una serie de mecanismos productores de textualidad que habían tenido su origen en la Antigüedad clásica, que atravesaron la latinidad tardía y los distintos renacimientos medievales, y que, tímidamente promocionados por la *gaya ciencia* y las actualizaciones peninsulares de los trovadores, finalmente hallaron un lugar entre los capítulos dedicados al metro, la rima, los adornos retóricos y la enseñanza de los poetas en los tratados barrocos sobre poesía. En este sentido, resulta sintomática la incorporación de los conceptos de *galas* y *licencias* en el *Arte de trovar* de Enrique de Villena de 1433. En el capítulo titulado “De las licencias y colores poéticos y de algunas galas de trovar”, habilita el uso moderado del adorno verbal acomodado a los moldes estróficos: “De muchas licencias y figuras pueden usar los poetas por razón del metro y por la necesidad de los consonantes”, dice, y más adelante complementa la idea: “Hay también mucha diversidad de galas en el trovar” (1433, VIII), entre las que enumera los versos encadenados, retrocados, redoblados, multiplicados y reiterados, según cómo sea la distribución de las remisiones fonéticas y las repeticiones léxicas en el interior de los versos. Sin embargo, al final del apartado nos pone en guardia respecto del abuso de estos “permitidos”, recurriendo a una metáfora culinaria: “mas no las debemos usar muy a menudo, que el guisado con mucha miel no es bueno sin algún sabor de vinagre.” (1433, VIII)

La irrupción de las libertades trovadorescas, en contraposición al cada vez más ceñido conteo de sílabas para la lírica de clerecía, de a poco pareció abrir una brecha en el abroquelado panorama de la preceptiva y permitir, también por influjo del espíritu lúdico manierista, el concurso de los artificios formales en el corpus de una poesía validada por los tratados sobre poética. Así, en diferentes países de Europa comienzan a circular por obra de la imprenta las primeras colecciones de rarezas y excentricidades literarias, muchas de las cuales apelan a la interacción lectora y a una recepción activa y

lúdica de sus esquemas textuales. Una de estas primeras colecciones la debemos a un poeta de Dijon, Estienne Tabourot, quien en 1582 publica *Les Bigarrures du seigneur des Accords*, un compendio muy amplio de los juegos de palabras y los artificios icónico-verbales de la tradición francesa, entre los que destacan los usos picardos del jeroglífico –llamados *rebus* en Francia–, y que encuentran en Tabourot a uno de sus principales divulgadores. Su tratado compila, además, poemas acrósticos, anagramas, versos retrógrados, en eco, pangramas, etc. En lengua inglesa, el “gran cartógrafo de las curiosidades literarias” (Serra, 2001, p. 80), Isaac Disraeli, da a conocer en tres volúmenes las *Curiosities of literature*, obra de 1791 en la cual deja testimonio de “muchas facecias librescas y rarezas bibliográficas” (2001, p. 80) y de una variedad heterodoxa de los géneros de artificio. Dentro de la tradición poética castellana, el versificador y preceptista Díaz Rengifo publica el *Arte poética española* en 1592, dedicando un espacio sustancial a estos artificios, a veces llamados *manierismos* o *formas difíciles*. Ya fuera por influencias del culteranismo y el conceptismo, del Barroco sin más, o de la aceptación en tanto juegos sociales, religiosos y de aparato de los artificios formales, lo cierto es que estos esquemas de textualidades descentradas y fuertemente interactivos tuvieron una acogida creciente en los tratados sobre el arte de la poesía; prueba de ello son la *Filosofía antigua poética* (1596) de Alonso Pinciano, el *Cisne de Apolo* (1602) de Luis de Carvallo, la *Metamétrica* (1663) de Juan Caramuel, la reedición y sustancial ampliación del *Arte poética española* (1703) realizada por Vicens, el *Arte poética fácil* (1801) de Juan Francisco Masdeu, los *Esfuerzos del ingenio literario* (1890) de Carbonero y Sol, *Las poesías más extravagantes de la lengua española* (1923) de Aguilar y Tejera, entre otros.

Aun así, y a pesar del espacio textual que le asignan los tratadistas, sus apariciones en el campo del arte poética a menudo vienen signadas por ciertos apóstrofes peyorativos, reparos o notas de advertencia contra su uso indiscriminado, a veces marcados como vicios lingüísticos a evitar. El propio Aguilar y Tejera, compilador de una de las más amplias antologías de extravagancias del idioma, advierte:

nos divierten esos juegos de ingenio, que en vez de la despectiva repulsa con que en casa de los sabios se les recibe, hallan en nuestra choza una acogida sonriente, pero benévola. [...] nos exponemos a caer bajo el anatema de esa alta crítica para quien las poesías con pies forzados, retrógradas, lipogramáticas, figuradas, letreadas y tantas otras lindezas de que doy ejemplo, son cosa vitanda, polilla de la literatura, efecto de decadencia de las

letras y la perversión del gusto, que introducen en la poesía tales dificultades para suplir y encubrir la falta de inspiración, elegancia y arte. (Aguilar y Tejera, 1923, p. 8)

Este tipo de adjetivaciones y resguardos son habituales en las introducciones que acompañan a los géneros de artificio. Metrófilo, el personaje al que Masdeu le da la voz cantante en los diálogos del *Arte poética fácil*, pone a cubierto a su interlocutor: “Menos provechosas son algunas otras poesías de extravagante construcción, y, por consiguiente, aunque usadas por otros, puedes muy bien despreciarlas o no cuidarte de ellas.” (Masdeu, 1801). Luego de lo cual se excusa por haberlo introducido en tema tan dañoso: “Te he dado noticia de estas niñerías, no para que pierdas el tiempo en ellas, sino con el solo fin de que las conozcas para evitarlas en ti y ponerlas en chanza en los demás.” (Masdeu, 1801). Esta ubicación excéntrica y periférica respecto del núcleo duro constituido por los moldes métricos y estróficos medidos y simétricos va a persistir de aquí en adelante y marcará la suerte de sus derivaciones genéricas en las actuales tecnopoéticas (Kozak, 2012): como los artificios del Manierismo y el Barroco, seguirán siendo textualidades en el linde cuya inclusión en un corpus estará acompañada de reticencias y reparos, y que portan el sino de la blasfemia con no disimulado entusiasmo heterodoxo.

La presencia de estas operatorias poéticas en la aldea de Buenos Aires, durante la etapa de la colonia, nos va a servir para comprobar similares tratamientos valorativos respecto de laberintos, enigmas y poemas acrósticos, a partir de las reseñas de Ricardo Rojas en la *Historia de la literatura argentina*, y a su vez, determinar en qué contextos circulaban, cuáles eran sus fines y a qué públicos iban destinados, en un primer intento por empezar a separar las capas que rodean a los artificios en tanto *dispositivos*. “Signo evidente del mal gusto oficial, y de la precaria inteligencia pública, fueron las piezas de poesía cortesana, destinadas a celebrar los fastos del rey o los virreyes, y a llorar sus nefastos.” Así comienza el capítulo que Rojas dedica a la poesía colonial y en esta sola frase nos da los elementos de análisis suficientes para posicionar al dispositivo lúdico en la Buenos Aires del siglo XVIII. Poesía de corte, de carácter epidíctico, ya que los acrósticos, laberintos, enigmas y otras “acrobacias de la rima” (Rojas, 1960, p. 414), en tanto remedos de “aquellos bárbaros logogrifos dictados a la vez por el culteranismo degenerado y la adulación incipiente”, cumplían una función encomiástica, lisonjera, entre los discursos de aparato cortesanos, ya fuera para celebrar al monarca de turno, sus dotes terrenas o como saludo final en reemplazo del tradicional epitafio. Por ejemplo,

Al conocerse en Buenos Aires la muerte de Carlos III –dice Ricardo Rojas– celebráronse los funerales, con toda la pompa de estilo en casos semejantes: honras eclesiásticas y populares, panegíricos en los púlpitos, versos de loor en las colgaduras de los negros túmulos. Para estos últimos debió de haber compuesto un autor anónimo el siguiente acróstico, formado por dos décimas unidas en la frase de las iniciales, que dicen: OY REINA CARLOS TERCERO”. (Rojas, 1960, p. 415)

Frase, esta última, que era leída en forma vertical, de arriba hacia abajo, y repetida –a modo de slogan– en el verso final.

De semejantes panegíricos interactivos, necesitados de la activación de un público en *reconocimiento* (Verón, 1987, p. 129), los miembros de la corte y la alta sociedad virreinal eran los naturales destinatarios de los artefactos. A ellos iban dedicados en tanto juguetes de palabras sin terminar, meros esquemas verbales que dependen de la reconfiguración en recepción de sus potenciales mecanismos combinatorios y de la puesta en funcionamiento de unas diversas direcciones de lectura; a veces también del descubrimiento encriptado de la clave alfabética para abrir finalmente la productividad de la semiosis, contenida en la virtualidad del programa. A pesar de la convencionalidad de los contenidos –edulcoradas alabanzas políticas o religiosas–, las textualidades que movilizan tales lisonjas se valen de novedosos procedimientos de escritura que vienen a romper con las lecturas horizontales de izquierda a derecha, la linealidad de los versos y la cerrada completitud de los mensajes, para acercar a los posibles lectores incompletos dispositivos listos para activar.

Las superficies de inscripción y los soportes ya no son los de la poética –aquella página de papel que los tratados reservaban para los artificios estudiados– sino algo parecido a los actuales afiches pegados en la vía pública y las vallas publicitarias:

según la costumbre de época en España y América, fueron escritos en grandes carteles, de muy prolija caligrafía y colocados en sitio visible del túmulo funeral, de tal modo que el público pudiese leerlos y entregarse a la prevista emoción de descifrar el juego, lo cual era repartir su admiración entre el rey a quien recordaban y el poeta que los había compuesto, cuyo nombre corría de boca en boca por la muchedumbre. (Rojas, 1960, p. 416)

Aquí la imprenta de los Niños Expósitos publicó algunos de estos artificios, entre los que se cuenta esta “Octava acróstica”, laberinto radiado para acompañar el túmulo del virrey Pedro Melo de Portugal y Villena durante sus exequias:

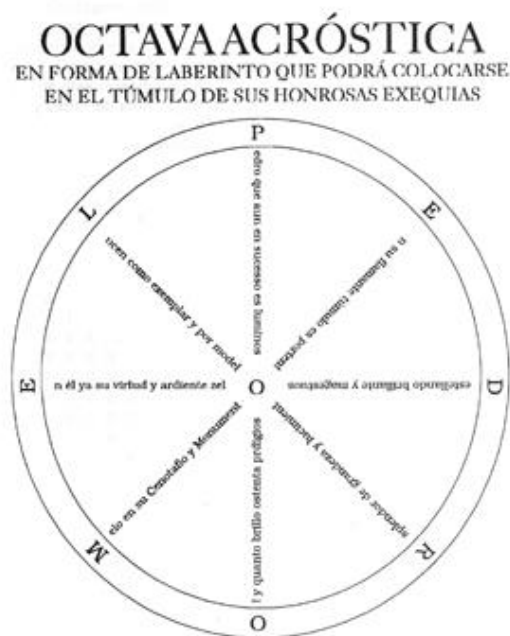


Fig. 1: Artificios formales en Buenos Aires, ca. 1750.

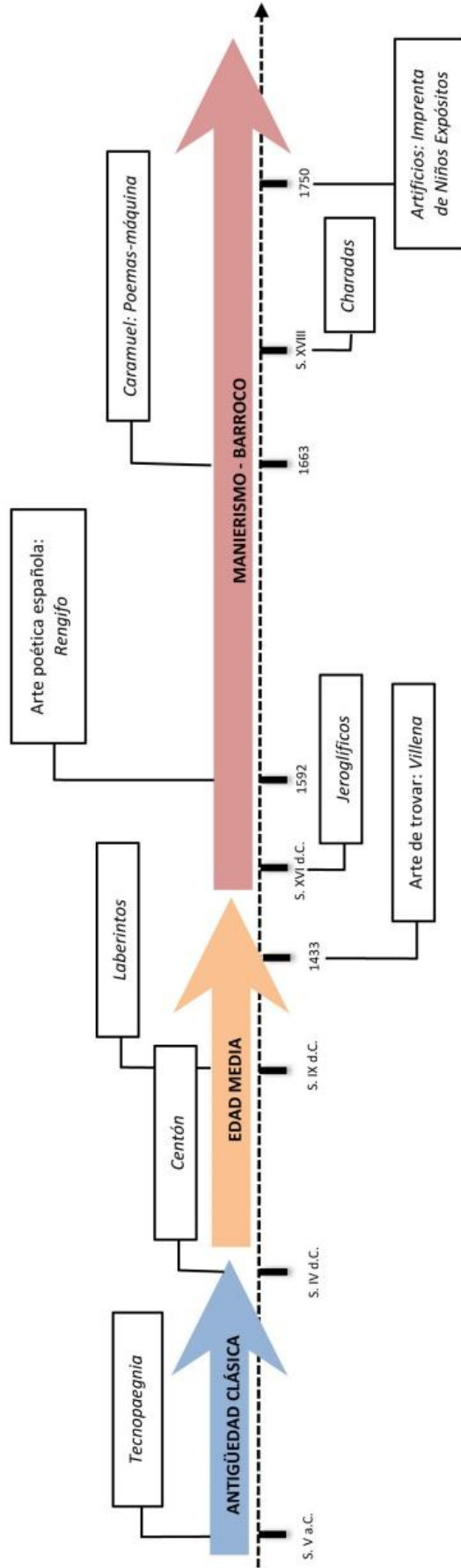
Incluso en España, la costumbre de difundir públicamente los laberintos, poemas acrósticos y jeroglíficos mediante afiches, dio origen a un particular dispositivo, el de la *poesía mural*; poesía destinada a las justas, los certámenes, el fasto político o religioso del que participaba el pueblo y a quienes estos juguetes bidimensionales buscaban implicar para activar, en reconocimiento, todo el potencial lúdico contenido en el programa. “Parte esencial de la llamada *literatura viviente*, esto es, de aquella expresión lingüística y artística del pensamiento que no es necesario ir a buscar en los libros, sino que andaba por calles y plazas y se presentaba por sí misma a la vista del público” (Pfandl, 1933, p. 620), estas formas de artificio solían aparecerse frente al público pegadas en túmulos, puertas y muros de la incipiente urbe o “fijados en el artificioso entramado arquitectónico construido en cada evento” (1933, p. 620), sobre pliegos orlados, diseñados mediante un esmerado trabajo tipográfico. Al respecto, la investigadora Gonzalo García, en un artículo titulado “El ceremonial barroco y la poesía mural: más ejemplos de literatura efímera”, rescata de los tomos de *Relaciones* esta poesía efímera destinada a la vía pública, y señala dos conceptos que en su recursividad suelen insistir desde los archivos recuperados: *fixar* (fijar) y *carteles*. “Hizo fixar carteles en la Imperial

Zaragoza, y otras partes, como Mantenedor de unas Justas Reales” (Gonzalo García, 1996, p. 752), dice en referencia a un cortesano organizador de certámenes poéticos. Los carteles de justas eran verdaderas convocatorias para participar de los certámenes poéticos, eran las bases del concurso que, al igual que las poesías murales resultantes, estaban primorosamente diagramados en “hojas orladas, impresas por una sola cara, normalmente en folio o doble folio, y editadas con motivo de acontecimientos regios (natalicios, bodas, exequias, entradas reales, etc.) o religiosos (traslados de reliquias, fiestas patronales, misterios, dogmas, etc.), por lo que se les supone una misma finalidad ornamental.” (Gonzalo García, 1996, p. 754). A modo de ejemplo, sirva este *Certamen, que la Universidad de Zaragoza, propuso a los aficionados a letras a proposito de la muerte y Exequias de su Magestad D. Felipe II*. La difusión del evento y la convocatoria a participar se llevó a cabo mediante carteles orlados, fijados por toda la ciudad, en donde constaban los géneros poéticos en los que se podía participar: “canciones –a imitación de las de Petrarca–, lirás –a imitación de las de Garcilaso–, sonetos, glosas, jeroglíficos y versos latinos.” (Gonzalo García, 1996, p. 756). Luego, los nombres de los poetas ganadores circulaban de boca en boca, los poemas se exponían públicamente, a lo que se sumaba “la mayor ilusión de participar en el siempre apetecible reparto de premios.” (1996, p. 756).

Las interconexiones entre los manierismos (Curtius, 2017) que circulaban por la metrópoli, los artificios coloniales (Carbonero, 1890) y las actuales tecnopoéticas (Kozak, 2012) bien pueden seguirse en el posterior interés que han demostrado por estos esquemas interactivos los poetas experimentales nucleados alrededor de la revista *Xul*. En el N° 10, dedicado por entero a la poesía visual, Perednik rescata algunos de estos artefactos del olvido y el polvo en su artículo “Los poemas telésticos: una poética del siglo XVIII en el Río de la Plata”; al poner en contacto dos tradiciones interactivas alejadas en el tiempo, no sólo dota de una tradición –aunque breve– a los experimentos verbales contemporáneos, sino que además acerca para los nuevos poetas un menú de mecanismos productivos de textualidad listos para activar en el cuaderno, la pantalla o el objeto 3D.

Con este fin, iremos abordando en los apartados que siguen la irrupción de los artificios en un cierto orden temporal, para dar cuenta de sus variedades y de los aspectos cambiantes en los dispositivos, tanto en sus dimensiones técnicas como en los públicos que convocaron, los ámbitos de circulación y los estatutos estéticos que socialmente arrastran. Imaginar un ingreso tentativo de los artificios formales sobre una línea temporal quizá pueda ayudarnos a anticipar cierto recorrido diacrónico, una fuga de los primitivos

juguetes textuales en los momentos, también artificiales, del devenir segmentado en épocas, y que son, también ellas, otros tantos imaginarios culturales (Sanchez Capdequí, 2009):



Periodizaciones 1 : líneas de tiempo para los *artificios formales*.

2.2. Obscuridad y llave léxica

Ya desde antiguo parece venir instalado este anhelo de fabricación de un juguete usando como insumos materiales intangibles, un puñado de letras y signos de puntuación. Durante el período helenístico, cuando los grandes bloques de la épica van quedando vetustos y el hieratismo del gran corpus clásico muta hacia una intimidad más a la medida del sujeto ensimismado en su interioridad, la práctica de la escritura epigramática posibilita la entrada en la escena poética de nuevos géneros líricos, entre los que se encuentran los primeros juguetes en verso. En estos *paignia*, contruidos apenas con unos pocos versos elegíacos, el humor erótico que envuelve a la composición y el juego entre adivinanza y acertijo, típicos del logogrifo, hacen del epigrama un juguete verbal cuya clave léxica habrá que abrir (descifrar, descubrir) en forma de cerradura, para disfrutar del “ornato del verso”, triunfo del lector (llave en mano) ahora sí experto en cualquier tipo de relato:

Ningún rústico cavernícola de los montes me
 eleará su zapapico y poseerá mi cerradura,
sino un conocedor del ornato del verso y tras mucho
 esfuerzo experto en el sendero de todo tipo de relato.

La participación activa de los usuarios en el desciframiento de estos pequeños artefactos verbales o la búsqueda de la clave, llave o cifra en las adivinanzas, logogrifos y acertijos rimados, implican el mismo compromiso de las y los lectores a la hora de manipular un objeto para jugar: encontrar las reglas ocultas en el mecanismo para que éste libere todas sus posibilidades operativas de juego.

Al igual que los juguetes en verso, otros géneros vinculados a la poesía han puesto en juego cierta zona de oscuridad o enigma a ser descifrado, para que sea el trabajo de la lectura activa, reconstituyente, la que termine de organizar un sentido posible para el texto, es decir que “haga” de ese montón de palabras amuchadas un conjunto significativo sólo posible mediante las operaciones lúdico-semánticas de un operador/lector. Uno de esos géneros, pariente de los acertijos y las adivinanzas, es el que los griegos llamaban “grifos” (López Pinciano, 1596) y que pasó luego a la sección de “recreaciones literarias” o “pasatiempos” (Carbonero, 1890) del periódico bajo el mote de logogrifo.

Si bien este género tuvo mejor suerte en la tradición francesa que en la lengua castellana, la moderna introducción del logogrifo se debe, en buena parte, al trabajo en

verso de Tomás Iriarte, quien no sólo reflexionó acerca de las particularidades genéricas de los grifos españoles –“Aun los lectores severos que no buscan en los versos más que la solidez, no están siempre de un mismo humor, y se emplean á veces en una obra de mero entretenimiento cual es ésta” (Iriarte, 1805, p. 405)– sino que también puso en práctica el artificio en sus propias estrofas:

Logogrifo

Soy una fruta agradable
A la vista y paladar,
Que tanto como el verano
Duro con dificultad.
Entre once letras que se hallan
En el nombre que me dan,
Tengo las cinco vocales
Y repetida una más.
Restan cinco consonantes,
Y las debes combinar
Para hallar más de cien cosas
Que en esta lista verás...

Y así continúa el poema a través de numerosos versos.

El arte poética barroca, afecta a estos juegos descentrados y las actividades lúdicas de veladura y desciframiento, se dedicó a compilar las distintas operaciones de artificio e ingenio aptas para poner en juego en el pequeño artefacto verbal que es el poema. En un tratado del español López Pinciano, la *Filosofía antigua poética*, que vio la luz en el año 1596, se reseñan algunos de estos antecedentes del moderno logogrifo:

Ay Grifos que dizen, difíciles mucho de ser entendidos, cuya dificultad no nasce de los vocablos, los quales son claros, sino del labyrintho y enredo dellos. Ay Enigmas, cuya dificultad nasce de los vocablos peregrinos o contrariedad de los propios, en los quales Enigmas no retienen los peregrinos su propia significación, sino que la truecan y mudan de manera que son desconocidos. (López Pinciano, 1596)

Ideas recurrentes como las de oscuridad, metáfora y connotación vienen a acompañar el decurso de estos juguetes con palabras, en los que el participante deberá ir descubriendo las claves semánticas para abrir el mecanismo a la significación. Algunos poemas, incluso, declaran la solución unos versos más abajo, a semejanza de los pasatiempos o recreos literarios, para los que había que esperar a la publicación del número siguiente para enterarse de la respuesta correcta. Otros, combinan artificios diferentes en un mismo poema, y a las fugas semánticas del acertijo le agregan la línea escondida del acróstico, allí donde descubriendo la dirección de lectura adecuada el poema transparenta la solución al enigma.

Justamente esto es lo que ocurre en el primer problema a descifrar que propone la sextilla octosilábica de Pérez de Herrera, en su libro *Proverbios* de 1618. De los “323 ingeniosos y doctos enigmas” (Rendón Ortiz, 2001) organizados en estrofas de cinco versos octosílabos, el género aquí parece replegarse sobre sí mismo y, mediante esa refracción metalingüística, enunciar su propia definición. Por si al lector ocasional le pudiera quedar alguna duda acerca del comportamiento semiótico del artefacto, el autor acompaña cada quintilla enigmática con una explicación en prosa, a imitación de los paratextos que dan la solución correcta en la sección de entretenimientos. Así dice el “Enigma primera” de los *Proverbios*:

Estoy de discreción rica,
Ningún necio me entendió
I si el ingenio se aplica
Gustara quien me lo oyó
Mi principio significa
A cualquiera quien soi yo.

Si leemos la primera letra de cada verso, reconstruyendo la secuencia de las mayúsculas en una columna vertical, en la dirección arriba-abajo, el poema revelará su llave léxica y nos dirá del enigma su definición en tanto género o agudeza de ingenio:

Llamase Enigma la oscura alegoría que con dificultad se entiende, si no se declara o comenta. Algunas tiene la Sagrada Escritura; y antiguamente los Reyes principalmente los Egipcios, hablaban por enigmas. Dice, pues, la primera nuestra que está rica de discreción, porque quien la desatare, y explicare ha de ser discreto, que el necio para nada

es bueno. No hai persona curiosa, de ingenio claro, e inclinado a buenas letras, que no se aplique, y guste de leer Enigmas, con deseo de entenderlas. Y esta primera se entenderá mui fácilmente, advirtiendo las primeras letras de los seis renglones, que dicen ENIGMA. (Pérez de Herrera, 1618)

Carbonero y Sol, por su parte, en un tratado de 1890 dedicado íntegramente a recopilar los distintos géneros de artificio o manierismo formales y que lleva por título *Esfuerzos del ingenio literario*, inicia la serie con los enigmas, a los que define como “una composición en la cual se describe artificiosa é ingeniosamente una cosa sin nombrarla, y ocultando su verdadero sentido, á fin de excitar la curiosidad y deseo de adivinarle.” (Carbonero y Sol, 1890, p. 2).

Dentro de la tradición francesa de los juegos de palabras, como una versión tardía de las adivinanzas rimadas, la charada se popularizó durante el siglo XVIII y llegó a la lengua castellana ya como un pasatiempo en verso. El componente lúdico se mantiene, como en los acertijos, en la forma de un enigma a develar; pero aquí será a partir de la descomposición morfológica de las unidades silábicas y de un orden propuesto mediante ciertas claves ordinales distribuidas en la copla:

Mi primera son tus ojos,
Tus ojos son mi segunda,
Mi todo tus ojos son,
Acierta esta barahunda.
(*Pardos*)

De esta manera, en el grifo o enigma morfológico que propone la charada, las unidades silábicas a develar vienen señaladas mediante un código compartido: el *todo* es la palabra a adivinar y sus sílabas se indican mediante el orden que ocupan en la cifra encriptada: *prima* o *primera*; *segunda* o *dos*; *tercera*, *tres* o *tercia*, y así:

¿Será *primera* tan *todo*
Que se *tres dos* de la *dos*?
(*Blasfemo*)

Es decir: “¿Será *Blas* tan *blasfemo* que se *mofe* de la *fe*?” (Carbonero, 1890, p. 76). En definitiva, cualquiera fuere la forma que tome la clave o cifra a develar, su potencial poético y evocativo dependerá de una cuidadosa oscilación entre un polo semántico de extrema luminosidad y otro totalmente opaco. En el primer caso, la obviedad de la solución le restará juego e interés al envite interactivo; en el segundo, el hecho de guardar la llave en lugar inexpugnable, como ocurre con los *semiogrifos* (Fabbri, 2001, p. 42), le arrebatara al lector el disfrute de destrabar el mecanismo para que libere todo su arsenal poético acumulado.

Al tratarse de un fruto tardío de la poética, esta forma de artificio generalmente no viene reseñada en los tratados del manierismo y el barroco, pero sí lo toma Carbonero y Sol en sus *Esfuerzos de ingenio literario* (1890) y lo presenta de esta manera: “consiste en proponer, para que se adivine, una palabra, descomponiéndola, formando otras con la combinación de sus sílabas” (Carbonero y Sol, 1890). Para el investigador Motos Teruel, en su más actual *Juegos creativos de lenguaje*, la charada “se basa en la división de una palabra en dos o más partes consecutivas que adquieren un sentido independientes. Esto es, en una frase se oculta una palabra dividida en sílabas.” (Motos Teruel, 2005, p. 58).

2.3. Direcciones de lectura

Como vemos, en los enigmas la resolución del texto opera a nivel semántico, por el sentido escondido u obscuro del juego propuesto o a descifrar. En el caso de la charada, en cambio, se necesita una reconfiguración previa de la cadena morfológica: reordenar las sílabas, los grupos fónicos, para hallar la palabra correcta. Este principio movilizador de las unidades léxicas, tanto morfológicas como sintácticas, va a cobrar en los poemas acrósticos una aplicación casi programática, abriendo la superficie textual hacia múltiples direcciones de inscripción y lectura. El proceso de reconfiguración de la línea sintagmática como paso previo para hallar la “respuesta correcta”, es decir, el sentido del texto oculto en el juego de letras y la faz visual que el poema presenta frente a la lectura pueden adoptar direcciones de decodificación en diagonal, en círculo, mediante saltos de caballo, en formas retrógradas, en vertical, ascendente o descendente, etc.

Cada uno de estos tipos operacionales tendrá, para el arte poética, una denominación pertinente; podremos hallar distintas variedades acrósticas en géneros tan remotos como la poesía amatoria egipcia, los poemas de la latinidad clásica o la poesía cristiana medieval. Al respecto, el egiptólogo argentino Abraham Rosenvasser ha señalado oportunamente la existencia en el papiro Chester Beatty N°1 de un poema amorio cuyos

versos ya venían agrupados en verdaderos conjuntos estróficos. Desarmando el funcionamiento verbal del dispositivo, agrega:

La unidad de la composición resulta del empleo de un procedimiento de acróstico por el que cada una de las estrofas, gracias al recurso de la aliteración, es señalada con un número de orden pues las palabras iniciales de ellas: *Única, hermano, pienso, huye, adoro y pasé*, corresponden, en su significación semántica egipcia, a las palabras 1°, 2°, 3°, 4°, 5° y 6°. (Rosenvasser, 1945, p. 10)

Lo que podemos detectar aquí, según declara la cita, es que a las inscripciones en acróstico el poema egipcio incorpora un proceder jeroglífico que reenvía a contenidos semánticos a partir de similaridades fonéticas; también podría tratarse de un funcionamiento similar al de los cronogramas, muy populares en latín, cuyas partículas alfabéticas a su vez representan cifras numéricas.

Estos juegos lingüísticos, un tanto devaluados en su valoración social respecto de las formas líricas más graves o académicas, son sin embargo contemplados a la luz de la poética por Juan Francisco de Masdeu en una obra suya de 1801, el *Arte Poética Fácil, diálogos familiares en que se enseña la poesía á cualquiera de mediano talento de qualquiera sexo y edad*. Si bien aparecen reseñados como materiales excéntricos de la poesía, más para evitar que para poner en práctica, no deja de reservarles un lugar en su tratado, aunque sólo sea para “ponerlas en chanza en los demás”. Recurriendo al antiguo tópico de los diálogos, sus dos personajes Sofronia y Metrófilo (Masdeu, 1801) argumentan acerca de los artificios: "Entre dichas poesías extravagantes o pueriles, las principales son cinco: *el Verso en dos lenguas, el Consonante encadenado, el Eco, el Acróstico y el Laberinto*." (Masdeu, 1801).

Aunque más ceñido en el tratamiento de los artificios que los tratadistas barrocos, no obstante hace un rápido paneo acerca de las cinco formas lúdicas en verso. Con respecto al acróstico, pone en boca de Metrófilo: “es una poesía cualquiera, en cuyos versos las primeras letras, o las primeras sílabas, reunidas por su orden regular, forman una palabra o proposición, que tenga por sí algún sentido, relativo al objeto de la misma poesía.” (Masdeu, 1801). Esa palabra que revela la lectura en acróstico a menudo indica el nombre del autor o del destinatario/a del poema; incluso puede comportarse como una cifra, un término encriptado en la trama versal, debidamente camuflado entre las estrofas para ser descubierto. Al parecer, en algunas composiciones de los trovadores provenzales

el acróstico cumplía esa función, la de soportar la enunciación de la señal, del término arbitrario con que se disimulaba a la amada como referente. En las *Leys*, corpus de la preceptiva poética trovadoresca, a las formas acrósticas se las identifica con el mote de *coblas rescostas* (De Riquer, 1948). Así lo explica Rafael de Cózar en su libro *Poesía e imagen*:

El anagrama, el acróstico, los alfabéticos son formas idóneas para delimitar el signo, la señal de los trovadores, un vehículo para el secreto en el juego de las relaciones cortesanas donde las adivinanzas, como las insignias, motes y divisas, cumplen un papel importante. (de Cózar, 1991, VII, p. 13)

En nuestra más joven tradición poética, las formas de artificio o agudezas de ingenio también tuvieron su momento social de auge y posterior caída en descrédito. La primera gran empresa de sistematización del corpus literario que es la obra de Ricardo Rojas, en el capítulo dedicado a los géneros líricos durante la Colonia, destina un espacio a los juegos verbales a partir de una mirada claramente despectiva:

así vimos mezclarse –también aquí– a las acrobacias de la rima, las proezas de los acrósticos, los laberintos, los enigmas y otras cosas análogas, que un manuscrito de la época llama *telésticos*, misteriosa voz que le viene muy bien a todos aquellos bárbaros logogrifos dictados a la vez por el culteranismo degenerado y la adulación incipiente. (Rojas, 1960, II, p. 416)

La denominación de *telésticos* (Rojas, 1960) para los manierismos formales quizá sea más producto de una interpretación equívoca que de un apego al aparato de la poética. En este sentido, Rafael de Cózar llama *telésticos* (1991, VII, p. 17) a un tipo particular de acrósticos, aquellos que forman la frase nominal leída, verticalmente, al final de los versos. Como fuere, lo que nos interesa es que el fragmento de Rojas desnuda una práctica social vinculada con los artificios a mediados del siglo XVIII, y recupera algunos poemas acrósticos, laberintos radiados y otros esquemas verbales que se activan mediante la interacción con un lector/operador textual.

Alejados, sin embargo, del lugar que tiempo después se les dará a los pasatiempos –en las últimas páginas del periódico–, el ámbito de circulación de los antiguos artificios porteños estuvo ligado al culto funerario, suerte de epitafios lúdicos destinados a ensalzar

la memoria del difunto mediante el juego de ingenio: “fueron escritos en grandes carteles de muy prolija caligrafía y colocados en sitios visible del túmulo funeral, de tal modo que el público pudiese leerlos y entregarse a la prevista emoción de descifrar el juego”. (Rojas, 1960, II, p. 416). En otros contextos, los acrósticos se pusieron en práctica en certámenes, coronas o justas poéticas, motivados para celebrar a un Príncipe, canonizar a un Santo, o en alguna fiesta cívica de la que participaban las fuerzas vivas de la ciudad activando juguetes textuales. El maestro Fray Diego T. González, en una especie de anti-poética admonitoria, al tiempo que predica en contra de su práctica, nos da las claves de este dispositivo lúdico, en su conocida "Censura de unos sonetos acrósticos" (González, 1795):

Esos versos que ves tan adornados
No son efecto, Mirta, de gran ciencia;
Por pintor, no poeta son formados,
Más que obra de talento, de paciencia;
Y aunque, hacia varias partes ordenados,
Siempre tienen su cierta inteligencia
Y forman con las letras mil juguetes,
No son sonetos sino *sonsonetes*.

Según sea el diagrama que el esquema textual prevé para las palabras o frases nominales en acróstico, los poemas reciben distintas denominaciones. Los retrógrados, por ejemplo, habilitan una lectura hacia atrás, en el sentido inverso de la escritura tradicional, o también de abajo hacia arriba, leyendo los versos desde el final hacia el comienzo del poema. En castellano casi no hay retrógrados perfectos, en el sentido de frases que leídas de izquierda a derecha y de derecha a izquierda arrojen un mismo resultado. Sí son más frecuentes en latín. Uno de los pocos casos de retrógrados castellanos letra por letra es este que rescata Carbonero y Sol: “Dábale arroz a la zorra el abad”. Palíndromo perfecto que se ajusta a una lectura retrógrada o *cancrina* del poema. Aún así, los ejemplos en nuestro idioma suelen ser los de lectura retrógrada por versos, en poemas que habilitan un recorrido por su superficie textual de principio a fin y de manera inversa, arrojando en cada caso un sentido coherente y, de algún modo, poético a la vez.

2.4. Juegos alfabéticos

Los juguetes textuales que venimos reseñando, con el propósito de propiciar para el sujeto de la lectura un rol más participativo, contemplan en el esquema textual que ponen a disposición del lector una serie de partículas verbales que es necesario activar para que el poema libere toda la carga semántica contenida en la virtualidad del juguete. Al manejo de una oscuridad reticente que muestra –al tiempo que esconde– sus claves hermenéuticas, a los flujos de lectura que cruzan el texto en diagonales o verticales vertiginosas para dar otra voz que se suma a la de los versos recorridos de izquierda a derecha, e incluso a las lecturas inversas del poema que, a contrapelo de la letra, develan otro texto agazapado, se suman ahora las posibilidades que abren al juego de las significaciones unos artefactos que hacen descansar sus *inputs* poéticos en ciertos manejos de sus componentes alfabéticos. Así el caso de los letreados, cronogramas y poemas alfabéticos.

Los “artificios pangramáticos”, según Curtius (2017, p. 398) en su apartado acerca de los manierismo formales, o los “tautogramas”, como los llama Motos Teruel (2005, p. 35), ambas denominaciones remiten a un mismo mecanismo productor, el de los poemas letreados generados a partir de una consigna que –si pudiera hablar– diría más a menos así: “Escribe un poema cuyas palabras empiecen todas con la misma letra”. Despojados y simples en cuanto a restricción, los letreados tienen el atractivo de avanzar apegados a la monomanía de la letra única, en una suerte de comienzo aliterado de todos los componentes verbales del poema. Empuñando con firmeza esa sola variante estilística, el fabricante del juguete deberá sacar, de la monotonía ineludible de sus recursos, el soplo de su estro poético.

Algo de esto quizá pueda quedar en el siguiente letreado de Manuel del Palacio, titulado irónicamente “A Pepe” –irónico porque al punto que señala el destinatario y personaje del soneto, declara la restricción elegida– y antologado en ese compendio de rarezas que son *Las poesías más extravagantes de la lengua castellana* (1923):

¿Pasar por París pareciendo Picio?
Pueril profanación, pobre poeta;
pasa primero peso por peseta
proclamándote pródigo patricio.

Para pedir perdón, puedes propicio

prestando palma padecer palmeta,
pues pecador pintándote profeta
paga prenda pretoria por perjuicio.

Párate, Pepe, perderás preveo;
piensa, pausado paladín prudente,
parangonarte, pícaro Proteo,

probando, presumido pretendiente,
porque permites público pateo
poniendo pergaminos por patente.

Si en los letreados el motor que mueve el artefacto poético es la repetición inicial de una misma letra, en los poemas alfabéticos (Serra, 2001) ocurre el motivo contrario, cada palabra o cada verso deben empezar con una letra del abecedario y en la progresión correspondiente: el primer verso inicia con *a*, el segundo con *b*, el tercero con *c* y así. Igual restricción puede aplicarse al comienzo de cada palabra, y no ya de los versos. El grupo de poetas y experimentadores franceses nucleados en la OULIPO compilaron un amplio corpus de restricciones o *contraintes*, muchas de ellas elaboradas por los mismos miembros del “club” literario, aunque otras simplemente rescatadas de la tradición y reactualizadas, como es el caso de los abecedarios, cuya fórmula resulta una variante de los alfabéticos: “texto en el cual la primera palabra debe comenzar con la letra *a*, la segunda palabras con la letra *b*” (Queneau, 2016, p. 313) y así hasta completar el abecedario. Los alfabéticos, en cambio, están enunciados como una variante de los acrósticos –*acrósticos universales* (Queneau, 2016) los denominan– y consisten en ubicar “en orden todas las letras del abecedario, y escribiendo un verso que comience con cada una de ellas.” (Queneau, 2016, p. 313).

Otra variante de estas operaciones con letras es aquella que pone en juego las cifras o números en el armado de los versos. Aquí lo que se produce voluntariamente es el equívoco de tomar letras por números, por ejemplo, jugando con el doble estatuto alfabético y numeral de ciertas mayúsculas en latín. A estos poemas llamados cronogramas se los trabajó asiduamente en las letras clásicas. Los poetas griegos los denominaban *versos isopsefos*, y el epigramatista Leónidas de Alejandría compuso varias de estas combinaciones artificiosas de letras tomadas en su valor numérico, al modo de

cifras. Carbonero y Sol le dedica un capítulo a los cronogramas, como una variante de los juegos anagramáticos: “Los anagramas literarios dieron lugar á la invención del anagrama que podemos llamar *matemático ó numeral*, ó sea *cronograma*.” (Carbonero y Sol, 1890, p. 157). Se trata de una composición en verso, “en la que sumando las letras numerales, ó sea las que en la aritmética romana tenían valor de números, contienen la fecha de un suceso.” (Carbonero y Sol, 1890, p. 160). También existen versiones del género en las que arbitrariamente se adjudica una cifra a una letra y de esta operación de bautismo numérico deviene una doble lectura de los signos. Explica Carbonero y Sol:

Aún hay otra clase de cronogramas en los que el cálculo se hace dando á cada letra del nombre ó lema en que se funda el cronograma el valor del número que ocupa cada letra en el alfabeto; por ejemplo, á la *A* el 1, á la *B* el 2, á la *C* el 3 y así sucesivamente. De este modo, sumando las cifras, ha de resultar una fecha memorable. (Carbonero y Sol, 1890, p. 176)

Por ejemplo, el cronista de Luis XIII, el célebre cosmógrafo Pedro Bertio, en una obra titulada *Disertación sobre diques y puentes* y publicada en París en 1629, trata acerca de los cronogramas. Para conmemorar la victoria de las tropas de Richelieu sobre los ingleses en La Rochela, trae a la memoria una inscripción en cronogramas, labrada en el anverso de una medalla. En un gesto de apropiacionismo retrospectivo, a una cita del profeta Ezequiel sobre la soberbia de Tiro le añade la cifra del acontecimiento histórico, el año 1628 en que capitularon las tropas inglesas:

OMnes qVI te VIDent e gentIbVs, obstVpesCent sVper te.

“Todos los que te vieron entre las gentes, quedaron atónitos sobre ti.”

En otra cita-collage, recurriendo a un ardid cronogramático, Bertio le hace decir a unos versos de Ovidio acerca la Edad de Hierro un vaticinio sobre las conspiraciones del príncipe Carlos contra su padre, el rey Felipe II. Si sumamos las mayúsculas atendiendo a la numeración romana, obtendremos el año de muerte de dicho rey: 1568.

FILIVs ante DIeM patrIos InqVIrIt In annos.

“El hijo sin esperar las circunstancias del tiempo conspiró contra los días de su padre.”

2.5. Sopa de letras rancia

Los poemas en acrósticos ya habilitaban el espacio textual hacia nuevas directrices de lectura. Con la práctica de los laberintos medievales, los flujos de inscripción en el soporte se abren a la espacialidad total de la página; como si de una superficie pictórica se tratara, ahora al argumento del poema habrá que ir descubriéndolo entre la intrincada selva de símbolos, viendo cuáles caminos entre las letras hacen sentido y cuáles, en cambio, conducen a un mero ruido tipográfico. De los ejemplos más tempranos del enciclopedista Rabano Mauro, durante el siglo IX, a los complicados barroquismos que recoge Rengifo en el *Arte poética española* de 1592, el diagrama de los poemas-laberinto ha ido diversificando sus posibilidades de lectura y reclamando cada vez más la figura de un operador textual dispuesto a activar las zonas latentes en el dispositivo lúdico.

Este tratado inaugural en lo que refiere al tratamiento de los artificios formales fue publicado en Salamanca bajo el nombre autoral de Juan Díaz Rengifo, pero se supone que lo escribió su hermano, el jesuita Diego García Rengifo. Sea como fuere, el punto es que el *Arte poética española* ha servido de mascarón de proa y pila bautismal para los distintos tratadistas del idioma que se ocuparon de los géneros de artificio, tal el caso de López Pinciano, de Carvallo, Caramuel, Gracián y, más acá, Masdeu y Carbonero y Sol. Así define Rengifo a los poemas-laberinto:

Labirinto es nombre Griego, y significa una casa, o cárcel con tantas calles, y bueltas, que entrando uno en él se pierde, y no acierta con la puerta por donde entró, como aquel de Creta donde los Poetas dizen que estuvo el Minotauro, o otros, de que Plinio haze mención. Llamase tambien Labirinto cierto genero de coplas, ó de dicciones, que se puede leer de muchas maneras, y por qualquiera parte que uno eche, siempre halla passo para la copla, y de pocas coplas saca innumerables, todas con su sentencia y consonancia perfecta. Hazense estos Labirintos, ó de letras solas metidas entre los versos, ó de solos los versos. (Díaz Rengifo, 1592, p. 182)

Bien se trate de letras o de versos, lo que queda claro es que los laberintos multiplican las posibilidades de lectura y contienen, virtualmente hasta tanto sean develados por la lectura, potenciales versiones que el lector deberá descubrir y poner en superficie. En los laberintos son las propias reglas de la construcción textual las que se exponen frente a las instancias de lectura. Para el *Arte Poética Fácil* de Masdeu (1801),

“El Laberinto es una composición poética, formada con tal trabajo y paciencia, que pueda leerse ó al revés, ó á saltos, ó á quadros, ó de qualquiera otro modo que se le antoje al Poeta.” (Masdeu, 1801)

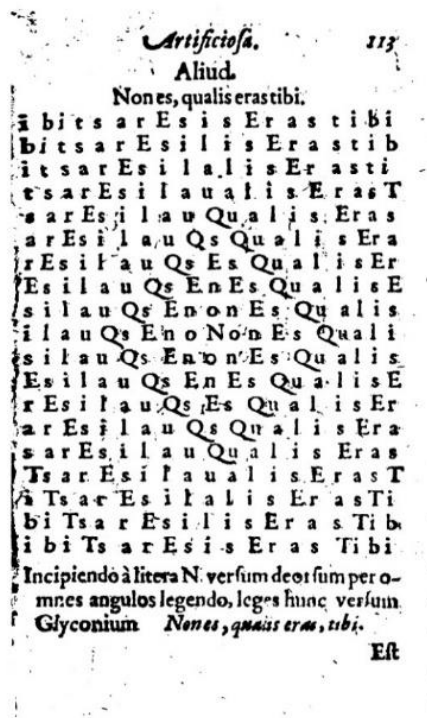


Fig. 2: Laberinto latino. Paschasius, *Poesis Artificiosa*.

Una configuración textual similar al laberinto es la que siguen los poemas cúbicos. Aspirando a unos modos de inscripción que habiliten iguales resultados de lectura en cualquiera de las caras que muestra el poema cuadrado, es en la lengua latina en donde hallan la forma perfecta, de precisión matemática, de sus enunciados recursivos e infinitos a la vez. Este ejemplo muchas veces citado –para algunos una suerte de talismán o “un cuadrado mágico de veinticinco casillas” (de Cózar, 1991, p. 16)– se encuentra en varias iglesias medievales y ruinas romanas, y dice así:

S A T O R
 A R E P O
 T E N E T
 O P E R A
 R O T A S

Fig. 3: Cubo mágico, talismán.

En versión que traslada Armando Zárate en *Antes de la vanguardia*, el contenido semántico del poema, de clara alusión religiosa y con la palabra *tenet* a modo de cruz, haría referencia a “la visión que tuvo Ezequiel de la rueda llena de ojos que gira hacia adelante y atrás”. (Zárate, 1976, p. 46). De Cózar agrega otra versión, de origen profano, vinculada a “los rituales mágicos de la construcción”, cuya traslación castellana sería más a menos así: “El obrero con su arado dirige los trabajos”. (de Cózar, 1991, p. 8).

Reelaborando una cita de la *Pöesis Artificiosa* de Paschasius, Rengifo hace derivar a los poemas cúbicos de los laberintos de letras y define de esta manera el artificio:

Cubico viene del Latin, *Cubus*, figura por todos lados quadrada. Es el cúbico poema una composición de letras con tal uniformidad eslabonadas, que empezando por la primera letra del verso, se lee por todas partes. Así lo explica Paschasio, que agudísimamente trata de los Poemas cúbicos, y de su ingeniosa multiformidad, que á veces se componen quadrados; otras ochavados; otras redondos, ú de otras figuras, que los Poetas pueden idear. (Rengifo, 1592, p. 183)

En el siguiente ejemplo compuesto por el poeta francés Pierre Albert-Birot, el diagrama de las estrofas, agrupadas en bloques cúbicos, no sólo arman la grilla de un casillero perfecto de 4 x 4, sino que organizan la materia verbal dispuesta para ser combinada según la libre ocurrencia del operador textual:

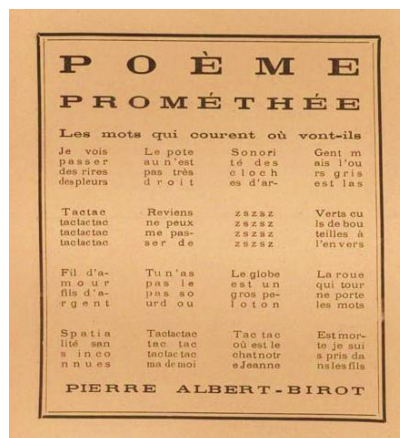


Fig. 4: Poema cúbico, Albert-Birot.

Otra variante peculiar de los laberintos, en claras remisiones a las jugadas y las reglas del ajedrez, es la que se vale de los movimientos del caballo para hacer avanzar la vista sobre los versos o las estrofas. A imitación de los saltos de caballo, la lectura va

eligiendo su recorrido decodificador como si se moviera sobre la trama de un tablero y en cada casilla lo esperase el verso de su triunfo: triunfo de la metáfora o la imagen que domeñan, cual potro encabritado, el chúcaro sentido. Para Rafael de Cózar, los poemas de ajedrez hacen con la lectura lo mismo que los saltos de caballo, tan populares en revistas y periódicos del siglo XIX, proponen en los pasatiempos o recreos literarios. Al respecto, en el capítulo XI de su *Poesía e imagen* (1991) toma prestado de la poética de Paschasius “un curioso laberinto por estrofas que es preciso leer siguiendo el salto del caballo en el juego de ajedrez”. A imitación del ensayista español, traemos de Rengifo este *Labyrintho al modo del juego del ajedrez, que trata del nacimiento de Christo nuestro señor*:

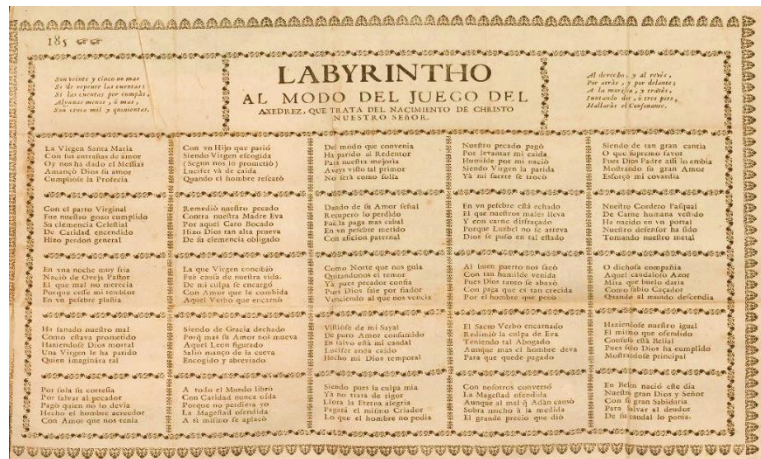


Fig. 5: Poema-laberinto según reglas del ajedrez.

Como podemos ver, a los costados del título dos estrofas rimadas ofician de paratexto y nos acercan algunas claves para jugar con el poema. Las 25 estrofas de versos octosílabos, vinculadas unas con otras sobre el conjunto de la superficie textual, nos aguardan con la promesa de un extenso poema cúbico de 5500 estrofas, ceñido a la métrica y a un esquema de rima consonante que modulan el ritmo y su música:

Son veinte y cinco no mas
 Si de repente las cuentas;
 Si las cuentas por compás,
 Algunas menos, ó mas,
 Son cinco mil y quinientas.

Al derecho, y al revés,
Por atrás, y por delante;
A la morisca, y través,
Juntando dos, ó tres pies,
Hallarás el Consonante.

2.6. Juguetes jeroglíficos

Actualizar las performances de sentido que vehiculizan diferentes tipos de signos –ya se trate de íconos, índices o símbolos según Peirce (Marafioti, 1998)– al agruparse unos con otros a lo largo de la cadena sintagmática pareciera ser la empresa que propone el artificio de los jeroglíficos, género poético que floreció a partir del Renacimiento, como un reflujo que el redescubrimiento de la cultura egipcia tuvo para el humanismo europeo. Aparte del afán de exotismo que las escrituras pictográficas despiertan en una cultura atenta a las novedades remotas, los sistemas de notación nuevamente combinados en este género híbrido, al poner en diálogo sobre la página imágenes y alfabetos, símbolos y tipogramas, montan para las escrituras el escenario donde pictogramas, ideogramas y signos alfabéticos vuelven a unirse, ávidos, en el encuentro textual.

Confundido a menudo con géneros contiguos, las poéticas barrocas suelen dotar al jeroglífico de rasgos similares a los del emblema y la empresa, resumiendo en un esquema textual formado por lema, imagen codificada y copla a la heterogenea gama semiótica de los jeroglíficos en tanto géneros de artificio. Híbrido escritural y verdadera hipergrafía (Gache, 2004), los jeroglíficos mantienen en circulación la energía cinética del *ut pictura poesis*, en un nuevo capítulo para el vínculo entre poesía y pintura: “Estas figuras pues que los antiguos pintaban, vinieron los poetas a trasladarlas en letras, y pintarlas bocalmente en sus elegantes versos”, nos recuerda Alfonso de Carvallo en las páginas del *Cisne de Apollo*.

Ya presente entre los poetas latinos –es célebre el jeroglífico de Cicerón, quien a menudo consignaba su nombre dibujando un garbanzo (*cicer* en latín) a modo de firma–, se debe sobre todo a la tradición francesa la explotación integral de los recursos que pone en juego este artificio, al que en Francia se lo conoce como *rebus*. En nuestra lengua tiene el género cierto reconocimiento, y los principales tratados sobre agudezas y formas difíciles destinan algunas páginas sobre al tema. Rengifo, por ejemplo, en el capítulo CXIII de su *Arte poética* lo presenta así:

Hieroglyfico, viene del griego *Hieros*, facer, y de *glypho*, sculpo, que suena lo mismo que *Sagrada Escultura*. Es el Hieroglyphico: *Figura significativa de otra cosa ordinariamente Sagrada*. Se declara con Lema, ó Letra. Los Egypcios, y Chaldeos usaron de los Hieroglyphicos en vez de letras viniendo por ellos en cognición de los arcanos mas ocultos. (Rengifo, 1592, p. 177)

Después de señalar a los hebreos como sus hipotéticos creadores y de remitir al corpus hermético vía Hermes Trismegistos, pasa a señalar las bondades que de su uso pueden sacar los poetas:

Usan los Poetas de los Hieroglyphicos para exprimir alguna agudeza, o sentencia, y procuran que las figuras, ó las propiedades dellas convengan al objeto, á que las dirigen. Estos se forman, ú de la forma, ú de la naturaleza, ú del afecto, ó propiedad de las figuras, como: la *Palma*, por la similitud de sus hojas con los rayos del Sol significa esta Planeta.” (Rengifo, 1592, p. 177)

Mediante esta forma de escritura expandida las palabras resultan de la combinación de letras, cifras, imágenes miméticas o símbolos codificados. Muchas veces al objeto representado por el ícono se lo toma por su valor fonético, como mostraba el ejemplo de Cicerón, cuyo apellido queda señalado por la figura del garbanzo por similitud fonética: *cicer*, *Cicero*. Este recurso ha sido muy utilizado en los juegos de *rebus*. También lo usaron los pintores como un modo lúdico de introducir mensajes icónico-verbales en sus telas y de invitar a los espectadores a resolver el enigma encriptado.

Panofsky, en su estudio acerca de los maestros flamencos, nos trae a la memoria el ejemplo del dibujante de miniaturas Jean Pucelle, quien en algunos folios de sus *Libros de Horas* estampaba la firma jeroglífica disimulada entre la flora y la fauna de los paisajes ilusorios: “pájaros y flores, serpientes e insectos; y entre ellos se reservó un lugar de honor para la elegante libélula, *demoiselle* o *purcelle* en francés popular, que se convirtió en el sello en jeroglífico de su taller.” (Panofsky, 2016, p. 39). El dibujo de la libélula (*purcelle*) reenvía, por el mero parecido de los sonidos, al nombre de su dibujante (Pucelle). Así también, el cartógrafo holandés Visscher, autor de uno de los mapas que Vermeer incluye como telón de fondo en *El arte de la pintura*, estampa en la cartela un gracioso jeroglífico: “aparece un pescador con un instrumento de medición, aunque en

este caso el cartógrafo quiso hacer un juego de palabras con su propio nombre (*fischer*, ‘pescador’, y *Visscher*, su nombre).” (Alpers, 2015, p. 250).

Antes de abandonar los artificios formales y pasar a la sección “pasatiempos” de nuestro periódico imaginario, dejamos aquí para juego del lector/a este enigma jeroglífico que Miguel de Barrios incluyó en su compilación de artificios y manierismos, el *Coro de las Musas*, publicado en Bruselas en 1672:

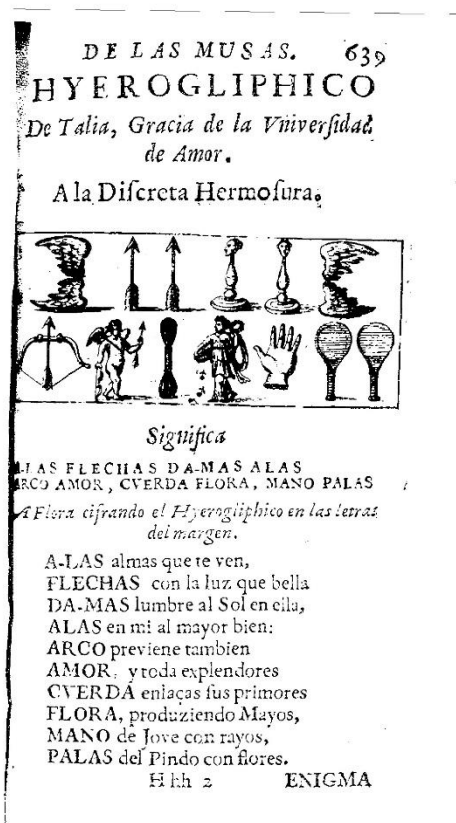


Fig. 6: Jeroglífico con enigma en versos.

2.7. Hacia un análisis en términos de dispositivo

Una vez conformada la extensa y heteróclita lista de los artificios aptos para ser activados en reconocimiento –verdaderos juguetes de palabras que nos permiten poner a andar distintas variantes de escritura sobre una superficie textual–, intentaremos ahora desandar el camino recorrido, juntar las partes dispersas y reagrupar nuestra criatura analítica de forma tal que resulte un conjunto conceptualmente más homogéneo, vertebrado alrededor de las dimensiones que se juegan en el concepto de *dispositivo* (Traversa, 2001, 2014). Para ello, comenzaremos por abordar el herramental técnico que hace a los artificios formales: una peculiar estructura morfológica, una sintaxis que cada género de artefacto

porta solapada en el programa y unos procesos semióticos que desencadenan a partir de los *inputs* propiciados por un operador en reconocimiento.

Pues bien, entre un pequeño juguete en verso –*paignia* epigramático– y un acróstico radiado, entre una charada y unas *coblas rescostas*, entre un poema combinatorio y un *rebus* desplegado en un afiche se presentan, a simple vista, netas diferencias de estructura textual, de espacialización, de lenguajes expresivos y materialidades convocados para articular el dispositivo lúdico. Un poema en acróstico o uno de versos retrógrados, por ejemplo, ofrecen la misma ilusa apariencia de las estrofas acomodadas a moldes fijos, con apego a la rima, la métrica y las cadencias rítmicas desplegadas sobre la horizontal del renglón, aunque guarden para el lector la sorpresa de otros mecanismos productores de la semiosis: los de una lectura más en dirección vertical –acrósticos– o hacia atrás –retrógrados–. Así, muchos de estos poemas de artificio no traerán tipográficamente indicados o subrayados los signos alfabéticos que señalicen las lecturas acrósticas, como si se tratara de carteles viales que dijeran: “Aquí *cronograma*; lea las mayúsculas como números romanos”, o “Cuidado, *acrósticos*: encuentre la clave leyendo en vertical”. Otros, en cambio, más didácticos, dispondrán de alguna marca gráfica –una mayúscula, una letra resaltada en negrita, un ícono– que administre los flujos de lectura y aporte pistas para una correcta reconfiguración del artefacto interactivo.

Entre una posibilidad y otra, se yergue todo un amplio abanico de obscuridades a propósito, a veces motivadas por objetivos pedagógicos o mero impulso de lúdico, a veces por azuzar el ingenio y la inventiva, por dorar la píldora a un público que vería en las dificultades a que se lo enfrenta el relieve de su propio estatuto social o las dimensiones de su capacidad intelectual. Otras veces, incluso, esa obscuridad será utilizada para resaltar atributos de clase, prendas de una cortesanía dada a los juegos del disimulo y el doble mensaje encriptado en un decir equívoco; cuando no, para emular un patrón estético que se percibía a la moda del día: en ese caso, velar y esconder se asumirán como el sumun del gesto barroco. Como se deja ver aquí, los componentes técnicos del dispositivo trabajan articulados a partir de los condicionamientos de públicos, tipos de usuarios, estatutos asociados y medios que gestionan el contacto. Cualquier elemento del instrumental técnico que se aborde –sea morfológico o sintáctico–, enseguida abre una pestaña nueva que reenvía a dimensiones sociales o tecnológicas del dispositivo, a los ámbitos de circulación y consumo, a las costumbres asociadas según los modos particulares y cambiantes de expectación y uso.

Así como señalamos unas variables direcciones de lectura –lecturas acrósticas o laberínticas– como parte de los deslizamientos semióticos que habilitan ciertos artificios, otros ofrecen la puesta en diálogo de diferentes lenguajes. Aquí el envite interactivo puede descansar sobre una batería de signos verbales, visuales o sonoros que propician los juegos desplazados del sentido. En el caso de los jeroglíficos, la superficie textual despliega frente a los usuarios una trama textual hecha de letras, íconos, ideogramas y sintagmas truncados que serán leídos a veces como lexemas o como fonemas, a veces según el parecido mimético del objeto representado o bien de su similaridad fónica, creando así frente a reconocimiento una amplia gama de sentidos en fuga a cuyo juego el lector asiste empuñando una pequeña –y a menudo escondida– clave semiótica. Si el *rebus*, por ejemplo, articula códigos heterogéneos haciendo que dibujos se lean como palabras o íconos como meros sonidos, en otros géneros los ítems morfológicos se ordenan a partir de una sintaxis con reglas productivas diferentes. Los ecos, por ejemplo, simplemente duplican los sonidos terminales de cada verso mediante un juego pueril y casi sin activaciones; los cronogramas, en cambio, ponen a prueba la capacidad atencional del lector, ya que parte del texto frente a sí queda camuflado en las mayúsculas que deberán leerse doblemente: en tanto letras del sintagma alfabético y como números – romanos– de una cifra replegada en las sombras.

También puede ocurrir que varios elementos morfológicos se deslicen a lo largo de diferentes operaciones sintácticas, en una suerte de mixtura que amalgama artificios diversos sobre una misma grilla textual. Así los laberintos o los poemas-máquina de Juan Caramuel, en los cuales los procedimientos acrósticos, la mezcla de lenguajes y de materialidades heterogéneas, de esquemas métricos y rimas, de ecos resonantes y señales que destellan, se montan sobre una configuración global del artificio que adopta una envoltura figurativa, maquinal, como resolución plástica. La faz que el dispositivo lúdico muestra frente a reconocimiento subraya el envite interactivo mediante la apariencia temática que asume el juguete: se da a conocer como máquina radiada, o como una *tabula* de casilleros ortogonales, como bandera, cáliz, diagrama de flujo, etc.

Algo, sin embargo, parece insistir en todos los casos, algo que podríamos llamar el síndrome de la esfinge, esa enunciación escorzada, falluta, que a medida que muestra las cartas, vela las reglas. Este componente enigmático adopta diferentes formas en cada caso y está en la base de los artificios. Se lo identifique genéricamente como *grifo* (Pinciano, 1596), *semiogrifo* (Fabbri, 2001) o *enigmística* (Serra, 2001), en todos los casos el dispositivo técnico esconde y retacea parte de la información necesaria, y este

recurso al acertijo compele al operador textual a participar activamente, develando las zonas de obscuridad e indeterminación que los artificios han previsto para mayor atractivo del juego compartido. Veamos, entonces, qué implicancias sociales, estéticas, educativas, o políticas incluso tenían para los públicos estos acicates de la enigmística y de las claves a descifrar, como una manera de afrontar otro de los componentes que hacen al funcionamiento de un dispositivo lúdico de inscripción.

El propio Carbonero y Sol en *Esfuerzos del ingenio literario* (1890) da cuenta de este subsumirse de los géneros de artificio al común denominador del enigma, y lo hace en las primeras páginas de su tratado: “Bajo la palabra enigma se comprende una infinidad de juegos y combinaciones ingeniosas como los jeroglíficos, las cifras, las divisas, los cuadros alegóricos, los *rebus*, etc., que son también otras tantas agudezas que constituyen enigmas.” (Carbonero, 1890, p. 3). Esta circularidad de la definición que, partiendo del enigma concluye en él, subraya enunciativamente su ubicuidad como principio y como fin de todas las formas de artificio. Ahora bien, ¿qué lugar social se le atribuía a estos artefactos? Por supuesto, un lugar y una valoración eminentemente contextual.

Para la sociedad cortesana, todavía sumida en ideales caballerescos, la proliferación que verán los últimos siglos de la Edad Media de laberintos, versos en acróstico o anagramas ingresa vía tradición latina a las lenguas vernáculas mediatizadas por la lírica cortés; allí las tendencias hacia la oscuridad y las formas “difíciles” (de Cózar, 1991) comportan connotaciones culturales y de clase: “Las adivinanzas, empresas y divisas, los signos que participan en el papel caballeresco y el juego amoroso a través del secreto, el culto al mismo que se expresa incluso en el concepto *trovar clus*, tienen mucho que ver con esto.” (de Cózar, 1991, p. 8). El poeta provenzal y su público exaltan su propio relieve social enmascarados en *senhales* (De Riquer, 1948) y cifras sabidas por unos pocos. Durante el siglo XVI, el gusto manierista hallará “en la dificultad impuesta previamente y centrada en un alarde técnico” lo que para Rafael de Cózar (1991, p. 4) será el principal motor creativo que movilice estas obras como “síntoma de la preocupación formal de ese estilo” (1991, p. 4). Complicación intelectual, “búsqueda de nuevas y rebuscadas formas de belleza, donde la dificultad tiene por sí misma un papel relevante”, estos elementos de la estética manierista reaparecen en las dimensiones técnicas de los artificios en tanto dispositivos lúdicos.

Décadas después, los veremos desplegarse en la fiesta barroca, en la mezcla de dispositivos técnicos, géneros y niveles estilísticos que se ponen en juego en las canonizaciones, entronizaciones, en las justas poéticas, las fiestas gremiales o la pompa

solemne del aparato fúnebre. Conviene aclarar, aunque el ámbito de circulación sea el mismo, a menudo difieren los propósitos y a un mismo artificio se le podrán reservar diferentes usos. Entre un laberinto utilizado como despedida final de unos restos mortuorios y uno fijado a un muro para motivar a los transeúntes a participar en una justa poética, median grandes diferencias de dispositivo. Al respecto, resulta paradigmática la pulsión jesuita por la escritura multicódigo, saturada de enigmas y figuras emblemáticas. La misma dará cuenta de una particular concepción didáctica, la “pedagogía del ingenio” (Pérez Pascual, 1996, p. 571) puesta en práctica en los colegios de la Compañía de Jesús: “La utilidad didáctica de la literatura emblemática se basaba en un recurso psicológico de motivación del ingenio que consistía en oponer al receptor una dificultad de interpretación o descubrimiento del sentido oculto de los emblemas, de forma que, una vez descubierto, el concepto quede más honda y persistentemente grabado en la mente.” (Pérez Pascual, 1996, p. 571). El carácter cabalístico de estos géneros, bien puede además deberse a motivaciones lúdicas, de envite al juego social, eso que de Cózar llama “la posibilidad genética del arte como juego”, y que a continuación desarrolla:

el arte puede funcionar como experimento lúdico, o a la inversa: muchos de los artificios literarios que estudiamos y que vienen definidos en las preceptivas forman parte hoy del grupo de juegos que suelen aparecer en revistas y periódicos con el nombre de “pasatiempos”, jeroglíficos, saltos del caballo (al modo del ajedrez), enigmas, entre otros. (de Cózar, 1991, 8, I).

Ya en esto que remarca de Cózar, vemos preparado el terreno para el pasaje a nuestros dispositivos siguientes. El tratadista nos muestra cómo la tradición de los géneros de artificio abona el terreno para una futura inserción del dispositivo lúdico bidimensional en periódicos y revistas, motivando un nuevo giro del dispositivo debido a otros modos de producción, otros usos y objetivos de lectura, renovados medios de difusión en pos de un contacto que convoque a usuarios dispuestos a la interacción en reconocimiento.

Finalmente, los artificios formales a menudo podían responder a motivaciones políticas en tanto dispositivos de la propaganda monárquica, también presentes en la fiesta barroca. Solo que aquí ya no como juego o ejercicio pedagógico, sino como panfleto de las elites destinado a mantener la cohesión social detrás de la figura del rey, aunque ésta ahora ya fuera un adornado despejo para los gusanos: “la costumbre de fijar letras, jeroglíficos, sonetos o empresas en el túmulo durante los actos de exequias reales fue una

práctica habitual en España e Hispanoamérica.” (Gonzalo García, 1996, p. 757). Y señala más adelante: “La magnificencia de esta arquitectura efímera, en estrecha relación con la escultura y la literatura, responde a la intención propagandística del poder.” (Gonzalo García, 1996, p. 758).

Como coda –y también como una forma de prepararnos para el capítulo siguiente– podemos espiar, entre los cortinados, a la burguesía naciente para ver en el despliegue del ingenio y el juego de los salones el lugar que le darán allí a los artificios, precisamente en el momentos en que la charada y el logogrifo empiezan a conquistar estatuto de género discursivo propio –por el acicate de la complicación y la rapidez mental en la tertulia– antes de saltar a las páginas de la prensa periódica y los manuales de pasatiempos o recreos literarios.

Además de dimensiones técnicas, sociales y de estatuto artístico, el dispositivo aparece tironeado por los condicionantes de la gestión del contacto. Qué tecnologías concurren para vehicular las textualidades lúdicas e interactivas de un polo a otro del proceso comunicacional –el salto de producción a reconocimiento– deberá necesariamente incidir y condicionar la percepción del dispositivo y los modos de modificarse en los contextos de circulación. Así, por ejemplo, no será lo mismo que un acróstico interpele a los operadores vía un tratado de arte poética –como los de Rengifo, Pinciano o Gracián– o que lo haga inscripto en un afiche callejero; que un laberinto nos invite a la lectura desde los folios miniados de un libro religioso a que lo haga desde la pantalla titilante de una computadora. A menudo desperdigados en las obras literarias de autores de renombre, los artificios podían aparecer solapados entre otras textualidades más estabilizadas, en medio de una novela o en el marco de una colección de líricas efusiones. Algo que cambiará respecto de los pasatiempos será esta dimensión autoral, la de la firma o el anónimo detrás de la producción interactiva. Así, por ejemplo, Carbonero y Sol despliega al comienzo de su tratado una lista de autores eminentes y artificios puestos en prácticas:

Muchos de los escritores más notables y de más autoridad en todos los tiempos y países, no se desdeñaron, según afirmamos y demostramos en el curso de esta obra, consagrar sus talentos á dichas composiciones, entre las cuales muchas de las que copiamos son verdaderos modelos y tienen mérito indisputable. Garcilaso de la Vega, Gil Polo, Lope de Vega, Fr. Luis de León, Cervantes, Fernán Caballero, Boileau y otros, escribieron enigmas; Condamine, Poreé, Iriarte, Nicasio Gallego, Bretón de los Herreros, hicieron

logogrifos; Luis de Góngora, Tertuliano, Ausonio, Proba Falconia, Lope de Vega, compusieron centones ó trataron de ellos; Quinto Ennio, Commodiano, San Dámaso, San Eugenio de Toledo, Alfonso el Sabio, Ferrnando de Rojas, Pérez de Herrera, escribieron acrósticos; Lycophoro, Calderón de la Barca, Durat, Cervantes, hicieron anagramas. (Carbonero y Sol, 1890, p. 5)

La lista continúa durante un par de párrafos más. Aparecen los nombres de Porfirio, Rabano Mauro, Rabelais y Santo Tomás asociados a pentacrósticos y laberintos; los de Píndaro, Triphiodoro y Aurelio Berro en cuanto artífices de tautogramas o letreados; los ecos resonantes en la pluma de Victor Hugo, Du Bellay y Erasmo. Y aún sigue un poco más...

Ahora, para poner a prueba la grilla analítica que diseñamos en la introducción y ver qué capacidad descriptiva pueda tener respecto de los artificios formales, tomaremos uno de los laberintos que aparecen en la poética de Rengifo, en la edición princeps de 1592, y lo haremos pasar a través del tamiz de nuestra red conceptual para ver qué conocimientos nuevos podamos obtener acerca del ejemplo en tanto dispositivo lúdico de inscripción. Escribe Rengifo en el capítulo LXVIII:

Los laberintos de letras se componen, necesitándose el Poeta a meter en los versos las letras que quiere, y en los lugares que conviene, según la figura que ha de llevar el Laberinto. Porque unos Laberintos se hacen en figura redonda, otros en quadrada, otros pintando un ave, o un árbol, o una fuente, o una cruz, o una estrella, o otras figuras desta manera, proporcionando las coplas, y las letras con aquella figura. Para componer estos Laberintos, ha de escribir el Poeta en un papel ancho solas las letras que quiere que se lean, y apartadas la una de la otra la distancia que es menester para la figura que pretende, y luego yrá hinchendo las vazíos de la Poesía que quisiere, no metiendo más syllabas entre letra y letra, de las que pide el espacio que ay de una a otra; de manera que las letras señaladas, (que han de yr de otra forma de letra, o de otro color) se lean por sí, y juntamente entren en los versos en que van entrepuestas. (Rengifo, 1592, p. 93)

Lo que interesa a nuestro propósito es que aquí el preceptista se ubica en producción y, desde su rol de analista o investigador, intenta reconstruir las operaciones discursivas que ha llevado adelante el poeta para componer su laberinto, y así determinar la gramática productiva que suelen poner en funcionamiento dichos autores al momento de componer sus juguetes textuales.

L A B Y R I N T O .

De este Labirinto se haze mencion en el Capitulo.68. del Arte Poetica.

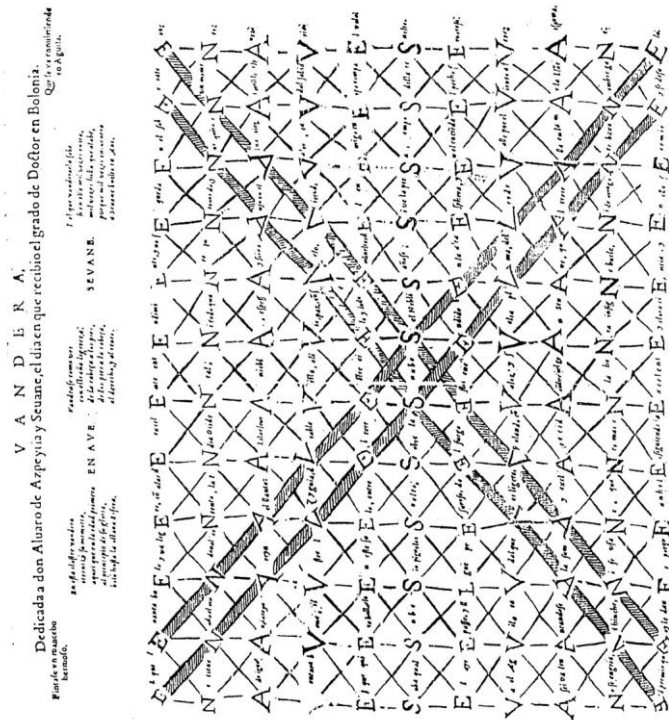


Fig. 7: Poema-laberinto compilado por Rengifo.

En este laberinto-bandera dedicado a Álvaro de Azpeitia y Sevane, junto a los versos y letras distribuidos en la página, en unas quintillas rimadas el poeta nos da el código de lectura para abrir el artefacto a la interpretación. Las convenciones de género hacen suponer que después de leer las tres estrofas, el operador textual estará en condiciones de descryptar la cerrada estructural icónico-verbal y liberar así recorridos de lectura – todavía virtualmente dormidos en la distribución sintáctica del programa– posibilitados por el juguete:

En esta ilustre bandera
 eternizó su memoria,
 aquel que en edad primera
 al principio de su gloria,
 boló hasta la octava esfera.

Vandease como ves

con estraña ligereza,
de la cabeza a los pies,
de los pies a la cabeza,
al derecho y al revés.

Y el que vandearla sabe
si en ella mil veces entra,
mil veces halla qué alabe,
porque mil veces encuentra
a Sevane buelto en Ave.

Parte de la clave léxica descansa en el parecido fonético –el eco interno que resuena– entre el apellido del destinatario del elogio (Sevane) y la figura emblemática del Ave. Respecto de la materialidad, de las materias significantes convocadas aquí, a la materia verbal se agregan fragmentos de materia visual, trazos que prefiguran la bandera que cruza oblicuamente las ortogonales del laberinto y las pequeñas rayas que ligan entre sí el flujo de las letras mayúsculas, confeccionando una verdadera red, no sólo tipográfica, sino un telar, una tela que es portadora del esquema icónico “Bandera”. Extendido a todo lo largo y ancho de la hoja, el laberinto se despliega en su bidimensionalidad, y, al menos en esta versión que nos trae Rengifo, su soporte es la página blanca, el folio del tratado. No es descabrado suponer que el laberinto pudo haber estado destinado al papel orlado mediante el cual se difundían las poesías murales. En ese caso, tendríamos un dispositivo de exhibición capaz de trocarse en dispositivo de uso al momento de ser activado por el operador, cuando éste se apresta a desentrañar la clave léxica contenida en las quintillas. A su vez, como medio de difusión estatal, actúa de vocero. El afiche pone a circular la invitación a los certámenes, incluido el reglamento, y luego difunde los resultados, expone públicamente los trabajos ganadores. De esta manera, el laberinto dará cuenta de toda su virtualidad interactiva, dejando a disposición de las instancias de reconocimiento un esquema de interactividad compuesto por clave léxica más grilla textual en forma de laberinto. El componente azar parece en cierto modo domeñado por las indicaciones de los versos, las cuales dejan poco margen a su intrusión, al juego aleatorio. Se trataría, entonces, de un mecanismo productor de resultados bajo control del usuario.

A continuación, como una manera de cerrar esta serie, veremos de qué modos las categorías que tabulamos en la grilla analítica determinan las condiciones técnicas de los

artificios formales. Así, por ejemplo, podemos señalar una casi total inserción bidimensional de los esquemas interactivos para todos estos géneros. Para el salto artefactual hacia la tercera dimensión deberemos esperar al surgimiento de los juguetes didácticos, los mecanismos automáticos y los proyectos objetuales de las tecnopoéticas y las artes visuales. Tanto poemas en acróstico, jeroglíficos, letreados o laberintos dispondrán sus esquemas productivos apegados a la superficie plana del papel, ya se trate de la página de un libro, de un pliego orlado, fijados en un muro o a través del suntuoso decorado de un túmulo de aparato. Cuanto más, la composición jeroglífica o emblemática podrá aparecer diseñada en el estuco mural, siguiendo frisos y columnas, con ese contenido espesor de los bajorelieves en rocallas y las divisas nobiliarias.

Respecto de los potenciales interactivos contenidos en cada artificio, desde ya que esto dependerá de cada caso en particular, pero también podremos verlo en relación con los propósitos y los ámbitos de inserción de los dispositivos lúdicos. No será la misma carga interactiva la que desplieguen unos anagramas dispuestos para el juego de ingenio barroco que este mismo mecanismo productor usado ahora como salutación fúnebre o como loa a un futuro santo local. Asimismo, las estrategias motivacionales de la didáctica jesuita podrán poner al alcance de los operadores ciertos resortes a activar que diferirán de los que una similar composición emblemática oferte para una justa poética o un salón aficionado a la charada, el acertijo y las enunciaciones encriptadas.

Lo que importa destacar en esta fase de la investigación es que más allá de los grados de azar/control supuestos en el programa del artificio, de su mayor o menor carga participativa o de cuán amplio sea el espectro de flotación de los significantes (Traversa, 2014), esta recurrencia de los esquemas lúdicos interactivos sobre la superficie bidimensional del soporte de a poco comenzará a modificar el dispositivo. Del voluminoso tratado dedicado al arte poética se pasarán a las ligeras revistas de entretenimientos y a la prensa periódica, ahora saliendo a buscar a los lectores atareados para que maticen, entre la crónica policial y el editorial de tinte político, una lectura –si bien más distendida– que a su vez reclame mayores compromisos a las capacidades cognitivas para “hacer” el texto en la convergencia dialógica, productiva, entre dispositivo técnico y usuarios.

3

LUDOLINGÜÍSTICA: DE LOS PASATIEMPOS

Pensar que a partir de este corte que introducimos aquí se pasa efectivamente de un género lúdico a otro y que en reconocimiento el operador trueca sus interacciones con artificios y a partir de ahora se pone a activar pasatiempos o recreos literarios es una mera ficción metodológica, un hiato que marcamos sobre una línea temporal, pero que en la fluidez de los discursos sociales ha ocurrido, en realidad, en la forma de superposiciones, momentos de existencia discursiva paralelos, en los cuales los amantes de los dispositivos lúdicos de inscripción tenían la posibilidad de interactuar bien con pasatiempos, bien con artificios, en tanto juegos con las palabras que coexisten en el tiempo. Si aquí establecemos un corte, lo hacemos a título meramente ilustrativo, aunque motivado esto por un progresivo disolverse de las formas de artificios, de sus lugares de inscripción y de los públicos que los consumían y validaban, y, a la vez, un lento consolidarse de nuevos géneros que surgen para poner en juego la palabra y su activación en recepción. A diferencia de los anteriores manierismos, los recreos literarios dependerán de otros canales de difusión, recurrirán a otros diagramas técnicos para organizar la materia verbal dispuesta a la activación y a otros públicos con los cuales establecer el *feedback* productivo. De cómo fue ocurriendo ese proceso tratarán los párrafos que siguen.

El nombre de “pasatiempos” o de “recreos literarios” es el que le atribuyen algunas poéticas más modernas, por ejemplo los *Esfuerzos del ingenio literario* de Carbonero y Sol; así también figuran en las carátulas que acompañan a estos dispositivos en las páginas de periódicos y revistas. Para el arte poética barroca se trataría del *aggiornamento* de las viejas formas de artificio a la realidad de los modernos medios de comunicación. Este pasaje de un dispositivo a otro estaría signado entonces por cuestiones técnicas propias de la organización de la materia verbal, de las tecnologías que gestionan el contacto, del público consumidor y del nuevo estatus estético-social ligado a los recreos literarios que ahora ofrece la prensa escrita. Quizá los cambios más abruptos se deban a estas últimas

dimensiones del dispositivo, ya que en cuanto a los esquemas textuales de los pasatiempos, no se perciben grandes modificaciones con respecto a los artificios que campeaban en las poéticas del siglo XVII. Al igual que ellos, los pasatiempos hunden sus raíces en mucha literatura profana y sagrada, y deben a los manierismos formateados por la retórica buena parte de sus efectividades interactivas y su pregnancia respecto del público. Por ejemplo, podemos encontrar juegos de adivinanzas o enigmas tanto en los versículos de la *Biblia* como en escenas pastoriles, en pujas de ingenio entre pastores y doncellas, así en la *Galatea* de Cervantes, la *Diana* de Gil Polo o en los 323 enigmas de los *Proverbios morales* que Pérez de Herrera, médico de la corte, le dedica al futuro Felipe IV. Más atrás en el tiempo y en otras geografías, las sibilas griegas daban sus enigmáticas respuestas en formas acrósticas, duplicando la oscuridad textual y las posibilidades interpretativas del oráculo; los gustos helenos por la enigmística ya aparecen en las primeras escenas de *Edipo Rey*, cuando la esfinge plantea un acertijo –verdadero salvoconducto– a las puertas de Tebas. En el siguiente enigma que Sansón propone a los filisteos en el *Libro de los Jueces*, se ofrece a cambio como premio treinta túnicas y treinta mudas:

-Del que come salió comida
y del fuerte salió dulzura.

Por intercesión de una mujer convincente, los filisteos obtienen la llave o código para descifrar la adivinanza –“la miel y el león”– y se hacen acreedores de las prendas. Quevedo, por su parte, dedica algunos dardos en forma de cuarteta a esas distracciones cortesanas y, a la vez que nos deja la crítica metapoética del artificio, señala dónde y entre quiénes circulaban tales enredos rimados:

Es el mejor ornamento
De la cabeza del hombre
Y es el sombrero su nombre
Adivínalo, jumento.

Baltasar Gracián, por su parte, dedica el Discurso XXXII de *Agudeza y arte de ingenio* a la paronomasia, el retruécano y el jugar del vocablo, nombres con que el preceptista identificaba a los juegos de palabras. Luego del tópico apóstrofe contra los artificios, en

este caso en boca de Bartolomé Leonardo –“el jugar del vocablo es triste seta”–, dice que los mismos consisten en “trocar alguna letra o sílaba de la palabra o nombre para sacarla a otra significación, ya en encomio, ya en sátira.” (Gracián, 1942, p. 219). Después de definir y analizar ejemplos de laberintos, jeroglíficos y anagramas, llega a la sutileza de embragar contenido conceptual a una tilde, usando a la pequeña grafía como elemento del juego poético, es decir, de sublimar una mínima operación ortográfica en desliz metalingüístico. Así dice la estrofa del poeta Jurado:

A Rui González decidle,
que mire mucho de sí,
porque el punto de la i
se le va haciendo tilde.

Estos breves antecedentes librescos, traídos a cuenta a modo de rápido ejemplo, nos sirven para contextualizar el devenir de los pasatiempos y entender de algún modo el adjetivo “literario” al lado del sustantivo “recreo”: ellos sostienen remisiones intertextuales implícitas o explícitas que los ligan estrechamente a la suerte de los textos literarios, y constituyen, en buena medida, desplazamientos de operaciones discursivas que han mostrado sobradas prestaciones en el poema, la novela, el teatro o en numerosos juegos de oralidad. Para entrar, entonces, en el campo de la ludolingüística, pasaremos a reseñar algunas ideas que desarrolla el catalán Màrius Serra en *Verbalia*, un arte poética para los juegos de palabras. Este libro trabaja en espejo con los tratados barrocos, pero a partir de los corrimientos mediáticos que el dispositivo “pasatiempos” pone de manifiesto en toda su línea de montaje textual y de circulación discursiva.

“De los juegos de palabras –dice Serra– me interesan dos cosas fundamentales: su capacidad de generar textos y su excepcionalidad casi subversiva.” (2001, p. 101). Respecto de lo primero, destaca “el paso del *juego de palabras* al *juego con palabras*”; esto es, en el juego entre morfología y sintaxis, “el paso del paradigma al sintagma que transforma ciertos mecanismos que parecen insípidos en verdaderas máquinas de escribir” (2001, p. 101). Si el lugar de inscripción fundamental de los artificios fueron las poéticas, a los pasatiempos en cambio los encontraremos mayoritariamente en las secciones de la prensa gráfica dedicada a los entretenimientos con palabras e imágenes. Aún así, existe todo un mundo ludolingüístico paralelo a la difusión masiva de los pasatiempos, una *lúdica* –paralela a la retórica y la poética– que circula a través de

revistas especializadas, manuales de ludolingüística y asociaciones dedicadas a géneros específicos; así la NPL (National Puzzler's League) especializada en rompecabezas, el CPI (Club Palindrómico Internacional) que edita el boletín trilingüe *Semagames*, o la vecina AUDE (Asociación Uruguaya de Enigmografía), abocada a la resolución de jeroglíficos y charadas, responsable de la revista *Enigmografía*.

A esta circulación entre especialistas y diletantes del juego verbal, se suma otro tipo de circulación –otros soportes y otros destinatarios– que implican además la adjudicación de un nuevo estatuto estético-social para los pasatiempos. Entonces de teoremas verbales y dispositivos para expertos en lingüística mutarán en grillas de juego para consumo rápido, esparcimiento sin mayores pretensiones estéticas; serán, para ese otro público masivo, el acompañamiento de una nueva interfaz con que distraer el ocio, acompañar el trayecto hacia el trabajo o bien para sortear el tiempo muerto en una sala de espera. La paulatina implementación de los recreos en las secciones de entretenimientos ha ido dando cuerpo textual a nuevas inquietudes lectoras; de a poco los medios gráficos fueron incorporando estos insumos del *feedback* o el contacto, mediante los cuales se buscaba ampliar la oferta para incrementar la demanda. Así, a las primeras experiencias de grandes periódicos en Europa y Estados Unidos, le siguieron otros. Caso emblemático, por ejemplo, el del *Mercure de France*. A partir de su fundación en 1672, “popularizó los juegos de palabras durante más de un siglo y medio” (Serra, 2001, p. 74), y en sus páginas aparecieron anagramas, *rebus*, charadas, enigmas, rompecabezas, saltos de caballo, fugas de vocales, rombos, etc.

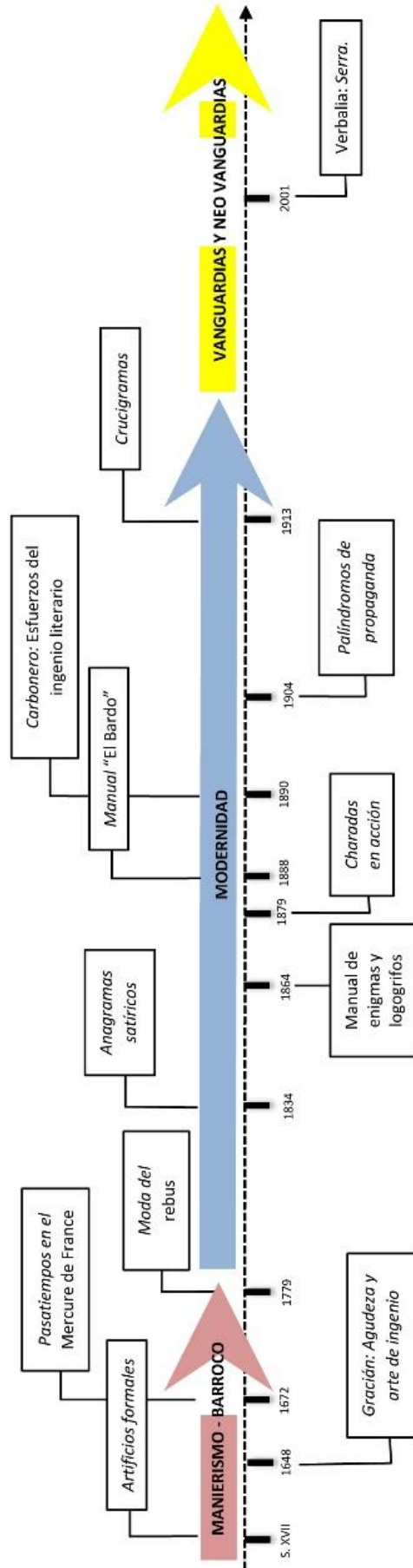
El impacto social y la aceptación del jugar del vocablo se trasladó del papel prensa a las reuniones de sociedad; un mismo dispositivo, entonces, comienza a mostrar una faz diferente a partir de la circulación de un discurso que le es inherente pero en otro canal de difusión, inscripto ahora en diferente soporte y cuyas huellas en la superficie textual se deben a otras materias significantes: no ya la escritura y el diseño tipográfico sino la oralidad y el gesto. Según Serra, “antes de la toma de la Bastilla el *Mercure* había conseguido que no hubiese ninguna fiesta en París donde no se practicasen los juegos de palabras, y en especial, la charada.” (2001, p. 74). Esta moda, incluso, se trasladó al teatro: hacia fines del siglo XIX, los espectáculos de variedades comenzaron a transformar los torneos de enigmas, charadas y logogrifos en espectáculos. Las estrategias de activación lúdica de los pasatiempos traspasaron el telón de papel de la prensa gráfica y cambiaron de soporte; el dispositivo mutó hacia la materialidad de la lengua oral y las performances corporales. Nos dice Carbonero y Sol: “En 1877 á 79 alcanzó tal popularidad en París la

moda de los acertijos, charadas y logogrifos, que invadieron el teatro, formando parte del acto de una *Revista*.” (1890, p. 58). El público podía participar aportando materiales de su propia cosecha, “y en un café concierto llegaron á ser motivo de ingeniosa explotación.” (1890, p. 58). En esto, el carácter interactivo de los juguetes textuales ya se manifiesta en las colaboraciones entre obra y público; con sus aportes ludolingüísticos los espectadores se convierten en co-jugadores (Gadamer, 2005, p. 73) del complejo dispositivo lúdico. El apego a semejantes divertimentos llegó a tal punto que, motivo de una charada engañosa publicada por el *Mercure*, el asunto derivó en duelo: “La indignación de los aficionados que de buena fe quisieron descifrar aquella fingida charada fue tanta, que se asegura hubo un Marqués que se declaró vengador del público ultraje y murió en duelo” (Carbonero, 1890, p. 74) con uno de los redactores del periódico.

En nuestra lengua, además de las formas citadas, prosperó la práctica satírica del anagrama. Tímidamente al comienzo, el periódico madrileño *El Resumen* inicia una serie de juegos anagramáticos y acrósticos que habilitaban diferentes direcciones de lectura – en la horizontal del sintagma y en la vertical del paradigma–, explorando las ventajas de un esquema textual parecido al de los crucigramas, pero usado aquí para amonestar a los políticos de turno. Esto da inicio a un *feedback* de relevos ingeniosos con *El Adalid* de Córdoba, que responde al ataque. Rápidamente la práctica se extiende a otros medios gráficos de la península, haciendo de este pasatiempo una verdadera herramienta política, una suerte de pólipa panfletario. Tiempo después, tanto la propaganda como la publicidad incorporarán los procedimientos discursivos de pasatiempos y recreos para inocular en recepción mensajes con “gancho”. La campaña presidencial que llevó a Roosevelt a la Casa Blanca en 1904 encontró en la efectividad de un breve palíndromo la contundencia –al menos discursiva– de un programa político que de lo contrario habría necesitado horas y tomos de oralidad argumentativa: “A Man, a Plan, a Canal: Panama”. Ese mismo año comenzaron las obras de construcción del canal, puente comercial y militar entre los dos grandes océanos (Serra, 2001, p. 19). Así también, en el contexto de una lingüística motivada por el redescubrimiento de la retórica clásica, Jakobson parece hacerle un guiño a la lúdica, cuando ilustra un artículo suyo con el lema en ecos “I like Ike” (Serra, 2001, p. 20), puesto al lado de unos sonetos del romántico Keats.

Propios de cada idioma y, en cierto modo, parroquiales, los componentes metalingüísticos y las sutiles remisiones contextuales o fonéticas de los juegos con palabras muchas veces los tornan intraducibles, verdaderas pantallas opacas que no superan el paso de una lengua a la otra. Para poder continuar con el seguimiento temporal

de los juguetes textuales, veremos cómo se ha ido consolidando el dispositivo “pasatiempos” en las distintas épocas, y cuáles han sido las variedades textuales que posibilitaron el intercambio lúdico entre dispositivo e instancias de reconocimiento:



Periodizaciones 2: líneas de tiempo para los pasatiempos o recreos literarios.

3.1. Recreos, pasatiempos y claringrillas

Si tuviéramos que reconstruir la hipotética serie cronológica que arrastraron los juguetes textuales a lo largo de la historia de la poesía, podríamos quizá trabajar a partir de tres grandes ejes genéricos, el de las mutaciones que estos dispositivos técnicos (Traversa, 2001) tuvieron primero como género poético marginal, en tanto artificios formales (de Cózar, 1991) o agudezas de ingenio (Gracián, 1942 [1642]); segundo como pasatiempos, es decir, juegos de palabras o de letras destinados a la sección “recreos literarios” (Carbonero, 1890) de los periódicos y revistas; y tercero, mediante la posterior apropiación de sus procedimientos lúdicos por parte del arte de vanguardia y las literaturas contemporáneas, bajo el común denominador de tecnopoéticas, según el planteo conceptual de Claudia Kozak (2012) y su equipo de investigación. Un recorrido provisorio éste que proponemos que, en forma de diagrama de flujo, luciría más o menos así:

ARTIFICIOS ➡ PASATIEMPOS ➡ TECNOPOÉTICAS

En apoyo de esta propuesta, traemos a cuento las palabras de Rafael de Cózar que, además, nos servirán como puerta de entrada a la “Sección Recreativa” de nuestro trabajo:

el arte puede funcionar como experimento lúdico: muchos de los artificios literarios que estudiamos y que vienen definidos en las preceptivas forman parte hoy del grupo de juegos que suelen aparecer en revistas y periódicos con el nombre de “pasatiempos”, jeroglíficos, saltos de caballo (al modo del ajedrez), enigmas, entre otros. (de Cózar, 1991, p. 8)

La práctica del anagrama, procedimiento antiguo que ya registra ejemplos en la lírica helenística de manos de Licofrón de Calcis, precursor de los manierismos y los experimentos dados a la oscuridad de la forma, tomó nuevos rumbos merced a los usos satírico-políticos que la prensa española encontró “como arma de oposición” (Carbonero, 1890, p. 148). Lo que nos importa aquí, más que los destinos pragmáticos o los valores estéticos de estos trabajos, es el diagrama textual que reconfigura el procedimiento anagramático como un verdadero crucigrama. Al mote o palabra que oficia de núcleo semántico de la composición, dispuesto verticalmente, se le irán adjudicando nombres que lo cruzan en sentido horizontal y aprovechan cada una de sus letras para cargar de

sentidos añadidos a la palabra clave. En *El Liberal* del 18 de Enero de 1882, apareció este crucigrama titulado “Ir tirando”. El lema un tanto resignado parece sumir a los lectores en un pesimismo compartido y supuestamente justificado dada la nómina de los personajes públicos que se mencionan:

Romero GIrón
Nuñez de ARce
SagasTa
PIo Gullón
RodRíguez Arias
Gam Azo
Martí Nez Campos
VegaDe Armijo
PelayO Cuesta

Fig. 8: Antiguo crucigrama satírico.

El moderno crucigrama –al menos su difusión por medio de la prensa escrita– se debe al editor británico y constructor de puzzles Arthur Wynne, quien rememorando un viejo juego infantil con cubos de madera, consistente en ubicar palabras dentro de un casillero de modo tal que pudieran leerse tanto vertical como horizontalmente, ideó la versión gráfica del entretenimiento, publicada por el *New York World* en diciembre de 1913. Para evitar equívocos, acompañó la grilla con un breve paratexto explicativo: “llene los cuadrados con términos que se adecuan a estas definiciones”, e introdujo casilleros en negro para separar palabras. Debido a las respuestas favorables del público, se convirtió en una sección fija del periódico. Según refiere una dudosa tradición oral, aunque ilustrativa de ciertas decisiones autónomas que suele tomar el lenguaje y que se incorporan luego al interior de la obra, el bautismo del género se debió a un error de tipeo: en vez de *word-cross* (palabra cruz) los tipógrafos escribieron *cross-word* (crucigrama), y así se publicó.

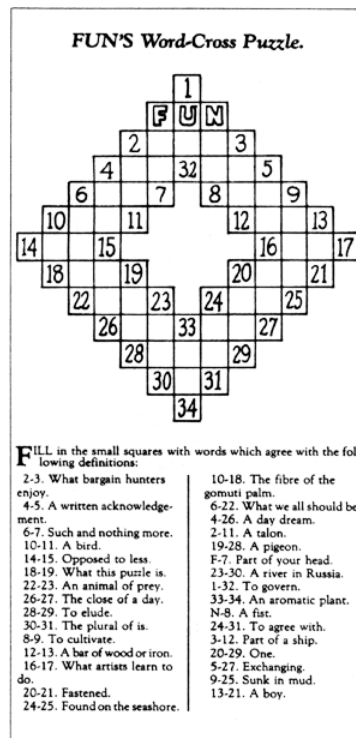


Fig. 9: Crucigrama de Arthur Wynne, 1913.

La aceptación social de los juegos de ingenio y de destrezas lingüísticas motivaron la publicación, a lo largo del siglo XIX, de verdaderos manuales en los que se enseñaban las competencias y operaciones textuales necesarias para componer y resolver distintos pasatiempos. Una rápida nómina de estas publicaciones en nuestra lengua incluyen, entre otros, *El entretenimiento de las náyadas. Colección curiosa y divertida de 329 charadas ó enigmas, puestas en quintillas, para dar una honesta distracción á las SEÑORITAS, y hacer más dulces sus labores en el invierno* (1832); el *Manual de enigmas, logogrifos y charadas. Modo de componerlos y descifrarlos* (1864); *El pasatiempo. Colección de charadas, logogrifos, saltos de caballo y otros enredos de este género* (1881). Tanto los títulos como los paratextos explicativos nos brindan información pertinente para conocer los tipos textuales que se agrupaban bajo el género de los pasatiempos, los calificativos que matizaban esta etiqueta –enredos, marañas– y el público lector al que iban destinados los productos: las honestas señoritas dedicadas a sus labores de invierno.

Veamos ahora cómo presentaban algunos de los juegos verbales en otro manual de 1888, cuyo autor, Sanjuán Martínez, eligió un título que denota el lazo directo que los entretenimientos tenían con la poesía para el imaginario de la época: *El bardo. Arte de hacer versos, charadas, geroglíficos, fugas, acertijos, saltos de caballo, enigmas, logogrifos y demás enredos y marañas de este género al alcance de todos*. Luego de

enumerar las dotes que se requieren para ser un buen charadista –conocimientos de ciencias, artes, oficios, industrias, costumbres–, Sanjuán Martínez explica el modo de hacer charadas: “Se elige una palabra, se separan por orden natural las sílabas de que consta, dando el nombre de *primera*, *una* ó *prima*, á la primera sílaba; *segunda* ó *dos*, á la segunda” (1888, p. 43) y así sucesivamente según las cantidad de sílabas de la palabra en cuestión. “A la reunión ó conjunto de todas las sílabas, se le llama *todo*.” (1888, p. 43). El manual sugiere elegir palabras que permitan buenas combinaciones silábicas – “camino, arena, sereno”– y que sus símiles no resulten remotos ni oscuros. También se deben evitar las palabras que no habilitan combinaciones, “y si dan algunas son tan pobres, que es muy difícil hacer charadas con ellas.” (Sanjuán M., 1888, p. 43).

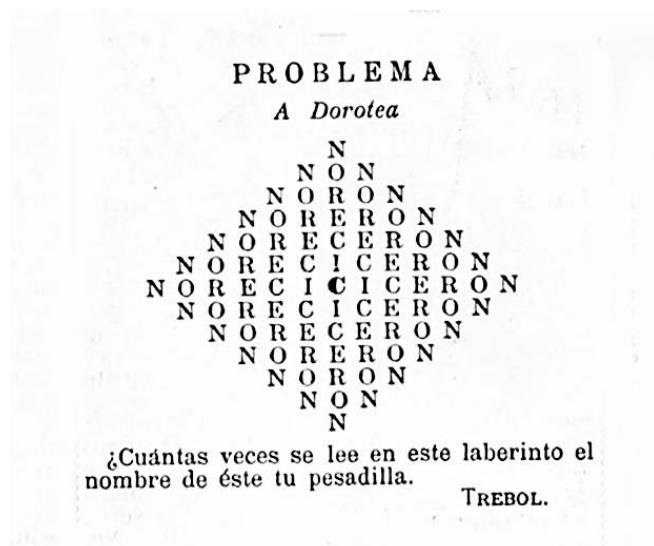


Fig. 10: Problema. *Montevideo Cómico*, Año 3, N° 10, 1896.

Con respecto al salto de caballo, que tiene su origen en el ajedrez, *El bardo* nos recuerda que sus movimientos “son siempre oblicuos y forman un ángulo”; el jugador tendrá que ir pasando de la casilla blanca a la negra y viceversa, dejando siempre una de por medio. Dada esta mecánica, el juego consistirá “en elegir una composición é ir distribuyendo por este método en cada una de las casillas que haya, una sílaba, hasta que estén todas ocupadas.” (1888, p. 69). La variante que permite este procedimiento, aplicada a los poemas de ajedrez, resulta de reemplazar sílabas por versos y leer el poema completo siguiendo las movidas del caballo entre las estrofas.

En otros pasatiempos, las rémoras de los artificios y las formas de ingenio barrocas se dejan adivinar en la dinámica escritural de los laberintos y en la invitación al ojo a

seguir el caprichoso recorrido de las lecturas en acróstico. Por ejemplo, en el ejercicio N° 18, *El bardo* nos propone el siguiente entretenimiento:

CUADRO DE PUNTOS

```

. . . A
. . A .
. A . .
A . . .

```

Fig. 11: Poema cúbico interactivo, 1888.

Y luego de desplegar esta grilla para completar, ideal para insertar allí un poema cúbico, el manual nos explica el procedimiento: “Colóquese una letra en cada punto de modo que, léidas horizontal y verticalmente resulte: 1° Una flor; 2° Lo que aprisiona el botón; 3° Departamento principal de la casa; y 4° Lo que tiene el sombrero.” (1888, p. 90). Suerte de crucigrama de letras, con la diagonal de las “A” mayúsculas atravesando la composición, el cuadrado tipográfico guardará en cada línea, virtualmente, las definiciones que dieron origen a las palabras del poema.

En el ejercicio N° 20, organizado alrededor del número “seis”, los comienzos en “A” y los finales en “O” remiten a una estructura anafórica y teléstica a la vez, incorporando en un mismo juego de simple factura a varios procedimientos retóricos:

CUADRILONGO CON ACRÓSTICO DIAGONAL

```

A . . . . O
A . . . . O
A . . . . O
A . . . . O
A . . . . O
A . . . . O

```

Fig. 12: Juego de letras acróstico, 1888.

A continuación, un paratexto explicativo nos da las siguientes indicaciones: “Colocar una letra en cada punto, de manera que resulten seis nombres de varón; y la diagonal de izquierda á derecha, otro nombre de varón.” (1888, p. 91).

Respecto de los acertijos, Sanjuán da una definición que puede orientar nuestro posterior rastreo de citas. Cercano en su proceder discursivo al enigma y al símil, aunque

más complejo que ambos, consiste en “la explicación que se dá de un objeto cualquiera, conocido por sus propiedades, señas y condiciones; pero de un modo obscuro y artificioso.” (1888, p. 69). Así presentado, vemos que el acertijo se acomoda perfectamente al tratamiento que dio Cervantes a las adivinanzas pastoriles con que salpimenta algunas escenas de *La Galatea*. Juego de seducción entre pastores, los “recreos literarios” sirven en este caso como un modo de ir afinando el canal, y hacer del ritual amoroso un teatro de artificios y lances barrocos:

¿Quién es el que á su pesar
Mete sus pies por los ojos,
Y sin causarles enojos
Les hace luego cantar?
El sacarlos es de gusto,
Aunque á veces quien los saca
No solo su mal aplaca,
Mas cobra mayor disgusto.

Para dar a conocer la respuesta correcta, nos valemos del recurso de las revistas de entretenimientos y acá dejamos la solución en la clave tipográfica al uso:

·:“solllld uoc arquouy un,, :NOICNTOS

Luego de decir estas palabras, Orompo, el personaje de *La Galatea* que resuelve el enigma, justifica así la obscuridad del artificio: “pues quando saca los pies de aquellos ojos que él dice, ó es para ser libre, ó para llevarle al suplicio.”

Si el enigma en tanto género admite tres posibles manifestaciones textuales, según sostiene Motos Teruel (2005, p. 28), la versión anagramática, relacionada aquí “con una palabra sometida a diversas manipulaciones explícitamente indicadas en la pregunta” (2005, p. 28), corresponde al juego que proponen el logogrifo o la charada (Carbonero, 1890). Carbonero y Sol, en el capítulo que dedica a estos artificios, nos deja la receta para componerlos: “se cortan tantos cartoncitos ó pedazos de papel cuantas letras tiene el nombre ó palabra de que se quiere hacer el logogrifo, en cada uno de ellos se escribe una letra, y combinándolos se hallarán las palabras que resultan del logogrifo.” (Carbonero, 1890, p. 58).



Fig. 13: Raja-mates & Lipograma. *Montevideo Cómico*, Año 3, N°10, 1896.

Por su parte los rompecabezas –o *raja-mates*, en su versión charrúa– estuvieron vinculados al calado de la imagen más que al desmontado del texto, y al igual que los anteriores entretenimientos, tuvieron su época. “Ilusiones ópticas”, los llama Carbonero y Sol (1890, p. 54), deudoras de aquellas viejas cabezas pintadas en *trompe l'oeil*, compuestas con frutas y vegetales ensamblados; en esto, la factura del collage pintado remeda la marca de fábrica de Arcimboldo. Para el caso de los rompecabezas verbales, lo más cercano que encontramos es la práctica del centón, antecedente del collage y el *cut-up*, antiguo artificio que consiste en componer poemas ensamblando hemistiquios o trozos de versos tomados de fuentes diversas.

En la línea de las valoraciones despectivas respecto de los manierismos formales, Borges toca el tema de soslayo cuando, en el *Evaristo Carriego*, anuncia que hará un breve ejercicio de retórica, juntando “ese colecticio capital de chirolas” que son los lemas o frases fileteadas en los carros. Inmediatamente después, enumera los irrisorios servicios que ciertos géneros devaluados aportan al campo de la retórica:

Es consabido que los que metodizaron esa disciplina, comprendían en ella todos los servicios de la palabra, hasta los irrisorios o humildes del acertijo, del *calembour*, del acróstico, del anagrama, del laberinto, del laberinto cúbico, de la empresa. Si esta última, que es figura simbólica y no palabra, ha sido admitida, entiendo que la inclusión de la sentencia carrera es irreprochable. Es una variante indiana del lema, género que nació en los escudos. Además, conviene asimilar a las otras letras la sentencia de carro, para que se desengañe el lector y no espere portentos de mi requisa. (Borges, 1989, p. 148)

La invitación borgeana a salir a cazar lemas implica, de algún modo, una temprana puesta a punto de las escrituras no-creativas en suelo porteño. El trabajo con materiales pre-existentes que dicha consigna supone adelanta en décadas la práctica del apropiacionismo y bien podría officiar de cita introductoria a las operaciones discursivas planteadas por Kenneth Goldsmith (2015). La variante aggiornada a nuestra época, como un inocente pasatiempo de deriva, podría ser la de compilar las frases que aún sobreviven en camiones, fletes o colectivos: “Lo mejor que hizo la vieja / es el pibe que maneja” y cosas por el estilo. Acá, al mote de empresa o divisa caballeresca, siempre alegórico y pomposo, oponemos la ocurrencia orillera que hace gala de sus despojos.

Con respecto al *calembour* que en la cita Borges menciona de pasada, los equívocos de palabras por homonimia o polisemia funcionan como un virus semántico; al modificar levemente una estructura sintáctica, el operador textual la usa para decir otra cosa, multiplicando las significaciones así liberadas. Parecido al procedimiento de la charada, en el *calembour* al reagrupar las sílabas de un sintagma se obtiene una expresión idiomática cercana fonéticamente, pero muy diferente en cuanto a sus renovados contenidos semánticos.

Además de su presencia en la sección de recreos literarios y juegos de ingenio, el *calembour* sazona la poesía del Siglo de Oro, ya que el equívoco idiomático y la cercanía fonética de las expresiones aportan una buena dosis de hiel humorística a las estrofas. Veamos algunos ejemplos paradigmáticos:

¡Qué galán que entró al vergel
con cintillo de diamantes,
diamantes que fueron antes
de amantes de su mujer!

Villamediana

Dicen que ha hecho Lopico
contra mí versos adversos,
mas si yo vuelvo mi pico
con el pico de mis versos
a este Lopico lo pico.

Góngora

¿Éste es conde?

-Sí, éste esconde

la cantidad y el dinero

Ruiz de Alarcón

También algunos slogans publicitarios hicieron uso del procedimiento del calembour. Del que confeccionó Pessoa para la empresa *Coca-Cola* se ha escrito bastante, sobre todo porque derivó en un escándalo sanitario y en la prohibición de comercializar el producto en Portugal. Poeta maldito a su pesar, el lema *Primer s'estranha, después s'entraha* (Primero se extraña, después se entraña) declaraba públicamente, según las autoridades, que “el refresco contenía un estupefaciente que creaba hábito”. (Giménez, 2012)

Otros pasatiempos que encontramos a menudo en la prensa gráfica y las revistas especializadas, que recurren a los juegos de escritura y a la activación de ciertos ítems icónico-verbales para “producir” el texto, proponen estrategias de lectura e inscripción cercanas a las de las prácticas artística de vanguardia, pero, quizá debido a una estética de aspecto inocente o a los medios de circulación que administran el contacto, aparecen devaluados en cuanto a sus alcances semióticos. Así, por ejemplo, las sopas de letras y los rombos (Serra, 2001), cuyos antecedentes se remontan a los antiguos laberintos medievales; los *rebus* o jeroglíficos, que recuperan las potencialidades de tres sistemas de escritura funcionando conjuntamente; o las fugas de vocales y consonantes, que resuenan en la propuesta futurista de palabras en libertad y versos onomatopéyicos, compelidos a ganar todo el espacio vacante de la hoja. Aun así, el estatuto estético-social que desde reconocimiento se les tiene reservados a semejantes entretenimientos –aunque en sus dimensiones técnicas los dispositivos repliquen ciertas operaciones discursivas que ya encontramos en artificios o en futuras tecnopoéticas– parece no poder despegar de una visión peyorativa, devaluada, asociada a las divertimentos mediáticos, de cierta facilidad pasatista que no aplicaría, en cambio, para los casos del poema semiótico, los juguetes de artista o el *net.art*. Probablemente también repercute en esto la estabilidad y previsibilidad asociadas a los géneros de entretenimiento verbal –como dice Stiemberg–, a esa “previsibilidad social del dispositivo mediático” (2013, p. 27) que termina complotando respecto de las valoraciones que se tienen de los pasatiempos. Los accesos pautados al mecanismo textual, el atenerse a protocolos productivos socialmente conocidos, unas reglas de uso claras y denotativas, esa pervivencia suya en el tiempo como formatos de

los que se sabe qué esperar, transparentes en su estabilidad, portadores de una cuota de azar reducida, de poca sorpresa, innovación o misterio, todo pareciera alegar en su contra y motivar el rótulo que infamemente los señala. Y para toda confirmación sólo basta con hojear un periódico cualquiera y buscar bajo el paratexto correspondiente a aquellos que sin mayores prejuicios disponen su arsenal discursivo para una interacción ocasional y sin compromisos. La falta de firma autoral, el anonimato casi como un mandato genérico, no hace más que acompañar a estos supuestos.

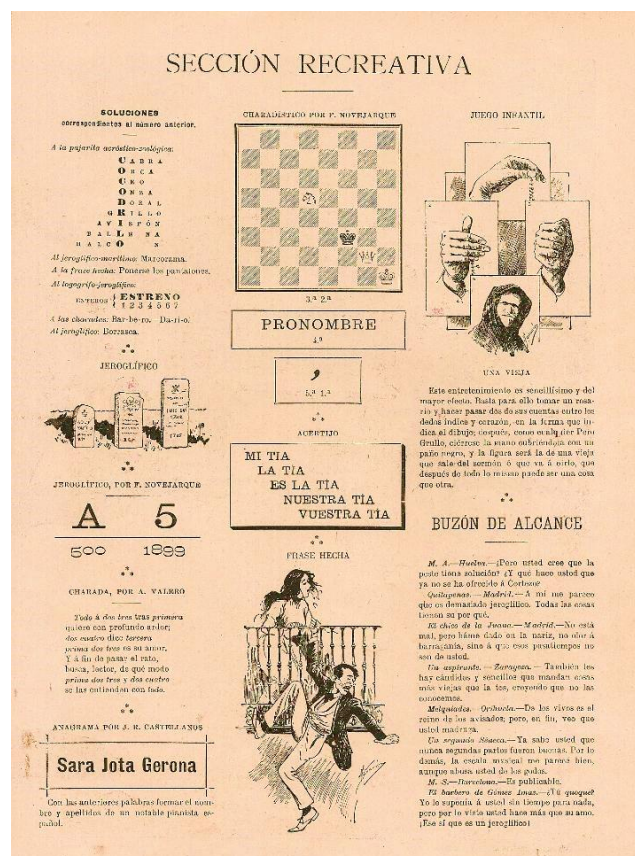


Fig. 14: Sección recreativa de la revista *Blanco y Negro*, 1905.

3.2. Hacia un análisis en términos de dispositivo

Que una rama de las ciencias del lenguaje como la ludolingüística se ocupe de cierto recorte en el campo de las lenguas dedicado al hacer subversivo, disolvente, de los juegos de palabras viene a poner en claroscuro las reiteradas valoraciones peyorativas asociadas a la práctica de los artificios y los pasatiempos. Y que tanto unos como otros puedan dar testimonio de una historia cultural, una inserción genérica que atraviesa las diferentes capas geológicas de la literatura y el arte vistos sobre una línea diacrónica, quizá haga de contrapeso necesario para poder reubicar a las operaciones lúdicas con el lenguaje en un

lugar de mayor merecimiento. En este sentido, para terminar de configurar el objeto facetado que es el dispositivo lúdico al que ahora –siguiendo a Carbonero y Sol (1890), a Rafael de Cózar (1991) y a Serra (2001)– identificamos como “pasatiempo” o “recreo literario”, traeremos a cuento ciertos componentes de los géneros de artificio para ver de qué modo los esquemas lúdicos interactivos tendieron un arco de continuidad –saltando por sobre otros públicos y otras tecnologías del contacto– con los entretenimientos de la prensa gráfica.

Para ello, comenzaremos bocetando un escueto diagrama de flujo que intentará plantear un esquema de energías de contagio y de simpatías en espejo, a través de las cuales la materia verbal dispuesta en espacializaciones bidimensionales sensibles a la activación lectora ha ido convocando a nuevos usuarios a una resolución textual netamente colaborativa, resultado del *feedback* dispositivo técnico-operador:

juegos de ingenio ⇔ juegos de palabras ⇔ géneros periodísticos
del entretenimiento

Retrotrayéndonos ahora al campo de los artificios, resulta sintomático para el recorrido que nos propusimos el hecho de que la reedición ampliada del *Arte Poética Española* de Vicens de 1703 coincida con un proceso del que ya venían aportando su testimonio algunos tratados de arte poética, aunque todavía tímidamente arrinconados en unos pocos capítulos. Que Vicens haya dedicado más páginas e incorporado montones de nuevos artificios, autores y ejemplos parece rimar con los giros que el dispositivo lúdico emprende en este momento: su agotamiento como vector pedagógico, religioso o político-institucional y el lugar social que empezará a disputar en salones, tertulias y secciones de entretenimiento en periódicos y revistas. Dice Pérez Pascual a propósito de la reedición del tratado de Rengifo: “Vicens está ya a las puertas de un nuevo concepto de literatura visual como *juego de ingenio* más que como instrumento didáctico-moralizador.” (1996, p. 577). Y seguidamente destaca los nuevos insertos en la reedición de 1703 que se agregan al corpus original de Rengifo (1592):

La versión de Vicens añade pasajes propios al texto de Rengifo y, lo que es más importante, incorpora un gran número de capítulos dedicados a materias nuevas que no eran tratadas en las ediciones originales de Rengifo. Entre esos nuevos capítulos [...] son importante para el tema que nos ocupa los dedicados al enigma (CXII), jeroglíficos

(CXIII), emblema (CXIV), empresa, insignia, divisas y símbolo (CXV) y poesías mudas (CXVI). (Pérez Pascual, 1996, p. 569)

Si los pasatiempos van de a poco tramando sus estrategias lúdicas a partir de las operatorias discursivas consolidadas por la tradición de los artificios manieristas y barrocos, el nuevo espesor que adquieren estas formas difíciles (de Cózar, 1991) en las poéticas y en el interjuego social de la conversación ingeniosa abonan el terreno para los juegos con la palabra, moldean su materia prima tentando los límites y las posibilidades de su propia materialidad y, como la plastilina en manos de un niño, estiran, deforman y reconfiguran los signos de la lengua madre. “Al principio era el juego de palabras”, sentencia Beckett en su novela *Murphy*, haciendo suyas las palabras del libro sagrado y redireccionando irónicamente su caudal semántico. Por su parte, y respecto de estos aprovechamientos lúdicos del lenguaje, nos dice el lingüista Pierre Guiraud:

Un juego es una actividad gratuita, es decir, sin función, y a menudo desfuncionalizada. La función de las palabras es la de significar (con precisión, fuerza, claridad, elegancia, etc.). Pues un “juego de palabras” es una palabra que deja de significar o rechaza hacerlo. He aquí una paradoja confirmada por los mismos ejemplos que lo podrían destruir. (Serra, 2001, p. 19)

Pareciera que los juegos del lenguaje vienen a poner en cuestión el propio estatuto de la lengua, a tramar contra una eficacia que socialmente se espera de ella. No será arriesgado, por lo pronto, ver en esto un asomo de pulsión metacrítica operando en el centro mismo del dispositivo lúdico. Ya Serra apuntaba respecto de las dificultades de traducción de los pasatiempos, debido a que el pasaje de un idioma a otro generalmente desarma el mecanismo productor del juego y aplanan la gracia al requerir los equivalentes lingüísticos de otro idioma. Aquí, entonces, aparecen dos problemas conexos; primero el que hace a la materialidad significante, su relieve y su lugar en tanto operador semántico; y segundo, el de una recurrente posición metadiscursiva en la que quedan inscriptas las enunciaciones de los pasatiempos –aunque más adelante podamos decir: de los juguetes textuales en su conjunto–.

Respecto del primer punto, el de la materialidad, podemos comprobar que este componente asoma casi instantáneamente cuando nos disponemos como lectores frente a un recreo literario. Sobre el plano liso de la hoja se recorta una configuración *x* de letras

y direcciones de lectura que llaman la atención de nuestro ojo perceptor para que, atención mediante, iniciemos un protocolo de interacciones con una trama sígnica siempre incompleta y provisoria. Letras, íconos, palabras a medio formar, líneas de puntos, a veces ilustraciones, ideogramas, todo una señalética de marcas dispuestas sobre el papel configuran el diagrama visual del dispositivo lúdico, y casi toda su superficie exterior estará conformada por lo que la vieja lingüística llamaba *significantes*: el esqueleto descarnado de signos que exponen su propia y desnuda materialidad. Como refiere Infantes sobre jeroglíficos y empresas barrocas, antecedentes de nuestros pasatiempos: “Dentro del entramado gráfico del poema, su juego reside en la doble clave semántica, en el hiperdesarrollo de la imagen y la alusión o en el juego fonético.” (Infantes, 1980, p. 84). Relieve que subraya en el significante el sonido o el perfil tipográfico, artificios y pasatiempos dan cuenta de “su conciencia lingüística” y de sus ajustes metadiscursivos en aquella relevancia que insuflan en el signo gráfico en sí, en la letra y la palabra. (Infantes, 1980, p. 83). A modo de ejemplo, en los fragmentos siguientes Carbonero y Sol nos presenta dos versos jeroglíficos latinos. Para develar el funcionamiento del esquema productivo, muestra el proceso de lecto-escritura que requiere el segundo de ellos. Así, primero rearma el sintagma –un rompecabezas– y luego traduce el contenido epigramático; verdadero juego de particiones morfológicas distribuidas en el espacio, cuya secuencia de lectura requiere ser previamente reconfigurada para una legibilidad posible:

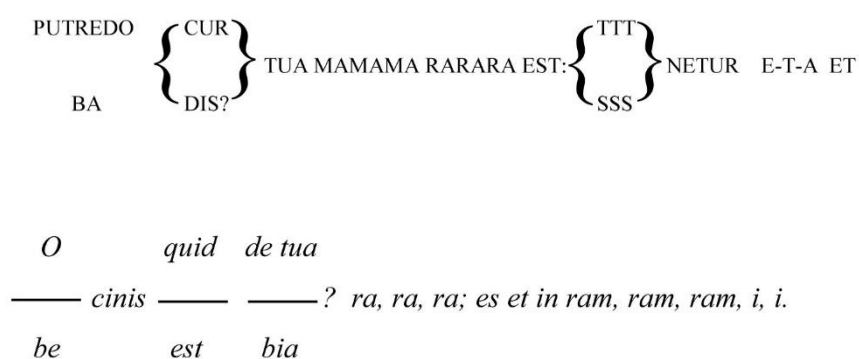


Fig. 15: Jeroglíficos compilados por Carbonero y Sol, 1890.

Reordenada, esta última secuencia quedaría así: “O supere cinis! Quid superest de tua superbia? Terra es, et in terram ibis.” En la versión castellana que nos acerca Carbonero el resultado queda así: “¡Oh soberbia ceniza! ¿Qué queda de tu soberbia? Polvo eres y en

polvo te has de convertir.” Veamos, también, las materialidades expuestas en este *rebus*, texto que requiere de algunos prefijos para completar su significación:

MISOS

IUPPI, IUPPI, IUPPI AS-LOCABIT-TRA.

Fig. 16: Jeroglífico compilado por Carbonero y Sol, 1890.

La secuencia del verso, luego de las intervenciones lectoras pertinentes, queda distribuida de esta manera: “Iuppi-ter sub missos, locabit inter astra.” (Carbonero, 1890, p. 441). En estos dos pequeños pasatiempos podemos ver claramente tanto lo atinente al primado de las materialidades expuestas, como a las dificultades de la traducción producto de un acentuado mecanismo metapoético, autorreflexivo. Esto mismo que Serra explica en parecidos términos –“el componente metalingüístico de los juegos de palabras los hace herméticos y a menudo intraducibles” (2001, p. 21)– irá necesariamente ligado a que las tradiciones genéricas de los artefactos ludolingüísticos concuerden con geografías idiomáticas. ¿Por qué? Pues porque las lenguas terminan constituyendo vallas infranqueables para los recreos literarios:

las diversas lenguas tienden a crear tradiciones recluidas en compartimentos estancos. Desde la desaparición del latín sólo de tarde en tarde un hallazgo que ha triunfado en uno de estos compartimentos salta los diques que los separan y consigue “contaminar” a alguna tradición vecina. Es el caso de las charadas francesas del XIX o, sobre todo, de los crucigramas anglosajones durante la tercera década del siglo XX. (Serra, 2001, p. 30)

Los deslizamientos funcionales que van incorporando a los pasatiempos en distintos ámbitos de competencia van también necesariamente anudados a los nuevos roles sociales que los públicos atribuyen a estas prácticas del ingenio verbal. Serra, en la introducción a su voluminoso tratado de pasatiempos y juegos de artificio, señala siete funciones diferentes para el accionar pragmático de los dispositivos lúdicos de inscripción: una función *subversiva* que ilustra con el acrónimo *L.H.O.O.Q* que Duchamp escribe debajo de su Mona Lisa con bigotes; una *deductiva*, producto de los componedores de enigmas y oscuros detectives; una *expresiva* señalada por el anagrama *Alcofribas Nasier* que anota Rabelais en el *Gargantúa*; una *evasiva* atribuida a monjes

atacados por la manía del anagrama mariano y a ludópatas del *Scrabble*; una función *cognitiva* presente en los procedimientos combinatorios de la Cábala y la Guematría, la cual esconde valores numéricos disimulados en cada letra; otra función que llama *didáctica* y que nos permitirá enlazar en el capítulo siguiente pasatiempos con juguetes didácticos; finalmente, una función *persuasiva* asociada a la propaganda y la publicidad, por ejemplo cuando la efectividad de cierto “jugar del vocablo” (Gracián, 1942 [1642]) termina por instalar a un candidato en la Casa Blanca. (Serra, 2001, p. 11-19).

De estos roles sociales que el tratadista guarda para pasatiempos y recreos nos detendremos ahora en la función didáctica de los juegos verbales, ya que la misma nos permitirá reenviar más adelante a otros dispositivos lúdicos con función pedagógica – ganados ya por la artefactualidad de los soportes–, cuando a semejanza de rompecabezas y poemas alfabéticos las nacientes manufacturas del juguete pongan al alcance de niños y niñas cajas tipográficas en 3D o cubos de madera con alfabetos. Serra, además, nos trae el caso de un simpático manual de lengua italiana construido íntegramente a partir de juegos de palabras. De hecho, su propio título plantea un juego anagramático a partir de la expresión “giochi di parole” que su autora, Ersilia Zamponi, resuelve así: *I Draghi locopei*. El volumen, publicado en 1986, está acompañado por unas palabras introductorias de Umberto Eco. “Durante tres cursos completos –nos dice Serra– [Zamponi] experimentó con sus alumnos las aplicaciones didácticas de los anagramas, logogrifos, acrósticos bifrontes, adivinanzas, tautogramas, charadas, colmos, jeroglíficos...” (2001, p. 18). Un poco más adelante, remarca dos hipotextos o fuentes inspiradoras del trabajo de Zamponi, la gramática fantástica de Gianni Rodari y los juegos oulipianos de Raymond Queneau. Lo cual, ya veremos, no hace más que transparentar algo que late por lo bajo de esta cadena de juegos verbales: los permanentes reenvíos, contagios e intertextualidades compartidas entre artificios, pasatiempos y restricciones oulipianas.

Si bien estos tres grupos de dispositivos comparten muchos de los mecanismos sintácticos y reacomodamientos morfológicos de la materia verbal, los estatutos asociados y las percepciones sociales que acarrearán difieren notablemente. Serra no deja pasar la oportunidad de recurrir a la pregunta circular, a la inocencia retórica que da respuesta al tiempo que construye el sintagma interrogativo: “¿Cómo es que el canon inventaría hexámetros y alejandrinos en sus libros de honor mientras clava palíndromos y anagramas en sus álbumes de monstruos?” (2001, p. 26). Así percibidos, en tanto ejercicios de avanzada de la letra, de la criba de OULIPO saldrán prestigiosos poemas

vanguardistas; las páginas de entretenimientos y las antologías de curiosidades y rarezas literarias, en cambio, sólo arrojarán híbridos verbales para un público de entretenidos. De esta *teratología verbal* (Serra, 2001) bien puede dar testimonio el propio cuerpo del padre del palíndromo, el poeta Sótades de Maronea, quien terminó sus días en el fondo del mar, adentro de una caja de plomo, por adjetivar los amores incestuosos del segundo Ptolomeo en versos retrógrados, luego conocidos como *sotádicos* (Carbonero, 1890). El sobrenombre “Filadelfo”, asociado a este faraón, es la cicatriz verbal que le dejara el poeta de recuerdo –*Philadelphus*, “que amó a su hermana”–. Serra nos convida tres versiones diferentes a partir de fuentes inglesas, en gradación escatológica progresiva, del verso que desencadenó la tragedia: “no está bien que intentes agujonear a esta yegua” (Babbit); “pinchó fruta prohibida con su agujón letal” (Gulick); “estás metiendo tu polla en un agujero de mil diablos” (Yonge). La escalera teratológica construida con palabras, que en cada nuevo intento forma y deforma el original, no hace más que transparentar las dificultades de traducción de los dispositivos lúdicos; motivado esto por el círculo endogámico que traman las letras siempre atentas al propio aspecto y al propio sonido que destilan.

Inscriptos en tradiciones genéricas marginales –“las tradiciones textuales que derivan de ellos pueden crear géneros muy diferenciados en los márgenes de las diversas tradiciones literarias que los acogen” (Serra, 2001, p. 21)–, propensos a las retroalimentaciones intercódigos y a los contagios de los lenguajes expresivos –“la ruptura más generalizada de las barreras interartísticas y la afluencia o circulación de elementos entre diversos campos estéticos” (de Cózar, 1991, p. 10)–, esta concupiscencia en el concurso de distintas materias significantes ha terminado por ubicar a los artificios y pasatiempos en lugares textuales descentrados, un tanto oscuros, y que no terminan de expurgar su cuota de suciedad constitutiva. Ya Marcial, en un conocido epigrama, colocaba una etiqueta infamante junto al busto de los juegos verbales: *nugae*, término que Carbonero y Sol traduce como “bagatelas”. Más tarde aparecerán las colecciones de extravagancias –piénsese en *Las poesías más extravagantes de la lengua castellana* (1923) de Aguilar y Tejera–, las curiosidades literarias como el tomo de Ludovic Lalanne *Curiosités Littéraires* (1847), las *curiosities* y *amenities* que compiló Disraeli para la lengua inglesa, o las *Rareza literarias, Florilegios de composiciones curiosas y extravagantes de autores antiguos y modernos* (1939) que recopilara Eduardo de Ory para nuestra tradición idiomática.

En lo que hace la autoría, a los modos estandarizados para la firma de los géneros de recreos literarios y pasatiempos, emerge aquí una sutil diferencia respecto de los artificios. Cuando son de autor, estos enmascaran sus verdaderas identidades detrás de seudónimos más o menos festivos o autoirónicos. Para la nómina de artificios vimos pasar el desfile de grandes plumas traídas a la memoria por la generosa vocación bibliófila de Carbonero y Sol. Para los pasatiempos, en cambio, si hay desfile será más bien una comparsa de máscaras bizarras que buscan a partir de la inscripción de la firma junto al juego verbal, la risa cómplice y rápida del lector atento. “Bajardo”, “L’Alfieri di Re” y “Torquemada”, por ejemplo, corresponden a tres de los grandes enigmistas del siglo XX, respectivamente los italianos Demetrio Tolosani y Alberto Rastrelli y el inglés Edward Powys Mathers (Serra, 2001, p. 13). Si seudónimos para la rúbrica de manuales y secciones en revistas especializadas, para la prensa gráfica, en cambio, el anonimato del juguete verbal sin firma ni autoría que lo avale. Como la misma suerte que corren avisos clasificados y crónicas policiales, en general los pasatiempos nacerán huérfanos y sin un apellido que mostrar.

Finalmente y en concordancia con otra de las funciones que acuerda Serra respecto de los pasatiempos –la función persuasiva que ancla las posibilidades del dispositivo lúdico en la publicidad y la propaganda–, cada tanto periodistas o creativos recurrirán al arcón de la lúdica para tomar prestadas operaciones discursivas que hagan más amable o pregnante un mensaje conativo, con el fin de vender o promocionar, de convocar o conseguir adhesiones para una causa. Al respecto, resulta ilustrativo este uso de las escrituras jeroglíficas, puesto de manifiesto en la alternancia de códigos verbales, icónicos y musicales, con el objetivo de vendernos unas medias de seda. Esto, al menos, es lo que parecen intentar a través del siguiente paratexto, publicado en el *Mundo Uruguayo*, el 29 de diciembre de 1932: “Cien pares de medias de seda *Ruth*, c/u. \$ 2.00 para los que envíen sin errores, las palabras o frases que dicen estos garabatos.”

MUNDO URUGUAYO

Un nuevo Concurso de Mundo Uruguayo en combinación con la Casa Alonso
18 DE JULIO 872

GRATIS

CIENT PARES DE MEDIAS DE SEDA "RUTH" c/u. \$ 2.00 para los que envíen sin errores, las palabras o frases que dicen estos garabatos. — A sortearse públicamente en MUNDO URUGUAYO, el jueves 5 de Enero de 1933, a las 18 horas. En este acto se dará a conocer el texto o leyenda exacta.

Enciete los garabatos de esta hoja, llene las líneas en blanco, y envíelas a Publicidad, Dirección a Publicidad, Rivadavia sup. J. C. Gómez, o a la Casa Alonso, Av. 18 de Julio 872, donde habrán u rana s destinadas a "Concurso Garabatos", de las medias de seda Ruth, las que se sortarán públicamente el martes 3 de Enero a las 12 horas.

MUNDO URUGUAYO publicará semanalmente esta hoja que dará a sus lectores grandes probabilidades de ganar un par de medias de seda natural Ruth, de \$ 2.00 el par.

Las medias Ruth son las mejores que se fabrican en el mundo, por su hermosa malla de ajuste perfecto y por su durabilidad.

La Casa Alonso tiene la sección ventas de medias de seda Ruth, en todas las colores de moda, a los siguientes precios: 1.00, 1.50, 2.00 y 2.50 talón en puños de \$ 2.10 talón 1932, de \$ 2.20 y 2.70 talón 1933 con quilla.

Para intervenir en este concurso no es necesario comprar nada y basta — como ya dijimos — llenar esta hoja y enviarla a Publicidad o Casa Alonso.

Garabatos: Ruth que, ven D y Alonso 18 K, han D L gan TD, Cello in, lible D distinción D + #, o blan KKK que los = Cma 2, y no ven son CCD Ver D y tor 2 y D, Pectul una Avilla D fragan T T T, estas D K d y exce Ruth, K ra

Fig. 17: Publicidad en jeroglíficos, 1932.

La general bidimensionalidad de los esquemas textuales ligados al soporte —en este caso, papel— y al canal de difusión —revistas, diarios— no presentan a primera vista grandes diferencias en lo que atañe al artefacto, de los pasatiempos respecto de los artificios. En general, como dispositivos técnicos, están comprendidos dentro del grupo de los dispositivos de uso, ya que el pasatiempo se realiza plenamente para ser activado en reconocimiento. No se trata de un dispositivo que surja pensado para ser expuesto, destinado a la fruición espectral, sino para poner en acto las operatorias de escritura que habilita su determinado y particular esquema textual. En este sentido, un cambio de soporte para la charada, por ejemplo, modifica todas las dimensiones del dispositivo. Al respecto, refiere Carbonero y Sol que a raíz de la creciente popularidad mediática de la charada, surgió un nuevo entretenimiento social, una variante de dispositivo, la *charada en acción*.

Juego de sociedad que consiste en dividirse en dos grupos, una para representar la charada y otro para adivinarla. El grupo que representa se retira a una habitación diferente en donde hace todos sus preparativos para poner en acción la charada, aprovechando como argumento de una escena cada una de las palabras que resulten de la descomposición de la palabra propuesta y combinación de sus sílabas simbolizando así el todo y cada una de las partes. Esta escena, a que da lugar cada nueva palabra que se forma, se representa por una parte de los tertulianos, de modo que por sus trajes, ademanes, gestos, figuras, etc.,

y anunciando además el número que estas sílabas ocupan en la charada, puedan indicar la palabra á los espectadores que se entretienen en adivinarla.” (Carbonero, 1890, p. 77)

Por efectos de la transposición –eso que ocurre “cuando un género o un producto textual particular cambia de soporte o de lenguaje” (Steimberg, 2013, p. 28)–, la charada performática termina por contagiar a toda la dinámica operativa del dispositivo los cambios sufridos por el soporte y la materia significativa. Lo que en principio parecían simples alteraciones en la dimensión técnica del dispositivo acaban reconfigurando otro entretenimiento: destinado a nuevos públicos, con otros medios de gestión del contacto, imbuido ahora de renovados estatutos sociales en reconocimiento.

Las materias significantes en cada caso, la tridimensión ganada por la performatividad de los cuerpos y el uso espacial de los ámbitos de juego modifican las condiciones del dispositivo respecto de sus versiones impresas. A su vez, mediante el juego o, como consecuencia del juego grupal, irrumpe una dimensión azarosa ligada a las improvisaciones, lo mismo que a las decodificaciones del arsenal gestual, de vestuario y de las performances orales de los participantes. En las *charadas en acción* el control que desde producción se trata de mantener sobre el dispositivo, el gobierno que se ejerce sobre el mecanismo lúdico, tiende a relajarse por la irrupción de la dimensión grupal –propia de grupos primarios– en el juego. Entendemos que la activación del dispositivo en el caso de la *charada en acción* responde a los turnos asignados, a un tiempo estipulado para resolver los juegos de desciframientos gestuales –desencriptar el rito y la pose ajena– y a una intervención reglada con el dispositivo.

La apertura interactiva, en estos casos, pareciera aumentar su carga de *input* en recepción motivo de las participaciones –numerosas y variadas– de los jugadores; diferente a lo que ocurriría en una charada impresa, con el lector sentado ante el periódico, lápiz en manos, tratando de resolver mentalmente, estático, ensimismado, el problema verbal que se le plantea. Cuando desde reconocimiento se activa el dispositivo de la *charada en acción*, los mecanismos de desciframiento de las escenas, reconvertidos en sílabas y palabras legibles, les permiten a los participantes del grupo que “adivina” volver a escribir la frase a resolver. Así el enigma morfológicamente fragmentado que, a modo de rompecabezas, vemos representado en el salón, de pronto recobra toda la fuerza nominal de una palabra o una frase recuperadas por el juego.

4

ARTE MECÁNICA: DE JUGUETES Y MECANISMOS AUTOMÁTICOS

“La mecánica, señor burgomaestre, es una ciencia sin límites, cuyos principios pueden aplicarse no sólo a las construcciones ordinarias y a la interpretación de los cielos, sino también a todos los fenómenos íntimos de la materia cerebral.” Así dijo el señor Baum, protagonista de *Horacio Kalibang o los autómatas* de E. L. Holmberg, uno de los primeros relatos en donde los tópicos fantásticos se corren hacia los lindes de una ciencia ficción industria nacional. “¿Qué es el cerebro –continúa Baum– sino una gran máquina, cuyos exquisitos resortes se mueven en virtud de impulsos mil y mil veces transformados?” (Holmberg, 1994, p. 161). Este sueño de mecanismos automáticos productores de movimiento, externamente adornados de una figuración antropomórfica, atraviesa todo un arco temporal que va de la mitología griega a las pesquisas de Benjamin por los pasajes de París, y da cuenta en su ilusoria narración tanto de las máquinas parlantes de la *belle époque* como de “las primeras maquinillas de resorte” (Neri, 1963, p. 30) que vinieron para animar el juego infantil, en esa necesidad humana por recurrir a sustitutos, a ciertas prótesis articuladas que replican los movimientos orgánicos: como dice Roberto Neri en *Juego y juguetes*, “maquinillas automáticas que duran *l’espace d’un matin* y que suelen terminar entre los desechos.” (1963, p. 32). Haciendo fondo a estos argumentos, un eco maquinal que pareciera escucharse de lejos nos trae los versos de la canción de Vigo en toda su recursiva materialidad de partes para armar: “Tornillos, herrajes, maderas. / Fierros, tornillos, herrajes, maderas. / Bulones, herrajes, maderas. / Formatos, croquis, máquinas. / Máquinas inútiles. / Máquinas imposibles. / Máquinas solteras. / Caños de luz a rosca, maderas, chapas...” (Campotraviesa, 2016).

Este alegre espíritu de collage que transita la canción parece estar desde siempre animando las estrategias infantiles de interacción lúdica con los objetos. Desfuncionalizar, dotar de poderes autónomos a materias exánimes, hacer hablar y moverse a lo que nació para permanecer quieto y absorto, para otros usos quizá más

domésticos o banales; y desarmar, romper, parcelar la integridad total de los objetos para ver qué tienen adentro, cómo funcionan, de que están hechos: todo esto hace a las operaciones lúdicas con los juguetes aunque a veces se trate solamente de un trozo de madera o de dos o tres engranajes solteros. La cita intervenida de Neri –especialista en juguetes– que traemos a cuento expresa esa paradoja: “El juguete automático termina por provocar conductas de destrucción y de descomposición en elementos más simples, muy pronto arrumbados entre los desechos” (1963, p. 126); pero al mismo tiempo “lo que impulsa al pequeño lector a romper un objeto es solamente su sed intelectual, su necesidad de saber cómo está hecho.” (1963, p. 126). En esto ya se evidencian las potencialidades interactivas que, presentes desde siempre en los juguetes tradicionales, abrirán todo un campo de activaciones en recepción, aptas para la escritura y la lectura colaborativas entre operadores y juguetes textuales: “Toda la vida se ofrece al lector en el juguete, para ser jugada, como un admirable teclado de formas e ingenio.” (1963, p. 130).

Probablemente, la relación más directa entre los juguetes y las máquinas provengan de los antiguos mecanismos automáticos que, en sus distintas versiones de hojalata, remedaban al títere y su charlatanería desenfadada. Del títere de feria a los autómatas del siglo XVIII hay lo que sería el relevo de la mano y los dedos por los engranajes ocultos en la carcasa de metal, un complejo mecanismo cinético hecho de piezas de relojería que, émulas del molino hidráulico y el torno del alfarero, ahora contagian todo su movimiento rotatorio a los miembros antropomórficos del autómata. En este sentido, la París que reconstruye Benjamin mediante la técnica del corta y pega –parcelada de citas y arrancada de fragmentos– cada tanto nos permite entrever, sesgado en las sombrías bambalinas de un pasaje, a un autómata girando sobre el pedestal de un paisaje en *trompe l’oeil*: “Los antaño mundialmente famosos muñecos parisinos –más asequibles y difundidos que los de tamaño natural–, que giraban sobre el pedestal sonoro con un cesto entre los brazos mientras se oía un acorde en tono menor a la par que una ovejita sacaba tímidamente la cabeza, son las verdaderas hadas de estos pasajes.” (Benjamin, 2016 [1983], p. 701).

Si la mecánica nació de semejantes anhelos, ¿por qué no se le iba a permitir a las artes plásticas que intentaran un juego similar? De las vanguardias en adelante, numerosos artistas se lanzaron a probar suerte con artilugios dotados del automovimiento, de una total independencia cinética (Oliveras, 2010) para que sean los mismos artefactos los propulsores de sus evoluciones espaciales. A semejanza de alguna poesía moderna que, plegándose sobre sus propios versos, se dice doblemente como vehículo formal de un

contenido exterior al poema y como forma que se piensa y se critica, así los juguetes a cuerda y las máquinas ópticas de Duchamp y de Moholy-Nagy insertaron un núcleo mecánico que acumula energía en su interior, la cual, una vez almacenada lo suficiente, puede ser liberada en el movimiento rotario que hace de la obra un objeto autónomo, y que, exteriormente, se manifiesta mediante superficies bidimensionales –una aguja, un par de letras– que giran hasta agotar la energía acumulada. Como bien expresa la profesora Ethel Kawin en *La selección de juguetes*, muchos de estos dispositivos lúdicos aparecen primero como meras ilustraciones mentales, ensueños giratorios bocetados en nuestro plasma cerebral; irrumpen tímidamente llevados por “el desenvolvimiento mental, ya sea de un nivel tan simple como el que requiere colocar un cubo de madera dentro de un agujero de la misma forma y medida, o un nivel más complicado, como usar transformadores, enchufes, señales y demás artefactos eléctricos” (1941, p. 109) para hacer funcionar los juguetes textuales.

Algunos híbridos verbo-mecánicos que hallamos en el cruce entre textualidades y programas automáticos ya están presentes en la poética del barroco español, sobre todo en la *Metamétrica* (1663) de Juan Caramuel, como claros herederos del *ars combinatoria* llulliana (Llull, 2016). A partir de la activación del mecanismo productor, generalmente mediante una clave léxica, las unidades verbales contenidas en el laberinto comienzan a producir discurso, según sean las decisiones lectoras que vaya tomando el operador textual en recepción. Las posibilidades combinatorias que ofrecen los poemas-máquina (Pichardo, 1996) de Caramuel se cuentan por millares y constituyen, de algún modo, un alarde compositivo rítmico-matemático además de verbal, ya que todos los versos generados por el artefacto responderán a un mismo esquema métrico. Heredero de un espíritu lúdico similar, basado en un *input* aleatorio pero previamente contemplado en el diseño matemático de los nexos posibles, tres siglos después Raymond Queneau dará a conocer los *Cien mil millones de poemas*. En este libro, el poeta oulipiano pone a punto la fabricación en serie de un motor de lírica medida, “un rudimentario modelo de máquina –al decir de Calvino– para construir sonetos distintos entre sí.” (1983, p. 221).

La literatura nos ha enseñado a imaginar y a construir máquinas hechas con letras y palabras, pero también –estirando el símil– a considerar la materia prima con que trabaja el poeta como máquina ella misma: “El hombre está comenzando a entender cómo se desmonta y se vuelve a montar la más complicada e imprevisible de todas sus máquinas: el lenguaje.” (Calvino, 1983, p. 220). Ya nos instalemos en producción, ya en reconocimiento, para cada una de estas instancias de la producción de sentido algún autor

tendrá patentada una máquina *ad hoc*, a la que luego dará la debida promoción mediante catálogos disimulados en la forma de novela, cuento de aventuras o poema extravagante. Al respecto, el escritor satírico Jonathan Swift se aparece frente a nosotros como el típico vendedor de juguetes textuales. Autor de un divertido manual de juegos de palabras, el *Ars Pun-ica*, inventa para sazonar unas escenas de los *Viajes de Gulliver* (1726) una peculiar máquina de producir escrituras, verdadero dispositivo lúdico de inscripción fabricado con maderas, varillas metálicas y tarjetas adosadas. Fruto del trabajo de enseñanza en la “Gran Academia de Lagado” –y quizá el más sofisticado de los materiales didácticos puestos a disposición de los/as estudiantes–, el narrador nos va metiendo de a poco en el escenario principal para, una vez allí, describirnos la máquina: “un tablero que ocupaba la mayor parte del largo y del ancho de la habitación” (Swift, 1988 [1726], p. 180), y que servía, según asevera uno de los profesores de la Academia, “para hacer progresar el conocimiento especulativo por medio de operaciones prácticas y mecánicas” (Swift, 1988 [1726], p. 180). Así continúa el narrador:

Me llevó luego al tablero, que rodeaban por todas partes los alumnos formando filas. Tenía seis metros de lado y estaba colocado en medio de la habitación. La superficie estaba constituida por varios trozos de madera del tamaño de un dedo próximamente, aunque algo mayores unos que otros. Todos estaban ensartados juntos en alambres delgados. Estos trozos de madera estaban por todos lados cubiertos de papel pegado a ellos; y sobre estos papeles aparecían escritas todas las palabras del idioma en sus varios modos, tiempos y declinaciones, pero sin orden ninguno. Díjome el profesor que atendiese, porque iba a enseñarme el funcionamiento de su aparato. Los discípulos, a una orden suya, echaron mano a unos mangos de hierro que había alrededor del borde del tablero, en número de cuarenta, y, dándoles una vuelta rápida, toda la disposición de las palabras quedó cambiada totalmente. Mandó luego a treinta y seis de los muchachos que leyesen despacio las diversas líneas tales como habían quedado en el tablero, y cuando encontraban tres o cuatro palabras juntas que podían formar parte de una sentencia las dictaban a los cuatro restantes, que servían de escribientes. Repitióse el trabajo tres veces o cuatro, y cada una, en virtud de la disposición de la máquina, las palabras se mudaban a otro sitio al dar vuelta los cuadrados de madera. (Swift, 1988 [1726], p. 180-181)

Inventor de otra máquina que se suma a la tradición de los chismes combinatorios, de algún modo precursora del *cut-up* (Gache, 2004) y de las técnicas de corta y pega, esta enorme criba de collage que nos propone la ficción de Swift nos va a servir de

introducción a un nuevo viraje que da nuestro dispositivo lúdico de inscripción, para hacerlo ingresar al mundo de los juguetes didácticos, aquí donde el objeto de estudio deberá mostrar sus potencialidades didácticas en cuanto artefacto manipulable al servicio de un *aprender-deleitando*. En este sentido, si bien a partir del siglo XIX se han aprontado –con destino a instituciones educativas y planes de enseñanza– materiales lúdicos pensados para la construcción por parte de niños y niñas de aprendizajes en contextos de juego, dispositivos diseñados para activar diferentes capacidades cognitivas e interrogar las inteligencias que atraviesan a los sujetos del *feedback* pedagógico, aun así los juguetes didácticos han padecido el escaqueo de la crítica y la inevitable comparación con los juguetes comerciales, en desmedro de los primeros. Como sostiene Sten Hegeler, autora de *Cómo elegir los juguetes*: “podemos ser tan educativos como se nos ocurra, saltar, correr, bailar ante nuestros hijos, pero a ellos les seguirán atrayendo las cosas a las que les pueden dar cuerda.” (1965, p. 64).

Por ejemplo, respecto de los materiales Montessori, objetos estéticos en sí mismos por la calidad de los materiales con que están hechos, por la concepción y el diseño –al margen de las potencialidades que sus manipulaciones ofrezcan a los aprendices–, podríamos decir que actualizan la pregunta de Schaeffer sobre cuál es el límite o en qué consiste aquello que separa las cosas comunes de las obras de arte susceptibles de ser expuestas en un museo: “Esta manera de ver presupone que los “objetos” estéticos pueden ser distinguidos, en tanto clase, del conjunto de los demás objetos intramundanos, tanto de los objetos “naturales” como de los artefactos.” (Schaeffer, 2012, p. 49). Ciertamente, en muchos de los materiales didácticos podemos sentir aun el eco evocador de las herramientas de los oficios, y entre estas, de los útiles del escriba. ¿Qué cosa son sino los cubos con letras y los rompecabezas formados con consonantes y vocales? Máquinas de escrituras analógicas, artefactualizadas para la mano del niño y de la niña que desplazan, juntan y ordenan pequeñas secuencias de inscripción sobre la mesa o el piso.

Tal vez uno de los aspectos que señala y constituye el atractivo de los juguetes didácticos sea el elemento de indeterminación, cierta búsqueda incompletitud convocante que impulsa al operador del juguete a intervenir activamente allí donde el objeto demuestra no estar todavía terminado, donde sus ambigüedades funcionales habilitan varias intervenciones o respuestas posibles. Si jugar es jugar con *algo* –como propone Neri–, deberá tratarse de “algo indefinido, plástico [...] un sistema abierto de potencialidades y cualidades que invoca, justamente, nuestra conducta y nuestra imaginación para cerrarse en una figura determinada.” (1963, p. 84). Luego de lo cual,

Neri introduce el concepto de *figurabilidad* (Neri, 1963) como condición necesaria para todo objeto de juego:

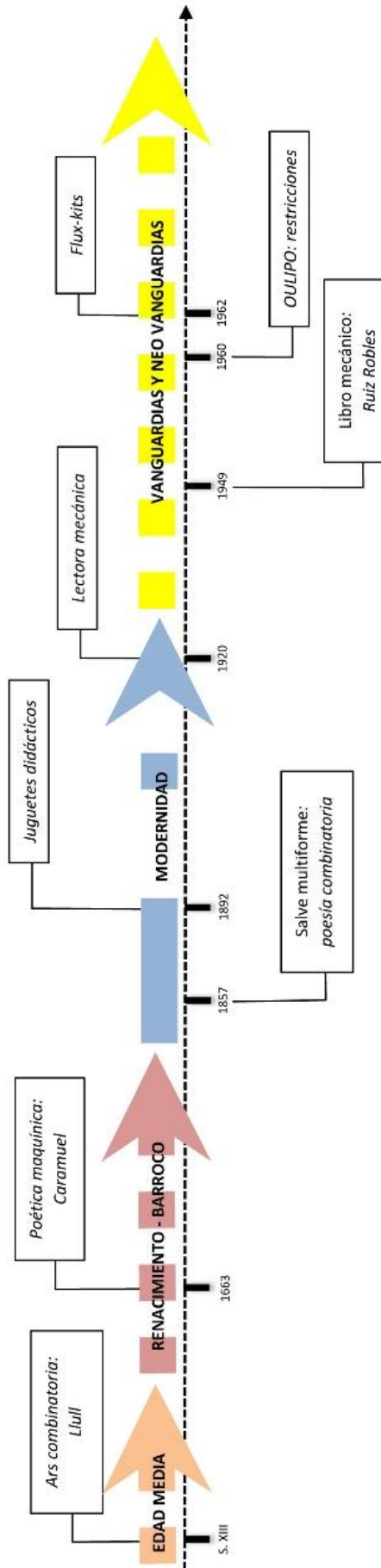
No se juega sino con figuras. El objeto de juego no tiene nunca el carácter de un objeto intelectualmente determinado, sino el de una reserva de posibilidades que se actualizan solamente por la fantasía vital y el impulso creador del individuo que juega. (1963, p. 84)

Esta cualidad bicéfala que reclaman los juguetes textuales en cuanto a *figurabilidad* e *incompletitud* vamos a verla convertida en sondeo estético, problematizada por distintas experiencias en el mundo del arte que pasarán a apropiarse del objeto “juguete” como su campo de pruebas. En este sentido, las cajas de juegos y de juguetes Fluxus, como así también los juegos de escritura a partir de restricciones o consignas que promueven desde la OULIPO, van a aparecer como dos experiencias desde el campo del arte y la literatura, enmarcadas en un mismo período temporal –la década del 60–, que irrumpen para promover y experimentar con dispositivos lúdicos de inscripción y fomentar así la práctica activa/creativa de interacciones entre dispositivo técnico (Traversa, 2001) y operador textual.

Desde ya que en cada uno de los casos que venimos reseñando, el dispositivo convocado presentará una faz diferente cada vez que se asuma en tanto ejemplo situado de juguete textual. Los dispositivos “máquina de lectura”, “máquina de escritura”, “juguete didáctico” o “juguete artístico” pondrán a prueba, para cada una de sus performances, una configuración técnica diferente, otros ámbitos de circulación, otros públicos consumidores, y todos ellos serán reconocidos en recepción mediante estatutos estéticos diferentes. Si bien sostenemos que una restricción oulipiana y un juguete mecánico pueden constituirse como ejemplos válidos de dispositivos lúdicos de inscripción, no soslayamos las expresas diferencias que separan a un “cuadrado lescuriano” (Queneau, 2016) –por ejemplo– de un juguete como éste que ahora disecciona Sandra Petrigiani, la autora de *Catálogo de juguetes*, frente a nosotros: “Tenían en la panza una cajita cilíndrica que ocultaba un pequeño fuelle. Haciendo girar el juguete con la panza hacia abajo y después levantándolo de golpe, el fuellecito se movía dentro de su cilindro y el movimiento del aire provocaba un sonido que quería ser la palabra *mamá*”. (2009, p. 31).

En fin, tironeados por las variedades heterogéneas que prefiguran estos dispositivos en los distintos campos de referencia –sean la mecánica, el arte o la didáctica

los que moldean la configuración técnica de los aparatos—, iremos describiendo el funcionamiento que máquinas y juguetes han puesto al servicio del contacto productivo con las instancias de recepción, para que del intercambio *juguete textual-operador* resulte una escritura creada a partir de las instancias de juego que abre el dispositivo lúdico. Para ello, acompañaremos su inserción en una línea de tiempo, de modo tal de hacer de nuestra periodización un aspecto más en el modelado conceptual del objeto:



Periodizaciones 3: líneas de tiempo para las máquinas y juguetes.

4.1. Ars machina

Los modelos textuales interactivos suelen presentar diferentes matrices de lectura frente al operador. Cada configuración discursiva organizará la materia verbal y las partículas ideográficas e icónicas complementarias para que, merced a su activación, el esquema textual se ponga en funcionamiento y sus componentes se reorganicen detrás de una significación ocasional, provisoria. El principio de latencia o virtualidad de las significaciones contenidas en el esquema textual le dan al lector la posibilidad de que, al “tocar” o hacer *input* en los componentes previstos por el dispositivo, el texto “fabrique” la significación. Aquí la elección del término entrecomillado no es ingenua sino que apunta a encauzar la argumentación hacia cierta zona maquínica o mecánica de la textualidad, en el momento en que la mente medieval comienza a prefigurar esas interfaces dentadas, de engranajes ensamblados por el trabajo artesano, llevados por un sueño de autómatas parlantes que responderán cualquier pregunta que se la haga, con palabras que serán las de un verbo encarnado en esta terrenal circunstancia.

Quien pensara un ciborg de esta naturaleza –enciclopédico, teológico y crítico a la vez, en el sentido de vigilar y acomodar permanentemente la pertinencia de sus conceptos definitorios–, el catalán Ramón Llull, eligió para llevar adelante su proyecto la forma de un dispositivo mecánico, circular, formado por discos giratorios con casilleros estampados alrededor de sus circunferencias, aptos para combinarse mediante los movimientos de un operador que –en su nuevo rol de lector mecánico– gira los discos y busca información accesoria en unas grillas externas llamadas *figuras* y *tábulas*. (Llull, 2016). Más que por el contenido, las investigaciones de Llull nos interpelan por la dinámica escritural que propician con sus aparatos. Los planos dibujados aparecen en el *Arte breve*, un arte combinatoria que, cargada con los insumos adecuados, tendrá respuestas para todo, siempre y cuando el *artista* –en este caso, el operador textual– a su alfabeto lo “aprenda con el corazón.” (Llull, 2016, p. 217).

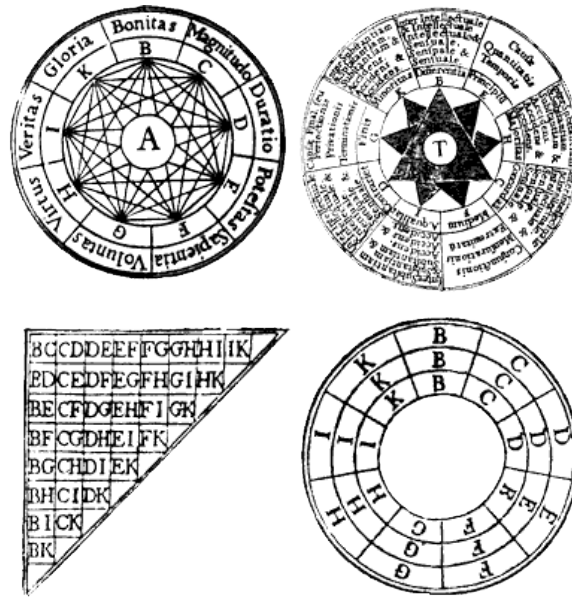


Fig. 18: Las 4 figuras del *Arte Breve* de Ramón Llull, escrito en Pisa en 1308.

Lo que Llull planificó en la bidimensionalidad de la hoja, un siglo después la imprenta comienza a hacerlo posible mediante intentos de ganar para el texto el espacio efectivo de la tridimensión, y hacia allí empujan a los engranajes que, en los esquemas del *Arte breve*, todavía rotaban en la virtualidad impresa de la página. El salto mecánico del esquema potencial hacia un cinetismo real (Oliveras, 2010) de los componentes textuales parece haberlo dado hacia 1482 un curioso volumen sobre astronomía. Mediante la incipiente técnica del pop-up, este maravilloso libro medieval ofrece al lector un mecanismo rotativo en 3D: el ejemplar muestra el movimiento de la luna con la ayuda de una serie de ruedas de papel que flotaban delante de la página. La tentación de lanzarse sobre las manivelas y accionar el sistema giratorio pareciera situarnos otra vez frente a los libros infantiles con movimiento, construcciones en el espacio y personajes que literalmente aparecen y desaparecen de la hoja. Interacción física y no ya virtual, ésta que tan tempranamente parece reclamar para la escritura el salto de la materialidad del significativo a la definitiva artefactualidad de los soportes.

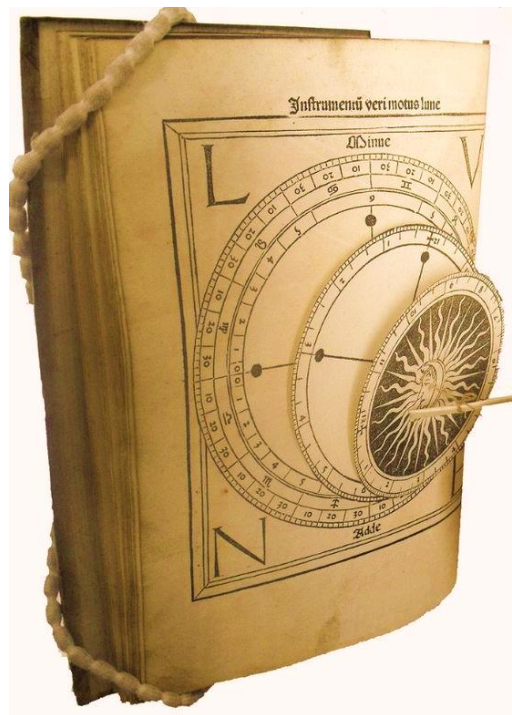


Fig.19: Pop-up medieval.

Experiencias similares tanto en el campo de la astrología como de la criptografía, por citar dos casos, son el *Astrolabium* que publicó Leonhard Thurneisser en 1575 –una serie de discos giratorios que mostraban constelaciones, el curso de los planetas y sus influencias, usado para crear horóscopos con la ayuda de *volvelles* o tablas de ruedas– y la *Polygraphie* de Johannes Trithemius, publicado en París en 1561: este primer tratado sobre criptografía viene provisto de 12 discos rotativos –*volvelles*– para ayudar al lector a cifrar o descifrar textos.

A pesar de estos muy curiosos ejemplos, quien en definitiva traza una ruta para estos anhelos y da con la forma teórico-práctica de los géneros de interacción lúdica, el cisterciense Juan Caramuel Lobkowitz, nos lega en su *Metamétrica* –editada en Roma en 1663– una de las antologías más completas sobre artificios formales y los primeros esquemas métrico-potenciales para generar millones y millones de versos. Así nos pone en tema el propio Caramuel: “Esta primera lanza presenta la metamétrica que, con su variada conexión de versos –que van, vuelven, ascienden, descienden y giran en varias direcciones– embellece los multiformes laberintos grabados en el aire, fundidos en plomo o esculpidos en piedra.” (Pichardo, 1996, p. 58). A semejanza de Ariadna, promete guiarnos a lo largo de los intrincados laberintos métricos en pos de una salida, en este caso, la de la productividad virtualmente infinita de sus poemas-máquina: “como si no

me bastase con el caso de Teseo, compuse un arte que expusiera la Arquitectura Poética de los Laberintos Métricos.” (1996, p. 61).

Hay en el trabajo poético de Caramuel, además del descubrimiento de una interfaz capaz de producir discursos relativamente autónomos –y decimos *relativamente* ya que como reconoce Coronada Pichardo, “los múltiples discursos virtuales están en el propio enunciado” (1996, p. 52)–, el deseo poderoso de sacar a los textos de su sueño planimétrico, de la condena ancestral al reposo en las dos dimensiones, y liberar las potencias del mecanismo de inscripción hacia la tercera dimensión, en busca del volumen en el espacio y de la ansiada artefactualidad de los soportes: “Podemos construir poemas con formas que se lean según su longitud, latitud y profundidad” (1996, p. 66), dice Caramuel y agrega más adelante: “una vez inventada la Idea, es facilísimo multiplicar los diagramas.” (1996, p. 73).

La *Architectura* (Pichardo, 1996), es decir, el esquema textual, el esqueleto métrico-rítmico donde se alojan los *carmina* a la espera de un operador que los ponga en funcionamiento, a menudo toma la forma de discos radiados; y como en el caso de las tablas XXIV (“Jesus Sol”) y XXVbis (“María Stella”), consta de 7 circunferencias concéntricas o “soles”, una dentro de otra, divididas en 12 partes mediante ejes que confluyen en el centro del mecanismo. Debajo del título, el poema muestra sus claves de activación o reglas de uso; allí declara los esquemas métricos que se pondrán a funcionar una vez que el lector los active mediante su lectura. Recorriendo el ojo las distintas líneas diagonales que surcan los casilleros, el esquema métrico-retrógrado ideado por Caramuel –“capaz de pasar del hexámetro al pentámetro” (1996, p. 73)– habilita múltiples direcciones de decodificación, cada una generadora de versos métricamente emparejados.

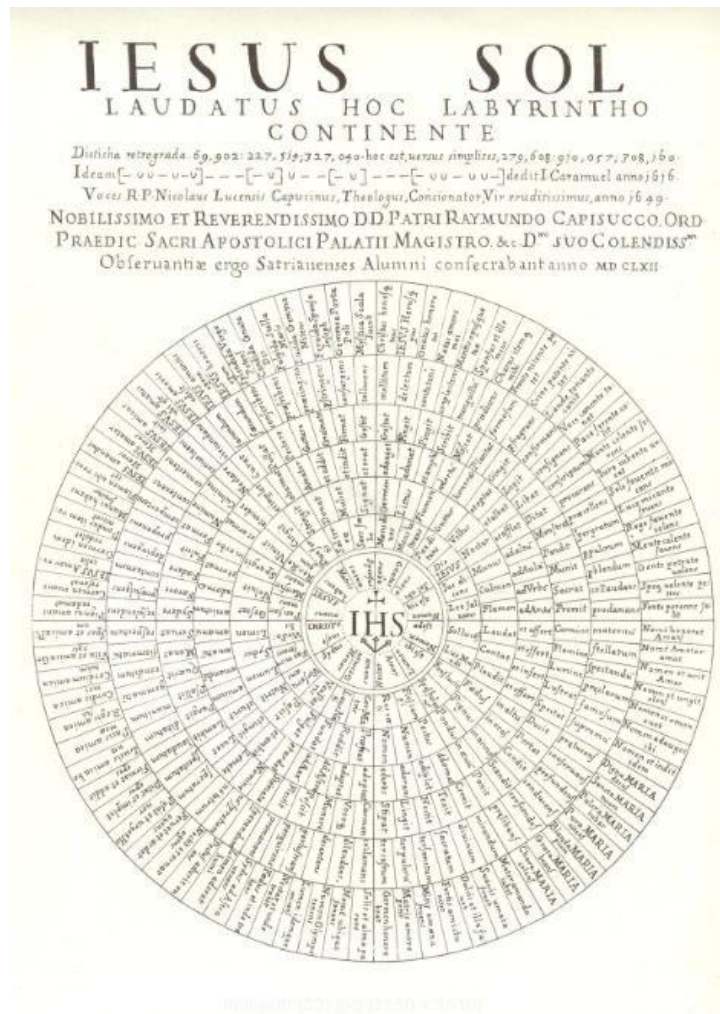


Fig. 20: Juan Caramuel. *Iesus Sol*, tabula XXIV.

El contexto de circulación de estos trabajos excedía el claustro de la *lectio*, a menudo su destino final era una justa poética, un concurso de flores métricas, para ser luego expuestos en festividades públicas. Recuérdese lo que dijimos acerca de la poesía mural y las costumbres barrocas de exponer en la vía pública, en papeles orlados, las composiciones métrico-tipográficas de los certámenes. De uno de los artificios de Caramuel, sabemos por las actas de *Relaciones* que obtuvo un premio en la Fiesta de la Universidad de Salamanca, motivada por el nacimiento del Príncipe D. Baltasar Carlos Domingo Felipe, en 1630. Dice la memoria del evento:

Ofreció el P. F. Juan Caramuera a imitación de Dédalo otro laberinto en nombre de la Universidad al Príncipe nuestro Señor en dísticos Griegos y Latinos con tanta diversidad de caminos, que se multiplican los versos en número casi infinito. (1996, p. 74)

4.2. Musa combinatoria

Los programas automáticos que generan miles de bits de información por segundo, en ese ruido cifrado por “ceros” y “unos” combinados y recombinados permanentemente como átomos cibernéticos que se atraen y se repelen, colisionan y se esquivan con el solo fin de que en superficie, sobre la sorda pantalla aparezca la frase, constituyen una empresa casi legendaria que se remonta al tiempo de los engendros mecánicos pergeñados por la relojería –en el siglo XVIII el inventor alemán Friedrich von Knauss ideó la máquina de autoescritura, una mano mecánica controlada por discos curvos y engranajes que mueven un brazo capaz de escribir una letra a la vez; y otro inventor, el relojero suizo Jaquet-Droz, ideó el famoso “escritor”, un autómeta compuesto por 6.000 piezas de relojería que produce textos breves moviendo una pluma–. Menos miméticas y sin responder al mandato antropomórfico, otras empresas se han dedicado a lo que podríamos llamar el *software* de la escritura, el programa, la rutina, el procedimiento productor de la textualidad.

Resulta por lo menos llamativo que uno de los primeros intentos de generación automática de textos se deba a un poeta neoclásico, autor de himnos nacionales, pero también de agudezas de ingenio del tipo que venimos reseñando, anagramas, laberintos, charadas, acrósticos y enigmas. Nos referimos al supuesto “padre” de la poesía uruguaya, Francisco Acuña de Figueroa, autor del *Salve Multiforme*, un extenso poema combinatorio que a partir del troceado de la plegaria “Dios te salve, Reina y Madre de misericordia” en 44 fragmentos y 26 variaciones perifrásticas, dará lugar a 1188 variaciones capaces de combinarse entre sí y generar un mantra recursivo e infinito, a semejanza del referente divino que se propone celebrar.

Así, seleccionando aleatoriamente partículas verbales de cada columna, el lector u operador textual va configurando su propia plegaria, con apego a la estructura métrica y el campo semántico de un poema conjunto; por ejemplo:

Dios te salva	REINA	y MAORZ
Dios te saluda	Emperatriz	y paradigma
Dios te salama	Princesa	y compendio
Dios te bendice	Soberana	y archivo
Dios te inaugura	Alteza	y santuario
Dios te aplaude	Magestad	y trono
Dios te felicita	Señora	y marañal
Dios te glorifica	Angusta	y emblema
Dios te salva	Matrona	y epílogo
Dios te diviniza	Potestad	y sagrario
Dios te magnifica	Deidad	y moicito
Dios te deifica	Númen	y espejo
Dios te santifica	Cesarica	y gregolífico
Dios te entroniza	Estrella	y complejo
Dios te dignifica	Astro	y ejemplo
Dios te sublima	Lumbrera	y cifra
Dios te consagra	Embajatriz	y declado
Dios te proclama	Alcazar	y portento
Dios te purifica	Placeta	y arcano
Dios te cualifica	Capítulo	y centro
Dios te exalta	Órbitulo	y fanal
Dios te ilumina	Templo	y aureola
Dios te ensalza	Símbolo	y baluarte
Dios te alumbra	Monumento	y vergel
Dios te engrandeca	Constelacion	y panel
Dios te inflama	Complemento	y fuente
Dios te predestina	Tabernículo	y lámpara

Fig. 21: Acuña de Figueroa, *Salve Multiforme*.

“Dios te sublima, Alcázar y panel”, o “Dios te inflama, Matrona y epílogo”. La oración mariana parece remontarse a veces a ciertas alturas surreales, pero hay que tener en cuenta que ésta es sólo la primera combinatoria —el verso inicial—, a las que habrá que sumar los restantes versos de la plegaria: “solaz y alivio, inmunidad nuestra”, o “confortativo y recreo, seguridad nuestra”, etc.

En la web se encuentra disponible una versión digital del poema que, en tiempo real, va generando las operaciones combinatorias según las elecciones que el “lector” realice en la pantalla. Este modelo *net.* consiste en una consola provista de teclas que cuando se las acciona produce el poema según el menú elegido: *canónica / aleatoria / continuar-detener*. Debajo, una barra deslizante permite calibrar el tiempo de los cambios en milisegundos. Transposición del poema analógico al digital, de una plegaria neoclásica a un ejemplo del *net.art*, capaz de aplicar en el campo de las tecnopoéticas (Kozak, 2012).

Haciendo *clik!* aquí podremos interactuar con esta versión del *Salve Multiforme*, debida al ingeniero y programador Diego Buendía:

<http://quijote17000.es/salve2.html>



A semejanza de esto, de las investigaciones de la OULIPO derivan otros trabajos relacionados con procesos combinatorios. Entre los antecedentes remotos, Claude Berge en “Para un análisis potencial de la literatura combinatoria” menciona la *Dissertatio de Arte Combinatoria*, obra temprana de Leibniz que recuerda el *Arte breve* de Llull, y la

poesía factorial de Harsdörffer. Limitada a términos monosílabos, las permutaciones producen cambios semánticos pero manteniendo el esquema rítmico-sintáctico de la composición. Las *Récréations* de Harsdörffer, un conjunto de dísticos factoriales capaz de generar “3.628.800 poemas diferentes y gramaticalmente correctos” (Queneau, 2016, p. 66), dio a la imprenta ejemplos como el que sigue, en el cual todos los monosílabos consignados en itálicas son intercambiables:

Ehr, Kunst, Geld, Guth, Lob, Weib und Kind
Man hat, sucht, fehlt, hofft und verschwind.

La versión castellana –“Honor, arte, dinero, mujer y niño / el hombre los ha buscado, apreciado, esperado y perdido.”– nos da una idea aproximada del mecanismo, el cual Berge relaciona con un tipo de lírica combinatoria frecuente en la época, la llamada poesía proteica difundida por Giulio Cesare Scaligero junto con otros artificios formales, en su *Poetices libri septem* de 1561.

De las restricciones oulipianas, reseñamos dos casos que recurren a mecanismos combinatorios. El primero de ellos, que aparece en *Petit meccano poétique n°00* de Jean Lescure, son los poemas cuadrados. En ese texto, desarrolla “un método para escribir un mínimo de veinticuatro poemas con cuatro palabras que se permutan entre sí.” (Queneau, 2016, p. 189). Mediante esquemas geométricos permutacionales y teniendo como insumos unas pocas palabras, los diagramas de flujo indican las posibles asociaciones combinatorias de la pequeña maquinita de versos:

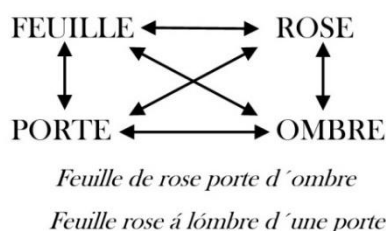
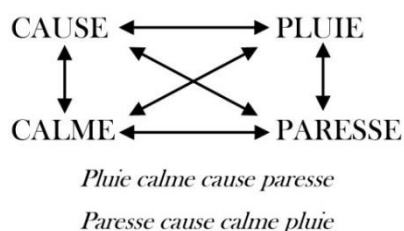


Fig. 22: Cuadrado lescuriano, OULIPO.

El otro caso –seguramente el más célebre de los poemas combinatorios, editado el mismo año en que se crea la OULIPO–, los *Cien mil millones de poemas* de Raymond Queneau, está concebido a partir de 10 sonetos cuyos versos se pueden combinar individualmente unos con otros, gracias a su particular modo de edición: cintas transparentes, movibles, que le permiten al lector realizar las operaciones de edición/lectura sobre la misma “página”. Como explica Jacques Bens, se trata de “sonetos que se encuentran no expresados sino *en potencia*” (Queneau, 2016, p. 98), sonetos potenciales virtualmente presentes en el modelo, aguardando en el “inconsciente” o en la estructura profunda de la obra, al lector que libere la energía semiótica del dispositivo.

4.3. De la materialidad del significante a la artefactualidad de los soportes

Pareciera un lugar común en las historias del arte y la literatura ligar ciertos conceptos que connotan ideas acerca de la vanguardia y preparan el herramental teórico de la renovación formal de los géneros con etiquetas que certifican procesos de calidad, así *metapoética, materialidad, experimental, códigos, fragmento, lenguajes*. Garantía de que el fenómeno aludido o la obra en cuestión han tenido su origen en algunas remotas ideas románticas –por ejemplo, en aquellos “antecedentes de las vanguardias en el romanticismo de principios y mediados del siglo XIX, con su rescate del arte popular y de la poética oculta en los géneros no literarios” (Steimberg, 2013, p. 285)– y ahora el mercado las actualiza y ofrece como objeto de fruición. El proceso de repliegue de los lenguajes artísticos hacia sus propios códigos, al análisis pormenorizado, en detalle, microscópico de las posibilidades expresivas de sus signos constituyentes y de los materiales en uso, ha cobrado cuerpo de múltiples maneras en la obra individual, como una suerte de abordaje privado –por parte del artista– de un tópico ya mundialmente aceptado y digerido. Que las letras en el poesía pliegan su cabeza y se miran así mismas, cual nuevo Narciso, anonadadas por la belleza de sus formas tipográficas, eso se escribe con sangre estandarizada en cada nuevo poema; ante el terror pánico de simplemente expresarse, usando el lenguaje cual espejo mimético, representacional, preferimos meditar el cuerpo de la letra, su lugar en el espacio, el eco intimista o maquinal de sus vocales liberadas. “Autonomizar la consideración del funcionamiento del significante”, explica al respecto Oscar Steimberg en *Semióticas*, “implicaba impugnar los fueros del contenido, de la posición de determinación que el concepto o la Idea ocupaban, [...] con respecto al componente fónico del lenguaje.” (2013, p. 35).

Algo de esto parece reafirmar el poeta Kenneth Goldsmith, autor de *Escrituras no-creativas*, en el capítulo “El lenguaje como material” (2015, p. 65). Allí recupera distintas experiencias en el campo de la poesía experimental que ponen a prueba la materialidad del significante en cada nuevo proyecto, a partir de una idea recurrente en su trabajo: que el lenguaje es una sustancia en movimiento que muta permanentemente, que se trueca de género en género y de soporte en soporte; atraviesa los dispositivos mediales adoptando diferentes aspectos, como una arcilla que se acomoda a las paredes de cada nuevo molde. El actual *ethos* tecnológico e hipermedia

reclama como modo válido de tratar el lenguaje una aproximación material en tanto se concentra en las cualidades formales y comunicativas; el lenguaje es visto como una sustancia que se mueve y se transforma a través de sus distintos estados en los ecosistemas digitales y textuales. (Goldsmith, 2015, p. 65)

Y recuerda un poco más adelante que, estratificado en varios niveles, el lenguaje “oscila siempre entre su materialidad y su significación”. (2015, p. 65).

Replegándonos ahora hacia un lugar menos académico de nuestra enunciación, con la excusa de seguir buscando los materiales de nuestro propósito, usaremos las dos manos para recoger del piso los cubos del juguete infantil que dejamos tirados. Son livianos, de madera, con letras torneadas y pintadas, blancas sobre fondos de colores; el calado que le dio el carpintero le sirve a los dedos para recorrer los perfiles del cuerpo tipográfico, el hermoso perfil de las letras que usamos para escribir, para leer, para jugar...

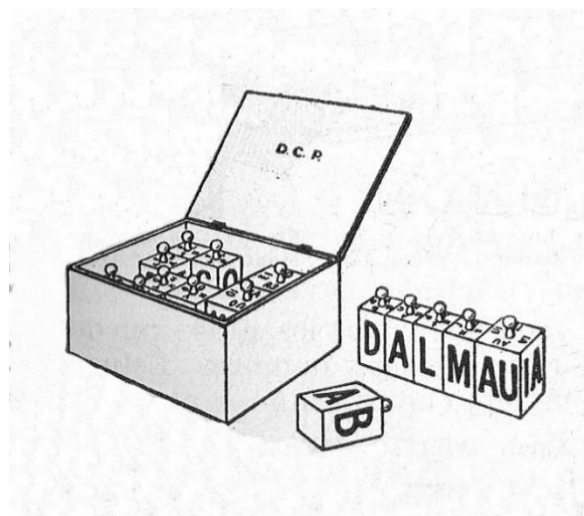


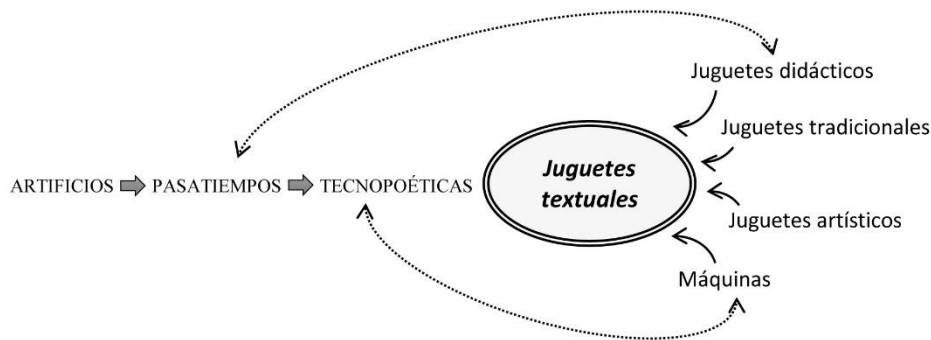
Fig. 23: Cajas de cubos *Dalmáu Carles Pla*, expuestas en el *Museo MUVHE* de la Universidad de Murcia.

Esta materialidad extensa, desplegada sobre la superficie textual, atravesará entonces desde la bidimensionalidad de la página el límite espacial que separa a los significantes de su volumétrico espesor de objetos; recién nacidos a un estatus artefactual de meras cosas apiñadas, podrán ser manipulados –signos verbales con espesor, textura y peso propio– de modo tal de construir, juntando a unos con otros, palabras, versos, oraciones en tercera dimensión. Recordemos que ya Caramuel nos alentaba desde el lejano siglo XVII: “Podemos construir poemas con formas que se lean según su longitud, latitud y profundidad.” (Pichardo, 1996, p. 66).

Más acá, cuando en nuestro país se inicia el fructífero debate “entre los signos lingüísticos y los signos espaciales” (Barisone, 2017a, p. 22) a partir de la obra poético-artefactual de Edgardo A. Vigo, por ejemplo recurriendo al uso de materiales de desecho, a “la creación de objetos definidos como objetos plásticos o cosas y los vínculos con Madí” (2017, p. 22-23); cuando todo esto comienza a manifestarse en el campo de la poesía, el antiguo sueño de ver corporizados los signos verbales en sólidos para mover e interactuar –juguete en mano– escribiendo en la tercera dimensión, empieza de a poco a hacerse realidad:

El debate categorial sobre el objeto/cosa (en consecuencia, el debate por lo poético ampliado) reinscribió la problemática de la separación de los signos lingüísticos y los signos espaciales en términos de una integración, instituyéndose como estrategia contra la linealidad discursiva. (2017, p. 23)

Una vez presentada esta capacidad artefactual de nuestro objeto de estudio, podemos ahora sí esbozar un esquema más completo de la investigación en curso, incorporando del otro lado del diagrama de flujo a estos objetos lúdicos y artefactos mecánicos tan caros a nuestros deseos de textualizar, interacción mediante con el operador del juguete:



Si el diagrama primario mostraba un pasaje “lineal” de los *artificios* a los *pasatiempos* y de estos a las *tecnopoéticas*, con los recientes añadidos intentamos mostrar los aportes que desde diversos ámbitos del “mundo del juguete” se aúnan para la construcción del juguete textual como una zona de confluencias discursivas y objetuales, de tradiciones genéricas y mecanismos cinéticos, de partículas morfológicas y reglas sintácticas, de familias tipográficas y especializaciones (Delas y Filliolet, 1973), de engranajes y poleas de transmisión, de teclas y recursos retóricos.

Concentrándonos ahora en la línea punteada que vincula doblemente a los *pasatiempos* con los *juguetes didácticos*, haremos una breve introducción acerca de los aspectos discursivos de los juguetes con afán pedagógico; veremos de qué manera toman prestadas sus ofertas textuales a partir de soluciones que ya estaban presentes en los juegos de palabras y recreos literarios; y finalmente nos serviremos de ellos para terminar de dar forma al concepto de artefactualidad e ilustrarlo con algunos ejemplos.

Usaremos para ello algunos viejos dispositivos que circulaban por las escuelas para que niñas y niños aprendieran a escribir jugando, con el convencimiento puesto en la efectividad del antiguo tópico de la enseñanza y el deleite. Al respecto, un museo virtual perteneciente a la Universidad de Murcia, el *MUVHE*, rescata, cataloga y expone para la investigación una serie de materiales didácticos que bien pueden ayudarnos a modelar el objeto de estudio. Con este propósito, buscaremos en estos abecedarios, cajas alfabéticas, cajas tipográficas y juguetes de lectura por combinaciones móviles evidencias materiales –marcas en superficie y características del soporte– acerca de cómo organizaban el dispositivo técnico para propiciar el aprendizaje de la escritura, y luego intentaremos responder a dos interrogantes claves para evidenciar la dinámica de los juguetes: ¿dónde escribir?, ¿con qué escribir?

4.4. Mover alfabetos, mover lenguaje de madera: los tipos móviles

Si tuviéramos que decirlo brevemente, lo diríamos así: los juguetes didácticos, sobre la matriz textual de los pasatiempos y artificios, modelan los dispositivos lúdicos en tercera dimensión, objetuales, como tranquilos rompecabezas ofrecidos a la interacción. Cada una de sus piezas de madera o cartón, émulo de los tipos móviles en plomo, en tanto signos lingüísticos no sólo constituyen un átomo de escritura que ocupa un lugar en el espacio, tiene peso y da su sombra como una cosa más entre las cosas, sino que por formar parte de un sistema de escritura, ese cubo de madera articula sus reenvíos a un código ancestral, a un lenguaje hecho de sonidos delimitados por las grafías y establece que para cada fonación habrá un signo lexical, para cada grito una letra.

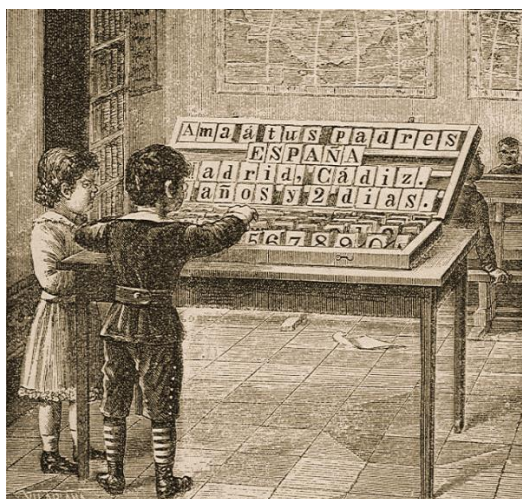


Fig. 24: Caja alfabética, 1892. Librería de la Viuda de Hernando y C^a, Museo MUVHE.

Según la ficha museística del MUVHE, la *Caja alfabética española*, un dispositivo fabricado en 1892, constaba de un set de letras mayúsculas, minúsculas y números del 0 al 9, grabados en piezas de madera. “Con forma de maletín, en su parte inferior se encontraban las 216 fichas ordenadas y en la parte superior se encuentran unas tablas donde podían colocarse las fichas para construir las frases.” Se comercializaba en dos versiones, una pequeña de 46 x 15 cm. y otra más grande, de 64 x 15 cm. “La caja alfabética era un método teórico práctico para la enseñanza de párvulos” (MUVHE, s/d), focalizado en las capacidades de lectura y escritura. “Los números y letras estaban grabadas en unas fichas de madera donde las letras mayúsculas se encontraban en una

cara y las minúsculas al dorso de la ficha.” (MUVHE, s/d). Estos materiales se conseguían en la Librería de la Viuda de Hernando y C^a.



Fig. 25: Caja tipográfica para la enseñanza de la lectura, *Dalmáu*, 1935.

Por su parte, la casa comercial Dalmáu Carles Pla también ofrecía, allá por 1935, cajas tipográficas y abecedarios. Las primeras, hechas en madera, “contenían letras mayúsculas y minúsculas, números, signos ortográficos y de puntuación realizadas en cartulina gruesa. Se utilizaban para componer palabras, sílabas y oraciones.” (MUVHE, s/d). La caja venía diseñada con unas subdivisiones interiores –los cajetines– en donde se agrupaban las letras y los signos de puntuación. Se comercializaban en dos tamaños, de 52 x 19 x 11 cm. y de 62 x 23 x 11 cm.



Fig. 26: Abecedarios sobre madera y Abecedario de Montessori, 1935.

Otros productos Dalmáu, los abecedarios, venían en una caja de madera que contenía tres set de vocales y consonantes de distintos colores. Las letras estaban grabadas sobre cuadrados de madera de 2,5 x 2,5 cm. Cada pieza, en ambas caras, tenía estampada una misma letra, de un lado en mayúscula y del otro en minúsculas. Asimismo, para promover un método de lectura asociado a los rompecabezas, que permitiera al estudiante trabajar por combinaciones móviles, la firma español ofrecía los materiales del tipo "Goliat". Esta caja-estuche de madera, muy útil en el proceso de aprendizaje de la lectura,

constaba de 12 prismas de tamaño 11 por 7 por 7 centímetros con un pomo en la parte superior, en cuyas caras laterales figuraba una letra, y tres dados de igual altura y 9.5 centímetros de lado de base, en cuyas caras laterales se encontraban los diptongos más corrientes. (MUVHE, s/d)

Según se explica en las fichas del Museo, los materiales de tipo “Goliat” estaban destinados a “facilitar a los maestros rurales la enseñanza de la lectura a los párvulos”. Se trataba de “útiles realizados en materiales macroscópicos para que el maestro, desde su mesa, pudiera realizar infinidad de ejercicios.” (MUVHE, s/d). Por su tamaño generoso y su colorido atrayente procuraban asegurarse el interés de niñas y niños.

Una muestra reciente en el Centro e-LEA Miguel Delibes de Urueña, España, bajo el título de *Abecedarios. El arte de comunicar*, abordó como problema curatorial el de la materialidad de los grafemas y el de cómo cada alfabeto en tanto conjunto unitario supone “una individualidad formal, una unidad estética”. Por tratarse de signos que trabajan a partir de la diferencia, cada alfabeto constituye una unidad estética y “funciona como un signo único, opuesto a todos los otros alfabetos”. (Barthes, 2013, p. 104). El principio saussureano de valor, aplicado en este caso a los conjuntos grafemáticos, instauran el significante alfabético “únicamente por las diferencias que separan su imagen [tipográfica] de todas las demás” (Saussure, 1994), según la cita levemente intervenida del *Curso de lingüística general*.

4.5. Lectoras mecánicas

Quizá nada digan actualmente los nombres de Agostino Ramelli, Thomas Rowlandson, Bradley Fiske y Ángela Ruiz Robles; cuanto más podrán representar un sonoro conjunto de letras asociadas al italiano, al inglés o al español. De este desconocimiento quizá lo excéntrico y desplazado de sus inventos haya tenido que ver con este silencio actual. De todas maneras, los dispositivos que crearon nos servirán ahora para seguir delineando un camino posible hacia los juguetes hechos con palabras. Tras esto, entonces, otro de los hitos importantes en lo que hace a abrir las instancias de lectura a la interactividad y la artefactualidad de los dispositivos de inscripción parecieran constituirlos las llamadas *ruedas de lectura* (Gernert, 2015), inspiradas en la obra de Agostino Ramelli *Le diverse et artificiose machine* de 1588. En ese texto señero, el ingeniero italiano, entre el conjunto de diseños maquínicos que ofrece a la lectura, presenta un vistoso artefacto para leer varios libros en simultáneo, un sucedáneo del hipertexto y del almacenamiento de datos

contenido en las redes telemáticas, pero aquí en soporte analógico, movido por un sistema rotatorio de ruedas y engranajes epicicloidales. El propio Ramelli, como si promoviera el artefacto frente a un público de feria, resume las bondades de su aparato: “muy útil y conveniente para la persona que se deleita en el estudio, especialmente para quienes están indispuestos y con problemas de gota, ya que con la ayuda de esta máquina el [lector/operador textual] podrá ver una gran cantidad de libros, sin moverse de un lugar.” (Ramelli, 1588).

Por su parte, en el artículo “De la rueda de libros a la escritura enciclopédica”, la investigadora Folke Gernert vincula la aparición de estos nuevos canales con la práctica de un modo de lectura difundida en los cenáculos del saber medieval, en donde el erudito, el sabio, el traductor, consultaban fuentes diversas de manera simultánea. Estas escenas en las que el miniaturista, el pintor o iluminador reseña el trabajo de los escribas o la tarea de algún padre de la iglesia concentrado en su gabinete, rodeado de fuentes bibliográficas, sedimenta luego en estereotipo y se convierte en un tópico más de la pintura religiosa; nos referimos a las múltiples versiones de “San Jerónimo en su estudio”, un planteo iconográfico que reenvía a las actuales plataformas hipertextuales.

Y como los cambios en la lectura inciden en los modos de escribir, lo mismo ocurrirá con las novedades que nuevas tecnologías de producción y reproducción semiótica van a aportar al campo de la escritura. En este sentido, el artículo de Gernert desmenuza el proceso de las escrituras enciclopédicas en relación con las ruedas de lecturas, y lo ilustra con el particular proceso de lecto-escritura en Quevedo, *lectura polífaga, literatura cruzada*. (Gernert, 2015, p. 5). El poeta conceptista se había provisto de un artilugio mecánico que le permitía consultar varias fuentes a la vez mientras realizaba otras tareas domésticas, como por ejemplo sentarse a la mesa. Así lo explica Paolo Antonio di Tarsia, su primer biógrafo:

Sazonaba su comida, de ordinario muy parca, con aplicación larga, y costosa; para cuyo efecto tenía un estante con dos tornos, a modo de atril, y en cada uno cabían cuatro libros que ponía abiertos, y sin mas dificultad, que menear el torno, se acercaba el libro que quería, alimentando a un tiempo el entendimiento, y el cuerpo. (Gernert, 2015, p. 5)

Pero más allá del colorido casi costumbrista de la escena, lo que nos interesa es el tipo de escritura que favorecía su lectura: “leíalos Don Francisco no de paso, sino margenándolos, con apuntar lo mas notable, y con añadir, donde le parecía, su censura.”

(2015, p. 5). La glosa, el comentario al margen, transformaban la lectura en un proceso de escritura paralela, de copia y reversión textual que ahora podemos ver como anticipatoria de las escrituras no-creativas que promueve Goldsmith y de las versiones modernas de la glosa y la cita humanista: el texto en tanto copia, el intertexto desviado, la apropiación y el *ready-made* discursivo. Quevedo –y un poco nosotros, como esforzados alumnos– “entresacaba sentencias y frases que le parecían especialmente acertadas en estilo o contenido, o acordes con su forma de ver el mundo, para utilizarlas como ayuda de la *inventio*” (2015, p. 5), según la cita de López Poza que a su vez es citada por Gernert.

Si bien en un comienzo reseñábamos una novedad referida al soporte, no a géneros o escrituras, vemos ahora que ciertos cambios en las tecnologías de contacto deslizan nuevas discursividades a través de las plataformas mecánicas y, como en el caso que nos ocupa, terminan cristalizando en tipologías textuales que antes no existían, por ejemplo, en los florilegios. Al respecto, tanto la *Silva de varia lección* de Pedro Mexía como el *Jardín de flores curiosas* de Antonio de Torquemada componen un gran conjunto textual a partir de citas, dichos, sentencias, frases curiosas, conceptos que, además de constituirse un antecedente de las escrituras enciclopédicas, aparecen como la consecuencia de un canal de contacto:

productos virtuales de un artilugio como la rueda de libros entendida como una máquina de producir textos o, dicho de otra manera, como dispositivo de impulsar un determinado tipo de escritura, acorde con el modo de *leer* [...] los textos por contigüidades de sentido. (Gernert, 2015, p. 6)

Ya retomaremos estos problemas a la hora de abordar el concepto de *escrituras no creativas* en Goldsmith; mientras tanto continuamos con la pesquisa de tecnologías – algo bizarras– o aparatos discontinuados que han motivado descubrimientos a futuro y afectado las maneras de acercarnos a los procesos de inscripción y lectura mediados por dispositivos. Por ejemplo, en la década del 20, un tal Bradley Fiske inventó la *lectora de libros portátiles* (Ramis, s/f). El aparato “permitía adaptar novelas y textos de cualquier longitud, a un tamaño práctico y portátil” (Ramis, s/f) y así el usuario podía transportar varios libros en el bolsillo. Este dispositivo óptico “requería de un complejo artilugio de empequeñecimiento del texto original” (Ramis, s/f); mediante unas fichas recargables en las cuales el texto impreso, miniaturizado, se leía a través de un visor que agrandaba

la imagen al tamaño estándar de una página. Según explica Mariano Ramis en el artículo “Máquina de lectura Fiske”, a medida que la tarjeta corre por el mecanismo, “el texto se desliza de manera vertical sin que el ojo deba saltar de un lado al otro de la hoja.” (Ramis, s/f). Antecedente del *ebook*, su estética futurista decimonónica lo torna un artilugio ideal para leer cómodamente en la butaca del *Nautilus*, haciendo de fondo a los ensueños *art nouveau* de Julio Verne.



Fig. 27: Bradley Fiske, dispositivo de lectura patentado a principios de la década de 1920.

Para hacerle justicia a la prótesis óptica de Fiske, bien pudiera cargársele a modo de ficha bibliográfica la obra de Pablo Katchadjian titulada *Mucho trabajo*, que alude precisamente al problema que el artilugio de Fiske prometía solucionar: la fatiga ocular causada por la lectura. Antiterapéutico, en cambio, el procedimiento ideado por Katchadjian parece festejar la casi imposibilidad de la lectura; en el libro citado recurre al achicamiento tipográfico del relato, compuesto en Times New Roman tamaño 2.1. Mediante esta miniaturización tipográfica pone a las *marcas* (Verón, 1987) sobre la superficie textual al borde de lo ilegible, en una casi imposibilidad de asumirse como grafías capaces de producir semiosis. A partir de esto e interrogándose acerca de *lo ilegible como escritura*, plantea la investigadora Victoria Cóccharo:

¿Qué puede la literatura? Puede lo ilegible. Este aspecto está presente en otra de sus obras, una novela de más de doscientas páginas reducida hasta ocupar unas ocho páginas. *Mucho Trabajo* (2011) “espanta” al lector por el tamaño de sus caracteres: la novela, a simple vista, no se puede leer, pero vale resaltar: aún así Katchadjian escribe. Lo ilegible es un modo más de hacer de la literatura. (Cóccaro, 2017, p. 7)

La mezcla de utopía, desmesura y tecnología blanda que pone a prueba el proyecto pedagógico de Ángela Ruiz Robles, la maestra española responsable de la *Enciclopedia Mecánica*, hace que nuestra propia utopía se torne más accesible, casi pedestre, como si con sólo estirar nuestra mano de todos los días ya tuviéramos allí, a pocos centímetros, un juguete textual. En este caso, un *libro mecánico* plagado de posibilidades hipertextuales, que en 1949, cuando todavía las computadoras y las redes telemáticas eran aislados experimentos militares, se proponía ofrecer un soporte de lectura accesible y ágil a modo de libro de texto. “Un procedimiento mecánico, eléctrico y a presión de aire”, explican en la web oficial del INTEF, el Instituto Nacional de Tecnologías Educativas de España:

Con la idea de aligerar el peso de las carteras de los niños, Ruiz Robles ideó un artefacto compuesto por una serie de cintas de texto e ilustraciones que iban pasando con carretes, todo bajo una lámina transparente e irrompible, con cristal de aumento, y dotado de luz para leer en la oscuridad, además de incorporar sonido con las explicaciones de cada tema. (INTEF, 16 de Marzo de 2018)

Un prototipo construido en bronce, zinc, madera y papel se puede ver expuesto en el Museo de Ciencia y Tecnología de la Coruña. En 2015, la Fundación Telefónica llevó a cabo una muestra en homenaje, “La enciclopedia mecánica de Doña Angelita”. Para tal fin, se preparó una animación interactiva en donde se recrea gráficamente el funcionamiento y los materiales de que consta el dispositivo. Ingresando vía link, se puede interactuar en forma digital y tener –aunque más no sea– un acercamiento aproximativo a las prestaciones que ofrecía este pintoresco juguete textual: <https://espacio.fundaciontelefonica.com/evento/la-enciclopedia-mecanica-de-dona-angelita/>



Fig. 28: Ángela Ruiz Robles, *Enciclopedia Mecánica*, primer prototipo de libro digital, patentado en 1949.

La *Enciclopedia*, un gabinete metálico de 22 x 24 x 6 cm., presentaba en su lado frontal –la superficie textual de cara al lector– un esquema con los siguientes componentes:

- a) RUEDA PORTA TIPOS: El alumno manejaba una rueda trasera para contestar aquí a posibles preguntas del libro o del profesor, con posibilidad de usar hasta 15 caracteres por línea.
- b) LÁMINAS DE ASIGNATURAS: Son largas y estrechas tiras de papel vegetal. Éstas discurrirán de un cilindro a otro por detrás de una lámina transparente protectora con propiedades de aumento, o incluso de graduación.
- c) TINTAS LUMINISCENTES: Una idea de la autora era incorporar luz para la lectura o que los textos fueran realizados con tintas luminiscentes.
- d) CHAPA: Se podría deslizar una chapita o trinquete que separase la respuesta correcta de los caracteres que no se iban a usar.
- e) PIZARRA: Una placa de plástico abatible permitiría escribir, dibujar y borrar lo hecho.
- f) SOPORTE DE CARRETES: Fijan y estabilizan la bobina de materias.
- g) BOBINA CON LA MATERIA: La enciclopedia se guardaría en un maletín portátil donde además se podrían llevar diferentes asignaturas y material didáctico. El dispositivo podría estar inspirado en la manera de funcionar de los viejos carretes fotográficos. Las bobinas de plástico serían intercambiables y se acoplan en el frontal de un bloque compacto. (Fundación Telefónica, 2015)

En los laterales, como complementos del mecanismo, aparecen:

- h) REGLETAS: Para introducir una lámina de plástico protector y la placa que indicaba el final de la respuesta.
- i) ABECEDARIOS MANUALES: Sobre una rueda giratoria de bronce, que permite formar sílabas y palabras pequeñas. Se seleccionan manualmente y se muestran a través de una pequeña ventana.
- j) REPRODUCCIÓN DE SONIDO: La patente prevé un espacio en la parte inferior para incluir un dispositivo magnetofónico. (Fundación Telefónica, 2015)

En su parte trasera –la otra faz de la superficie textual–, el prototipo ofrecía:

- k) PESTAÑAS: Debía disponer de unas pestañas que permitieran articular un bastidor para su lectura en posición inclinada. No se llegaron a realizar.
- l) RUEDAS PORTA TIPOS: Tambores giratorios de plástico. Los caracteres se seleccionan directamente con los dedos desde la parte posterior. (Fundación Telefónica, 2015)

Si bien la idea original de la maestra española había sido la de utilizar materiales ligeros como el plástico, para la construcción del prototipo se recurrió el zinc. Finalmente y como corolario a estos trabajos de arqueología mecánica, el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte de España publicó en 2013 un trabajo bibliográfico que detalla de manera pormenorizada el proyecto, bajo el título: *Ángela Ruiz Robles y la invención del libro mecánico*.

4.6. Benjamin, coleccionista de juguetes

Algunas de estas pulsiones alrededor de los juguetes textuales parecieron haber motivado las búsquedas tempranas de Walter Benjamin. Las cartillas, abecedarios, estampas, confituras con divisas, muñecos de azúcar y las poesías de pastelero, los títeres-autómatas, los pliegos de aleluya de Neuruppin, los dioramas y láminas de Wilke aparecen reseñados por su pluma con motivo de la publicación de una *Antología sobre juguetes* o a propósito de una exposición de juguetes antiguos celebrada en el Museo de la Marca de Brandeburgo.

En su libro *Escritos. La literatura infantil, los niños y los jóvenes*, refiere que “esa graciosa entrega de las letras al impulso lúdico” (Benjamin, 1989 [1969], p. 84) lo ha llevado a transcribir con esmero los catálogos de juguetes con que se fue topando a lo largo de la muestra. Así, en un rincón de la sala, bajo el rótulo “Artículos de Confitería”,

descubre unas figuras de repostería con sorpresas. Según nos explica el cronista, se trataba de unos antiguos muñequitos comestibles, del tipo de las galletitas chinas, que adentro traían unos versos de regalo. “La variante más alambicada de esas figuras eran muñecos chatos de azúcar, también corazones y otras figuras, fáciles de partir en sentido longitudinal y en cuyo centro, donde se juntaban las dos mitades, había un papelito que contenía un verso.” (Benjamin, 1989 [1969], p. 80). De la exposición que reseña, la semblanza recupera dos pequeños ejemplos de lo que sería un género regional, en el punto de encuentro entre versificación tradicional y estrategias de marketing, al que identifica como *poesía de pasteleros*. Allí leemos:

*Todo el sueldo de la semana
lo gasté contigo en una jarana.*

Y este otro, medio picante, de fuerte carácter popular:

*Ven, mi bribonzuela,
toma la ciruela.*

Estos dísticos de carácter satírico, a los que llamaban “divisas” por ser necesario partir la figura azucarada por la mitad para que aparecieran, se hicieron muy populares en la época; era habitual ver publicados sus avisos publicitarios en la prensa de Berlín. En uno de tales anuncios, el producto se promociona de esta manera: “La confitería de Zimmerman, en la Königsstrasse, ofrece deliciosas figuras de azúcar de todas clases, así como otras *confituras con divisas*. Precios módicos.” (Benjamin, 1989 [1969], p. 81).

4.7. Tableros y juegos de casillero

Otros esquemas textuales que muy probablemente nos puedan servir como modelo para fabricar juguetes con palabras es el de los tableros con casillas para avanzar, a partir de determinadas instrucciones, a los que generalmente se los conoce como *juegos de la oca*. Dentro de la tradición rusa de los *luboks*, por ejemplo, conocemos algunas variantes satírico-políticas de carácter marcadamente antinapoleónico, en las que el relato épico se construye a medida que las fichas avanzan sobre el tablero. Una diégesis aleatoria que queda supeditada a la tirada de los dados y a los movimientos que surjan de articular azar y reglas de juego.

Algo similar proponen algunas estampas elaboradas, mediante la técnica del grabado, por José Guadalupe Posada, conocido autor de calaveras y corridos populares. La propuesta cinética que implica el recorrido de una lectura –potencialmente escribiendo– sobre cada casillero va dictando un relato: el cuento que cuenta el azar del juego, una trama que se hace desde adentro mismo del juguete. Y, como pudimos ver en los casos anteriores, una configuración narrativa determinada por los números caídos al azar. Así, en el juego de dados “Los charros contrabandistas”, al elaborado tablero de imprenta, mediante una caligrafía que evoca a los tipos móviles y las impresiones con tacos de madera, Posada le adjunta una *Explicación* que debería accionar al modo de instrucciones:

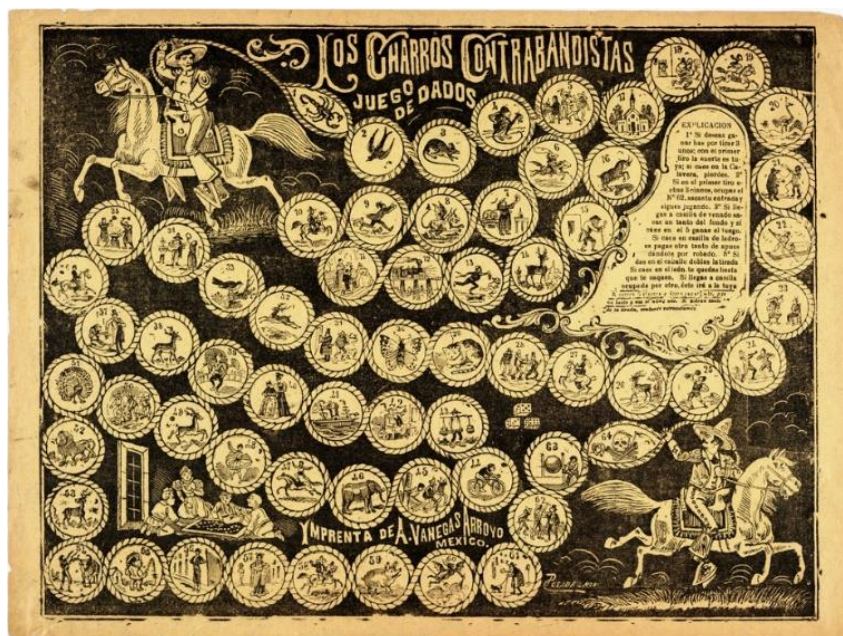


Fig. 29: Juego de dados de Guadalupe Posada.

Trazada sobre un esquema cinético-textual que reclama una activación narrativa en recepción pero, para el caso siguiente, con reenvíos al mundo de la fotonovela, “Ahmed y la ambición” apareció publicada en el N° 3 de la revista *Expreso imaginario* – octubre de 1976– en forma de afiche, ocupando todo el pliego central. La obra en cuestión, quizá un primo lejano de las foto-performances de Liliana Maresca, contó con las actuaciones de Mayco Castro Volpe y el “legendario actor underground” (Berro, 2010) Jorge Bonino, interpretando a dos enmascarados. Con fotografía de Eduardo Martí y producción de Jorge Pistocchi, la acción novelesca se distribuye a lo largo de unos casilleros espiralados que remedan en su planteo estético a los fotomontajes de Moholy-

Nagy y dan rienda suelta al cinetismo del esquema compositivo, acelerando la narración hacia adelante y animando al operador textual a una nueva y vertiginosa experiencia de lectura. Los planos del troceado fotomontaje, con los cuerpos rimados en su sucesión temporal, parecen “analizar” el movimiento a partir de la suma de sus partes, como en aquellos primeros fotogramas que querían asir para el ojo el avance de un caballo; y para ello oprimían una y otra vez el pulsador de la cámara, diseccionando la trayectoria y mutilando los cuerpos:



Fig. 30: Fotonovela, *Ahmed y la ambición*. 1976.

4.8. En la tradición del juguete, nuestras primeras letras

“Si se regala a un lector X un gran equipo de construcción con varillas, ruedas y bloques, y desparrama el contenido por el piso, toma una rueda, se sienta dentro de la caja y empieza a jugar al automóvil, ¿debe uno mostrarle cómo se debe usar el juguete?” (Hegeler, 1965, p. 72). Sin dar tiempo a que la autora responda, esta cita retocada de *Cómo elegir los juguetes* nos pone frente a un problema capital a la hora de elegir los juguetes textuales, ya que por un impulso lúdico similar al del lector X solemos descentrar aquello que viene fijado mediante instrucciones de uso y nomenclador de correcto funcionamiento; en nuestras horas de juego tendemos a dotar a las cosas de estatus equívocos y nos ponemos a jugar con aquello que fue hecho para otros fines y propósitos. El juguete textual pareciera ser uno de estos casos.

Entre los juguetes que denominamos un poco ambiguamente “tradicionales”, contando con la ayuda de algunos libros dedicados al tema, haremos un breve paneo por aquellos dispositivos lúdicos que podrían acercar elementos a nuestro objeto de estudio y

de este modo ampliar el campo del que los juguetes textuales absorben soluciones o recursos para su propio funcionamiento. Al respecto, el italiano Roberto Neri, autor de *Juego y juguetes*, nos acerca algunas sugerencias respecto de la función creativa asociada a la fabricación de los propios instrumentos de juego, a esa capacidad de metamorfosis objetual que despliegan niñas y niños cuando se hallan absorbidos, plenamente sumergidos en sus novedosos roles de jugadoras y jugadores: “hacer columpios, tallar bastones, escopetas, hondas, fustas, flautas, muñecos, caballitos y pasteles de masa; juegan a la esquinita, al tejo, al hoyuelo, a la billarda o a la campana, se divierten saltando la cuerda. Corren de cara al viento con girándulas.” (Neri, 1963, p. 13). La capacidad de transformación ilusoria, cuando a un objeto cualquier se le adosa un relato que automáticamente lo convierte en otra cosa, un trozo de madera que a partir de la intervención verbal ofrece teclas y perillas, acumula la suficiente energía poética como para hacer de un fragmento inútil un electropropulsor que se puede accionar y emite rayos.

Sin embargo había juguetes que ya tenían en sí —el mercado los había preparado para— la capacidad de producir lenguaje. Virtualmente en los títeres está contenido todo el lenguaje del mundo. Toda la charlatanería que circula alrededor del planeta, como una suerte de energía eólica desperdiciada, aguarda, silenciosa, en el pequeño corazón del títere. La muñeca moderna emula esa destreza, aunque telegráfica; prefiere recluirse en una melancolía cargada de espera mientras “mueve lenguaje” (Golsdmith, 2015, p. 22), recursivo y previsible, de un lugar a otro. Su monotema es casi siempre la misma frase, como aquel “mamá” que repite la muñeca que Sandra Petrignani recuerda en el *Catálogo de juguetes*.

En un artículo de periódico de comienzos de los ´60, el humorista Arthur García Núñez —más conocido como Wimpi— escribe una semblanza titulada “En la vidriera de los juguetes” que, apenas retocada su especialización (Delas, 1973, p. 192), tiene la cadencia y el ritmo emotivo de los versos que nos ubican frente a la escena anhelada. Hagamos la prueba:

Antes, uno se detenía ante una vidriera de juguetes
y asistía al espectáculo de un mundito inusitado:
el osito de felpa que daba vueltas de carnero.
La muñeca pintada que miraba hacia el trencito
como para alimentar su esperanza de llegar,
algún día, a la vecindad de un compañero más grato

que el desgarrado muñeco gordinflón.
 Y los trompos de colores y las mariposas con ruedas
 que, al hacerlas caminar empujándolas con un palito,
 movían las alas. Y las pelotas rutilantes.
 (Wimpi, 1967, p. 132)

Posiblemente en aquella vidriera ya remota o en otra parecida estuviera expuesto el juguete de nuestras primeras letras, el *Scrabble* para disfrutar en familia, o aquel otro amigo del gordinflón desgarrado, el títere que confeccionamos en papel maché y trapos cosidos, ese remoto Padre Ubú de las parodias juveniles. De todos los posibles juguetes sustraídos del arcón infantil, tanto los títeres como el *Scrabble* tienden ese puente ineludible, constituyente, con el lenguaje y son, del lejano universo de recuerdos en miniatura, los que más próximos se hallan hoy del proyecto de los juguetes textuales.

Debido a la inventiva de un arquitecto neoyorkino empobrecido y sin trabajo durante la década del 30, el crack financiero terminó beneficiando a Alfred Mosher Butts, quien a partir de una variante de un juego de mesa al que llamó *Lexiko*, en 1948 logró patentar la versión mejorada: el mundialmente famoso *Scrabble*. Los modos de escritura que posibilita este juego sobre el conocido tablero de casillas, munidos los jugadores de los significantes plásticos –materialidad más que explícita–, les permite a las palabras desplegarse a modo de bloques horizontales y verticales, haciendo que el texto grupal progrese sobre la superficie de inscripción de forma más parecida a un poema concreto que a un exaltado discurso en prosa. Más allá del juego de variantes que habilitan las reglas del *Scrabble*, la matriz anagramática y la lógica compositiva de los crucigramas marcan el procedimiento productor de la escritura y añaden un matiz de valor que estaba ausente en la gratuidad constitutiva de los signos alfabéticos: a cada letra se le adjudica un determinado puntaje. Así, las palabras que escribamos sobre el soporte resultarán más caras o más baratas según la capacidad de evocación lexical de cada jugador, quien se juega *literalmente* su capital simbólico (Bourdieu, 1991) en cada nueva partida:

A ₁	A ₁	B ₃	B ₃	C ₃	C ₃	C ₃	C ₃	CH ₅	D ₂
-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	------------------------	-----------------------

Fig. 31: Letras del *Scrabble* con sus valores numéricos.

Si el *Scrabble* pone en funcionamiento las capacidades productivas de una escritura espacial, de grafías volumétricas e intercambiables, que avanzan o se repliegan

pero siempre dejando el testimonio material de su presencia sobre el soporte gracias a unos significantes de plástico duro, la organización oral del discurso del títere lo compele a “escribir” en el aire, de otra manera. Su *flatus vocis* sale del agujero de la boca para inmediatamente deshacerse y, criaturas del viento, de esas marcas fónicas sólo quedan la reminiscencia en los oyentes y el acompañamiento motriz de algunos gestos, pocos y torpes. Al respecto, el poeta Alfred Jarry, en su ensayo *Sobre los títeres* traza una interesante genealogía de estos juguetes parlantes, a partir de un dispositivo de su invención:

El mirlitón –ese instrumento de Polichinela que se prolonga en forma de tubo de muérgano– nos parece el órgano vocal más congruente con el teatro de marionetas. Como se sabe, los héroes de Esquilo declamaban con ayuda de bocinas. ¿Acaso eran otra cosa que marionetas recrecidas por medio de coturnos? El mirlitón tiene el sonido de un fonógrafo que resucita grabaciones del pasado: sin duda alguna, aquellas en que están registrados los alegres e imperecederos recuerdos de la infancia, cuando nos llevaban a ver guiñol. (Jarry, 1980, p. 159)

Además de las coloraturas que las emisiones titiritezcas permiten en sus inscripciones orales, Jarry piensa al títere como otro instrumento de escritura, casi como un lápiz gesticulante que trazara las grafías en el éter, taquigrafiando los pensamientos al dictado de un mundo interior, una tecla después de la otra:

Sólo las marionetas, de las que se es amo, soberano y Creador (pues nos parece esencial haberlas fabricado uno mismo), traducen, pasiva y rudimentariamente, íntimas formas de ser de la exactitud, nuestros pensamientos. Se puede estar ante, o mejor dicho, encima de su clavijero, como ante el teclado de una máquina de escribir. (Jarry, 1980, p. 160)

Sentados entonces frente a esa máquina, los dedos sobre el clavijero, podemos transcribir las palabras que décadas después nos va dictando Ariel Bufano: “el títere es cualquier objeto movido en función dramática”, cualquier objeto en manos de un titiritero que cede su emoción, cede su voz, y en el objeto se desdobra para que “el público comparta y comprenda las emociones de una escoba.” (Bufano, 1983, p. 10). Y casi con la misma nostalgia con que evocamos a nuestros compañeros de infancia, algún día diremos de los juguetes textuales: “Existían a cuerda, de hojalata, que a un costado tenían una llavecita...” (Petrignani, 2009, p. 24).

4.9. Juguetes avant la lettre

El historiador de arte Dueñas Villamiel, en un artículo titulado *Juguetes y vanguardia*, reflexiona sobre la relación de las prácticas artísticas con los objetos lúdicos, planteando un recorrido desde las derivas teóricas del romanticismo alemán hasta las vanguardias históricas, para luego hacer foco en algunos *ready-mades* de Duchamp. Al referirse a “À bruit secret” de 1916 –un ovillo de cordel entre dos láminas cuadradas de latón sujetas por cuatro tornillos– o la “Roue de bicyclette” de 1913, señala que estas obras “directamente carecen de sentido sin la activación o interacción directa del espectador. Este papel activo del observador como manipulador de la obra de arte” (Dueñas Villamiel, 2011), ya presente en la recepción de laberintos y obras oulipianas, “dota a muchos *ready-mades* duchampianos de un cierto paralelismo con la función de los juguetes infantiles, dando un paso fundamental en la incorporación del juguete en el mundo del arte.” (Dueñas Villamiel, 2011).

Interesado en explorar las posibilidades cinéticas de los objetos, Alexander Calder comienza a trabajar con los “móviles y stábiles, sus esculturas de alambre y su circo de juguete, confeccionado con materiales básicos como trapos, maderas, alambres, y gomas.” (Dueñas Villamiel, 2011). Ya en los *chupin* –juguetes móviles colgantes– aparece en potencia lo que hacia fines de la década del 40 terminarán siendo sus esculturas cinéticas. Un reaprovechamiento de este tipo, por ejemplo, es el que llevará adelante Dennis Williams cuando en el 1969 exponga sus poemas móviles. Los trabajos de este poeta norteamericano exploran las posibilidades cinéticas del móvil pero aplicadas en este caso a los signos tipográficos, verdaderas escrituras “talladas” en el aire, que cuelgan y se balancean libremente, como se ha podido apreciar durante la *Expo Internacional de Novísima Poesía/69*, organizada en Buenos Aires por el Instituto Di Tella.

Los futuristas italianos, asimismo, mostraron un interés recurrente en las funciones lúdicas de los objetos; varios de sus principales artífices “asumen el juguete de forma consciente”, al punto que se transforma en “un asunto nuclear en sus teorías y prácticas artísticas.” (Dueñas Villamiel, 2011). Piénsese en los juguetes creados por Gerardo Dottori, Giacomo Balla y Fortunato Depero, los cuales fueron expuestos en importantes museos con el mismo estatuto atribuido a cuadros pictóricos o esculturas de bulto. Respecto de los trabajos plásticos y de la producción omnívora de Depero, luego de que en 1919 fundara la *Casa de Arte Futurista* –suerte de *Factory* pre-warholiana– comienza a trabajar con juguetes de madera y marionetas articuladas, animadas por

movimientos maquínicos, un poco en sintonía con las performances actorales de Meyerhold y su biomecánica. Además, realiza escenografías y títeres para la obra *los Balli Plastici*, así como una gran escultura cinética con forma de jardín futurista para *El canto del ruiseñor* de Diaghilev.

En el caso de las vanguardias soviéticas, “la producción de juguetes con fines educativos debía ser fundamental en aquella sociedad revolucionaria convencida de que el arte podía transformar la realidad social” (Dueñas Villamiel, 2011). Kazimir Malevich, por ejemplo, fabricaba sus “arquitectones”, especie de maquetas con cierto interés lúdico, mientras que Alexander Rodchenko llegó a crear juguetes que tuvieron mucha influencia en artistas posteriores; piénsese en los muñecos de madera de la checa Minka Podhajská o en los trenes, marionetas y juguetes varios de Lyonel Feininger, maestro de la Bauhaus.

Las retroalimentaciones compositivas y de resolución estética entre máquinas y juguetes, como así también las operaciones motoras que permiten incorporar al interior de los dispositivos lúdicos, se manifiestan en los proyectos mecano-cinéticos del suizo Jean Tinguely, quien monta un verdadero laboratorio de exploración con materiales de descarte del mundo industrial. Optimizador de desechos a los que dota con la facultad del movimiento mediante la adherencia de prótesis automáticas y motores que activan los fragmentos suturados. Collage de piezas metálicas, sus *metamechanics* despliegan los volúmenes ensamblados en el espacio dinámico, en un intento de explorar la fluidez de los objetos tridimensionales llevados por las oscilaciones que el motor confiere a la chatarra. Para llegar al juguete textual, sólo les falta aprender a escribir...

4.10. Flux-play

Les falta, aunque para Deleuze ya lo saben. Los dispositivos –nos dirá– son “regímenes de enunciación” (Deleuze, s/f.), mecanismos parlantes que a veces incluso toman la pluma prestada y se ponen a escribir. Se los puede encontrar diseminados alrededor de toda el África surreal, al menos así lo aseguran aquellas *Impresiones* que nos dejó Roussel acerca del fantástico continente. En esto, también los dispositivos se asemejan a “las máquinas de Raymond Roussel; son máquinas para hacer ver y para hacer hablar.” (Deleuze, s/f.). A menudo en la senda abierta que dejó Dadá o, quizá también, desde un poco antes, tomando el relevo de la poesía de Rimbaud y de los *mirlitones* y *palitroques* pergeñados por Alfred Jarry, las propuestas Fluxus recuperan ciertas gestualidades anti-arte a la vez que despliegan nuevos dispositivos de provocación, construcción social e interacción entre obra y público consumidor. En este sentido, buena parte de las intervenciones

Fluxus buscan socavar el esquema rígido y unidireccional entre polos $E \leftrightarrow R$ y poner a disposición de las instancias espectatoriales mecanismos de interacción, protocolos pensados para que la obra –a menudo hecho o acción inmatriciales– resulte del trabajo colaborativo entre un operador y la propuesta del artista, dando pie a una categoría paradójica: la del público-productor. Merced a esta “función abierta de la obra artística” (Brecht, 2019, p. 17), como explica Mariano Mayer en el prólogo, resulta que las instancias de reconocimiento mutan en instancias productoras de la semiosis (Verón, 1987). Ramos (2020), por su parte, reenvía al concepto de desfase (Verón, 1987) en términos de *fractura*, *abismo* de sentidos; en su tesis *Las promesas imposibles del arte*, lo dice así: “Cada reconocimiento es una nueva producción y entre producción y reconocimiento se instala la circulación como abismo, como fractura.” (2020, p. 31).

En “¿Existe un programa Fluxus?”, un artículo de 1982 en el que Dick Higgins se pregunta acerca de la existencia de un planteo programático, similar a los que animaron a las vanguardias históricas y sus manifiestos orgánicos, casi institucionales, o si por el contrario se trató de una aventura liberada a las pulsiones revolucionarias de un puñado de artistas desparramados por el mundo, Higgins matiza su respuesta mostrando los síntomas de conductas inorgánicas que conviven con un compartido espíritu lúdico: “La tendencia de Fluxus fue reaccionar contra esto [la solemnidad del expresionismo abstracto y el serialismo posweberiano] mediante el humor y el chiste, al introducir el tan necesitado *espíritu de juego* en las artes.” (Brecht, 2019, p. 26). En esta misma línea, Vivian Abenshushan subraya la pulsión al juego como prerequisite de pertenencia y una apertura constante hacia la improvisación humorística; así lo expresa en su artículo “Los juegos de fluxus”:

Según una de las definiciones más serias de Maciunas, Fluxus era “una fusión de Spike Jones, vaudeville, gags, juegos infantiles, Cage y Duchamp”. Se trataba de la segunda gran oleada de amantes del juego en la historia del arte moderno; una secuela, igualmente fecunda, de los métodos surrealistas y, también, de la relectura del *Homo ludens*, el libro de Johan Huizinga que había devuelto el espíritu del juego al centro de las actividades humanas. A lo largo de más de una década, Fluxus manufacturó una gran cantidad de acertijos, naipes y puzzles de toda índole, hasta convertirse en una prolífica fábrica de inutilidades. (Abenshushan, 31 de agosto de 2008)

Ahondando aún más en esto, la idea de *intermedia* elaborada por Dick Higgins termina de modelar el híbrido objetual, aquellos artefactos atravesados por diversas líneas mediales, en cuyas intersecciones la disponibilidad interactiva termina de configurar los artefactos –en tanto juguetes textuales– para el intercambio lúdico; asimismo prepara sus programas y las terminales sensibles al *input* en recepción, listos para ser plenamente activados por un operador-fluxus o lector intermedial. Deudores en esto de los objetos encontrados duchampianos, cada uno de ellos porta cierto primigenio carácter intermediático, ya que “al no pretenderse de él la adaptación a un medio puro –explica Higgins–, propone un espacio en el terreno entre el área general del medio artístico y aquellas del medio social.” (Brecht, 2019, p. 75). Apenas un poco más adelante ejemplifica esta idea a partir de unas obras colaborativas Fluxus; dice: “Sin duda, los poemas construidos de Emmett Williams y Robert Filliou constituyen un hecho intermediático entre poesía y escultura.” (Brecht, 2019, p. 79). Muy probablemente cualquiera de estos poemas podría llevar, a modo de epígrafe, unas pocas palabras de *Juego y juguetes* que nos permiten entrever la particular lógica del arte y el juego infantil: “la imaginación trastorna mágicamente sillas, troncos, hojas, virutas.” (Neri, 1963, p. 44).



Fig. 32: Fluxus Collective's. Flux-kit de 1965-1969.

En la hechura de los juguetes Fluxus confluyen distintas materias significantes trabajando articuladamente; especie de activadores semióticos dispuestos a las manipulaciones de los jugadores, el azar, la combinatoria o incluso las invenciones de las propias reglas, todo esto posible a medida que se va estableciendo el intercambio productivo entre artefacto/operador. En varios casos, los juguetes recurren a la materia verbal distribuida

sobre la superficie del soporte –caja plástica, tableros, fichas, frascos, hojas desplegadas, cartas, dados, película fílmica– a menudo de tipo objetual, ya que esa tendencia hacia la artefactualidad que avizorábamos en la hipótesis de partida con los *fluxus-kits* y *fluxus-game* empieza a cobrar realidad y puja por instalarse en el espacio tridimensional, investida de *alto, ancho y espesor*. Una muestra reciente del MoMA titulada *Cosa/Pensamiento* recupera estas colecciones de objetos múltiples y de impresos de distintos artistas que orbitaron alrededor de Maciunas. Los *fluxus-kits*, promocionados en su momento en el N° 4 del periódico *Fluxus*, estaban diseñados de modo tal que permitían movilizar diferentes terminales sensoriales y abrir el acceso a la obra incluso a través del olor o el tacto, vías perceptivas postergadas en relación con el primado de la vista como consecuencia del lugar aurático que se le dio al ojo y a los dispositivos ópticos a partir del Renacimiento (Alpers, 2016).

Pequeños objetos para sostener en la mano, leer y manipular; compartimentos que en su interior albergan un generador de ruido; cubos de papeles escondidos; cajas para dedos o manos con una sorpresa táctil adentro; tarjetas de puntuación de rendimiento guardadas en contenedores plásticos con cierre; grabaciones de audio, rompecabezas, banderines con las palabras *Thing / Thought*: una obra de George Brecht que se usó para título de la muestra. En definitiva, juguetes de artista cuyo proceso de producción colaborativo y de final abierto estaba pensado como parte del juego mismo. Así, en reconocimiento (Verón, 1987), los jugadores, al tiempo que interactuaban con los dispositivos, tenían el compromiso táctico de “terminar de completar el acto creador” –explican desde la web de *Game on! El arte en juego*, un festival que tematiza estas cuestiones desde hace más de diez años–. Algunas propuestas Fluxus recurrían a las prácticas del apropiacionismo, por ejemplo: juegos tradicionales a los que se les modificaban las reglas o los datos sensoriales habituales para diferenciar fichas –por olor, en vez de por colores y formas–. Otros juegos, más metafóricos, remitían al contexto de la guerra de Vietnam; es el caso de “White Chess Set” de Yoko Ono: aquí “todas las piezas son de color blanco tornando imposible la posibilidad de ganar o perder y convirtiendo dicha imposibilidad en el objetivo final.” (Game on!, s/f). Asimismo, el artista japonés Ay-O trabajó con cajas táctiles para dedos y manos; “Finger Box Set” es un set de cajas de madera con un objeto escondido en su interior y al que sólo se podía tocar/percibir introduciendo un dedo por el agujero de cada dispositivo.



Fig. 33: *Tactile Box* y *Finger Box* de Ay-O.

4.11. Hecho acá, juguetes industria nacional

En nuestro país y durante el año 2003, el Centro Cultural Borges realizó una muestra titulada *La celebración del juguete*, para la cual se convocó a arquitectos, pintores, escultores y fotógrafos para que diseñaran juguetes de carácter interactivo. Integrada por 35 obras de 28 artistas locales, la exposición incluyó en su recorrido “un Pinocho cartonero, una casa para muñecas de madera, una vaca-caballo con rueditas, escenas de campo encarnadas en figuras de cartón y una ronda de sirenas” (La Nación, 1 de septiembre de 2003); también pudo verse allí una locomotora hecha por Guillermo Roux, soldaditos y un tanque de guerra de Luis Benedit y unas “pelotas de papel con letras – ideadas por Clorindo Testa– que forman las palabras *mamá* y *papá*.”

Volviendo entonces a la pregunta que nos hiciéramos en relación con los juguetes didácticos y a la materialidad subrayada de los significantes, al doble interrogante sobre dónde y con qué escribir, quizá ahora podríamos empezar a responder junto con Clorindo Testa: en el piso, sobre el pasto de la plaza, en el asfalto, bajo el semáforo, con unas pelotas, anotando “*mamá*” y “*papá*” en cada rebote. Y si ocurriera que algún agente del orden se acercase a interrogarnos, responder convencidos de nuestro objeto de estudio:

-Nada, jugando...

Luis Fernando Benedit ha realizado diferentes series de objetos plásticos alrededor de la idea del juguete. La galería *Roldán Moderno*, durante septiembre de 2015, montó una muestra en la cual el artista vuelve sobre sus intereses casi tópicos por el dibujo infantil y los objetos de juego. Como se explica en el catálogo, aquí Benedit “toma como fuente original insectos, a los que dibuja de manera naturalista incluyendo descripciones y el nombre científico del ejemplar representado. Los somete a una deconstrucción

metódica con indicaciones precisas para construirlos mecánicamente como juguetes.” (Roldán Moderno, 2015). La fascinación que han ejercido los mecanismos automáticos y los posibles hibridajes entre prótesis artificiales y partes anatómicas cada tanto hacen su reingreso en las salas de exposición, aunque más no sea como caricatura o como parodia.



Fig. 34: *El libro de oro de Scoop*, 1993.

Un poco más acá en el tiempo, Sebastián Gordín también recurre a estrategias de apropiación-readaptación de objetos existentes, trabajando a partir de configuraciones artefactuales e imaginarios provenientes del mundo del juguete, para transformarlos –criba mediante– en obras de arte. Por ejemplo, en *El libro de oro de Scoop* de 1993, un robot metálico rompe las páginas de un libro y se levanta entre los trozos dispersos de la tipografía estallada, como una criatura de la ficción científica que de pronto irrumpe, real, frente al ojo impávido del lector de historias de anticipación. En ese sueño recurrente del juguete textual, el de encarnar las criaturas nacidas de la letra y hacer que cobren movimiento y vida articulada ante las cosas de este mundo, como si de un nuevo Pinocho se tratara la creación de Gordín se levanta de su dormido lecho de escrituras y atraviesa el umbral. Quizá en esto radique la revolución de los robots –el sueño interpretado de los juguetes textuales–, liberarse de la materialidad del signo para asumir la definitiva artefactualidad del propio cuerpo.

De experiencias como éstas –y también de todas sus posibles reescrituras– podrán nutrirse los futuros artífices del juguete textual, género entre objetual y poético a partir del cual escribir moviendo las letras sobre la superficie textual, “moviendo lenguaje”, diría Goldsmith (2015, p. 22); o bien, en el espacio físico, lograda ya la artefactualidad de los soportes, mediante una buscada interacción cinética del texto tridimensional con el

propio cuerpo. A continuación, para cerrar este capítulo dedicado a las máquinas y juguetes, retomaremos la mano autómatas de Friedrich von Knauss, y haremos pasar su dispositivo de inscripción a través de nuestra grilla analítica, para ver qué nos dice.

4.12. Hacia un análisis en términos de dispositivo

El pasaje de los artificios a los pasatiempos ha comportado una serie de cambios en el dispositivo pero que no terminaron por operar un borramiento total de los mecanismos de base; claramente los pasatiempos siguen transparentando a los artificios como sus legendarios hipotextos (Genette, 1989 [1962]), y un crucigrama deja leer entre líneas el borroso palimpsesto del artificio anagramático, junto con los versos acrósticos de los cuales deriva. Hay entre ambos tipos de dispositivos, es decir, entre artificios y recreos literarios ciertas estabilidades constitutivas que soportan estoicas las variantes de públicos, estatutos estéticos y tecnologías de gestión del contacto. En cambio, como veremos a continuación, los dispositivos lúdicos de inscripción que identificamos como máquinas, juguetes didácticos y artísticos van a manifestar unas marcadas diferencias respecto de los artificios y los pasatiempos, al punto de convocar a escena una dimensión artefactual y volumétrica para los juguetes textuales y, por tanto, unas operaciones de activación totalmente otras respecto de aquellas operadas sobre superficies bidimensionales, aferradas al papel.

Verdad es que algunos juguetes didácticos parecen haber sido construidos a partir de una matriz combinatoria, de un juego de desplazamientos espaciales que aprovechan la aceitada sintaxis de laberintos, rompecabezas, rombos o saltos de caballo. Del mismo modo, en los mecanismos automáticos de escritura como las máquinas de von Knauss y la *Enciclopedia Mecánica* pueden verse girar por debajo de sus piezas de relojería los esquemas textuales radiados y la métrica combinatoria que formatearon los diagramas maquinales de Caramuel, el *Arte breve* de Llull y los pop-ups medievales. Sin embargo, una y otra vez lo que aquí va a desmarcar a unos dispositivos respecto de otros será sencillamente su flamante carácter artefactual, el apoyo de toda la superficie textual –con sus terminales debidamente preparadas para absorber los *inputs* de un operador en recepción– sobre un soporte objetual y volumétrico, que ponga a disposición del cuerpo de los co-jugadores todo un menú de virtuales inscripciones, una morfología y una sintaxis *para y/o a realizar* –como lo diría Edgardo Vigo (1970)–.

Por eso, para ir bocetando las principales líneas de fuga del nuevo dispositivo, comenzaremos primero por sus dimensiones técnicas, sondeando qué aspectos comunes

y qué diferencias marcarán el curso de máquinas y juguetes interactivos. Como denominador común o fuerza centrípeta que envuelve a partir de ahora a los dispositivos lúdicos de inscripción tendremos esta espacialidad en 3D que dota a los dispositivos técnicos de nuevas posibilidades de escritura interactiva. En el “entre dos” que las operaciones de *bricolage* (Traversa, 2014) despliegan para montar partes heterogéneas unas sobre otras y tramar así la nueva criatura escritural, las máquinas de von Knauss y de Fiske, por ejemplo, articulan unas tradiciones mecánicas de la relojería y unos artilugios de la óptica con los esquemas mecanicistas, de producción aleatoria, que informaban ya los poemas de Caramuel, incluso aquellos laberintos acrósticos de trama radiada que compiló Ricardo Rojas –cierto que a regañadientes– para nuestra tradición experimental. Las instrucciones que acompañaban a los esquemas textuales de artificios y pasatiempos, indicando a los usuarios en breve paratexto las posibilidades compositivas del artefacto, las claves de lectura o el menú de posibles jugadas pasan al interior del programa. La oferta de opciones descansa ahora en botones y perillas, en manivelas o ruedas dentadas que ponen en movimiento la particular sintaxis del juguete textual.

Por su parte, los abecedarios, las cajas tipográficas y alfabetos de mesa cuya fabricación en serie intentaba poner al alcance de niños y niñas unas interfaces manipulables, fáciles de combinar y con las cuales poder aprender jugando, calcaron sobre un soporte artefactual los esquemas compositivos planos que habían sido puestos a prueba por una extensa tradición lúdica de escrituras en rombo, laberintos de letras, poemas alfabéticos, fugas de vocales y consonantes, crucigramas y antiguos prototipos del *Scrabble*. De algún modo, como si una vez comprobada la efectividad escritural sobre la superficie plana y en dos dimensiones, los inventores excéntricos y la industria del juguete vieran en esto una oportunidad y decidieran adentrarse en inexplorado terreno. ¿Cómo? Pues insuflando nueva materialidad a los artificios y pasatiempos para convertirlos, artefactuales, en juguetes didácticos y máquinas de lectoescritura interactiva.

En cuanto al aprovechamiento que desde el campo de las artes visuales se ha venido haciendo de los dispositivos lúdicos, podríamos pensar que en general responden a un movimiento común de simpatías y asociaciones entre las escrituras y las imágenes, del cual pueden dar cuenta tanto el tópico *ut pictura poesis* –aunque sea como eslogan– como los géneros que inaugura la emblemática: empresas, divisas, jeroglíficos y sus derivas en poesía visual, concreta, letrismo, etc. Así, entonces, cabría suponer a las cajas *Fluxus*, los juguetes futuristas de Depero o los poemas colgantes de Dennis Williams

inscriptos en un movimiento de cruces entre campos estéticos, de hibridajes y experimentaciones con materialidades diferentes, las que, al articular escritura-imagen-artefactualidad, ensayan un objeto plástico que se ofrece a la activación de nuevos públicos.

Recordemos que habíamos subrayado a propósito de algunos artificios barrocos los aprovechamientos que se hicieron de ellos en cuanto dispositivos de carácter instrumental o pedagógico –por caso, la emblemática en las instituciones jesuíticas– y la puesta en práctica del “enseñar deleitando”. Ya Caramuel, a quien conocimos como tratadista de rarezas y artífice de máquinas en verso, elaboró un juego de naipes destinado a la enseñanza del arte métrico. Para ello recurrió al mismo procedimiento que se usaba para componer versos encadenados, es decir, mediante enlaces entre el final de una palabra o una frase que se repite en la siguiente. Una vez que tuvo el boceto de aquel dispositivo, probó su fabricación en serie:

Hizo imprimir una baraja de cartas del mismo tamaño y grueso que las convencionales pero con una palabra que comenzaba por vocal en la parte superior y una que lo hacía por consonante en la parte inferior. Estas palabras, combinadas con las de las otras cartas, servían para confeccionar un verso. La intención última de Caramuel era incitar a los estudiantes a aprender los misterios de la métrica a través del juego. (Serra, 2001, p. 264)

Actualmente, en nuestro país, la editorial Tinkuy comercializa juegos de cartas temáticas, elaboradas por prestigiosos autores, con las que se pueden componer poemas o haikus. La serie titulada *Poesía a la carta*, cuyo paratexto reza *Libro-juego de poesía. Incluye 50 naipes*, propone tres variantes diferentes de uso. En la web de la casa editorial, explican respecto de lo que llaman *jugabilidad*: “Sugerimos tres formas de juego: *poesía a la carta*, *tarot poético* y *reciclaje de palabras*. Piensa una pregunta y la poesía te responderá. Incluye 5 figuras del Tarot y 5 citas elegidas por la autora.” (Tinkuy web). El catálogo además incluye un libro-juego de escritura poética basado en la obra de Alfonsina Storni, mediante el cual se pueden escribir anti-sonetos o versos intercalados a través de operaciones combinatorias. En el capítulo próximo, nos detendremos en un juego de cartas inventado por Xul Solar, en el que el artista-poeta pondrá a disposición de los jugadores sus *escrituras plastiútiles*. Como podemos ver, las posibilidades del juguete didáctico no se agotan en los cubos de letras y los alfabetos artefactuales sino que, cuando se nutren de tradiciones textuales que han sido calibradas por siglos de escritura

lúdica e interactiva, entonces pueden poner en manos de los usuarios unos dispositivos cada vez más dinámicos, versátiles y complejos.

Si estas cosas le ocurren al dispositivo técnico (Traversa, 2001), analicemos ahora qué pasa con las dimensiones sociales asociadas: los públicos, los estatutos artísticos, las tecnologías que gestionan el contacto. Desde ya que esa heterogeneidad estructural que acarrea el dispositivo técnico deberá de por sí proyectar en espejo otras variedades paralelas respecto de la circulación y consumo, los medios de difusión y las valoraciones estéticas que los juguetes y las máquinas hayan podido motivar frente a reconocimiento. Por ejemplo, si bien las máquinas comienzan tentado su suerte bajo la forma esbozada de meros prototipos, a veces incluso de simples esquemas dibujados sin todavía la asunción de una materialidad acorde, esto provoca en consecuencia que los inventos de Fiske, de von Knauss o Ruíz Robles recién en un momento alejado de sus fundaciones entren en contacto con un público –¿masivo?–, una vez validados por la institución museística.

Aun así, es más factible contactar con estos dispositivos vía web, a través de una rematerialización digital, que establecer un encuentro analógico cierto, una interacción física con la interfaz tocando botones, moviendo palancas, observando los resultados textuales que el mecanismo particular manifieste sobre la superficie del soporte. Aunque no solo de las máquinas será este destino; con el tiempo también los juguetes didácticos dejarán las aulas y, ya jubilados, correrán la misma suerte que las cajas *Fluxus* o los juguetes futuristas, la de terminar expuestas en las gavetas de un Museo o detrás de una cubierta protectora de acrílico. De hecho, así conocimos los materiales pedagógicos de la Casa Dalmáu y las *Tactile Box* y *Finger Box* de Ay-O; así también se dieron al público los juguetes de artistas argentinos expuestos en el Centro Cultural Borges, los juguetes de Bénédict en Roldán Moderno o el robot que rasga la trama de la ficción en la obra de Gordín: previamente seleccionados y clasificados según los dé a la mostración pública la narrativa de un guión curatorial.

Pareciera, por tanto, que a todos estos artefactos interactivos los aguarda al final del camino aquel mismo destino de los objetos etnográficos, su desfuncionalización y remotivación en tanto objetos estéticos aptos para ser expuestos en una galería o un Museo, sea el MoMA, el MUVHE, la Fundación Telefónica, el Borges o Roldán Moderno; en palabras de Schaeffer: “la pregnancia de la noción de *objeto etnográfico* invita en ella a una especie de deslizamiento terminológico hacia el *objeto estético* cada vez que se interroga por la eventual función estética de algunos de estos objetos.” (2012, p. 49). Lo cual no hace más que poner sobre blanco el abrupto cambio de ámbitos de

circulación, de públicos y potenciales usuarios que se reúnen actualmente alrededor de estos juguetes textuales. Más aún si consideramos unos accesos a los dispositivos mediatizados por la pantalla. Como nos ocurrió a nosotros mismos, el contacto con la *Enciclopedia Mecánica* de Ruiz Robles y con los pop-ups medievales –para mencionar solo dos casos– ha sido tramitado vía la superficie bidimensional de un plano luminoso. Aunque interactivas, estas plataformas deberán reconfigurar los dispositivos originales para tornarlos activables en la web. Nuevo simulacro y, por lo tanto, nuevo dispositivo técnico a través del cual se apela ahora a la dimensión imaginal de los usuarios para poner a andar el prototipo digital –hecho de bits de información– en un *como si* de soportes y materialidades en fuga.

Cada nueva asunción material, cada nuevo recubrimiento exterior que adoptan los dispositivos para entablar un *feedback* dialógico con los potenciales operadores del juguete, desplaza y reinventa el medio tecnológico para enlazar los polos productores con los de reconocimiento. Así, el dibujo promocional que muestra el alfabeto de cubos de madera en el *packaging* original, la fotografía en Internet del mismo objeto y el propio alfabeto artefactual expuesto en el Museo, en cada una de esas instancias el dispositivo no solo afronta los destinos de una materialidad específica y unas prestaciones asociadas, sino que configura un dispositivo diferente en cada caso y, por lo tanto, da lugar a instancias de expectación o de uso también otras. Asevera Schaeffer con respecto a esto: “el destino común de todos los artefactos es ser, tarde o temprano, descontextualizados y desfuncionalizados, incluso en su sociedad de origen.” (2012, p. 62). El dibujo de la caja envoltoria, por ejemplo, es una figuración mimética plana e inmóvil, de pura expectación y promesa. Con los cubos de madera, en cambio, se puede jugar, mover, combinar: opera allí como dispositivo de uso y en cada jugada trasmite las particularidades de su materialidad a la mano del operador –la rugosidad o suavidad de la madera, el espesor de la letra, su relieve, los colores más tranquilos o chillones, el dolor al sentir el golpe del cubo sobre una pierna–. La fotografía digital, finalmente, apenas evoca cierta poética ilusoria que al tiempo que muestra –así es el juguete, tiene esta forma, estos colores– retacea cualquier tipo de operación cinética (Oliveras, 2010), contradice todo aquello que desde el dibujo venía prometiendo: la posibilidad de escribir combinando unidades artefactuales o signos aparatizados en el espacio físico.

Fuga de materialidades, soportes; transfiguración de públicos y medios de contacto; así también los estatutos asociados irán mutando al compás de los cambios experimentados por el dispositivo. El estatuto estético que adquieren de pronto los

juguetes didácticos al ingresar al ámbito del museo transforma su anterior instrumentalidad pedagógica y su cualidad de insumo facilitador de un proceso de enseñanza-aprendizaje en un artefacto mostrado allí a partir de unas recobradas apariencias de forma y color.

Para los defensores de la museificación estetizante, se supone que la identidad propiamente estética del objeto sólo puede manifestarse si éste es “purificado”, es decir, reducido a lo que en él procede de la pura percepción: la aparición de propiedades estéticas está condicionada por la sustracción previa de todas las propiedades relacionales del objeto –contexto y función– que las ocultan. (Schaeffer, 2012, p. 62)

Distinto, en cambio, lo que ocurre con los juguetes *Fluxus* o con aquellas obras que vimos expuestas en *La celebración del juguete* en el Borges. A diferencia de lo que ocurre en muchos museos y galerías –“nuestros museos rebosan de obras perceptualmente indiscernibles de simples artefactos” (Schaeffer, 2012, p. 53)–, en estos casos ocurre un proceso inverso, obras de arte que buscan mimetizarse tras la apariencia de objetos para jugar, arte que quiere parecerse a los juguetes, pero que por sus mismas inscripciones dentro de un circuito de arte y por las narrativas curatoriales que los avalan como objetos artísticos, juegan al ser y no ser frente a las instancias de reconocimiento y tienden lazos de semiotización con los queridos fetiches del mundo infantil. Por tanto, juguetes como los de Yoko Ono o Ay-O, producto de un hacer inscripto en el mundo del arte, no truecan sus estatutos sino que tal vez los consoliden, atados a la suerte que tanto la crítica como la historia del arte vayan operando alrededor de su particular biografía artística y el devenir histórico de un movimiento estético –*Fluxus*, en este caso– de donde surgieron las obras.

Pues bien, de momento dejaremos estos aspectos relativos al dispositivo y veremos, a partir de un ejemplo ya reseñado, qué nuevos conocimientos podamos obtener de un antiguo juguete textual, una vez que este haya pasado a través de la grilla analítica que diseñamos para tales propósitos. Las investigaciones surrealistas vinculadas a métodos productores de escritura automática, de grafías que caen sobre la hoja sin pasar a través del filtro conceptual y del control racional por suponer allí una instancia represiva o de borramiento de las energías verbales que parecieran quedar confinadas en la malla, buscaron en la transcripción mecánica de la mano una taquigrafía pura en un dictado libre de condicionamientos, libre de pactos con un supuesto controlador central. Unos dos

siglos antes, un relojero alemán con dotes de inventor había tenido una idea similar, solo que para ponerse a resguardo de magnetismos y sustancias psicotrópicas, le dejó el trabajo sucio a un sosias mecánico fruto de su invención. Tras varias versiones del aparato, en 1764 Friedrich von Knauss consiguió fabricar un modelo de un metro de alto, casi enteramente en metal, que en su interior contenía un mecanismo propulsor formado por discos curvos y engranajes de relojería. Estas piezas, debidamente calibradas, movían una mano metálica que hundía la pluma en un tintero y trazaba luego las letras sobre un trozo de papel. Este regalo que el relojero ideó para distraer a su mecenas, el Príncipe Carlos de Lorena, cual obediente y agradecido taquígrafo escribía siempre lo mismo: "Huic Domui Deus / Nec metas rerum / Nec tempora ponat", es decir, "Que Dios no imponga fines o plazos en esta casa." (Baúl del Arte, 2018).



Fig. 35: Autómata de F. von Knauss, 1764.

Dos conceptos, en principio, nos convocan aquí alrededor del melifluo escribiente, la idea de artefactualidad y la de un mecanismo propulsor o performático. Precisamente, en un artículo titulado "El ordenador como máquina performativa", la investigadora Laura Sánchez Gómez incorpora a su corpus de análisis los trabajos de escritura mediados

por autómatas, y, además de citar los inventos de von Knauss y de Drotz, reflexiona sobre el rol de “antecedentes” que les cabe respecto de las “literaturas digitales”:

Si buscamos en la historia “oculta” del arte, o más bien en la de la ciencia, encontramos ya en el siglo XVIII las primeras máquinas capaces de representar de forma autónoma: el telar de Jacquard de 1800, *El escritor y su maquinaria, una máquina escritora* de Pierre Jacquet Drotz en 1774, o las máquinas del relojero Friedrich Von Knaus (1724-1789). El ángulo, el plano y lo geométrico no son los recursos elegidos para aludir a un proceso industrializado; los engranajes, los hierros y los metales cada vez más ocultos sustituyen al hombre, pero no están reflejados en las creaciones. Lo que se busca aquí es que el resultado sea el más parecido al resultante en el proceso natural analógico. No se busca exaltar los atributos maquínicos sino construir máquinas capaces de reproducir e imitar la naturaleza humana. De esta manera el autómata de Pierre Jacquet Drotz, es capaz de coger y escurrir el exceso de tinta, levantar y apoyar la pluma para escribir, y seguir con su mirada las letras que van surgiendo. La línea surge como residuo, como vestigio del pasar de la pluma, una pluma que obedece a la máquina y no a la cabeza. El umbral entre técnica y naturaleza se diluye. (Sánchez Gómez, mayo de 2014)

Estos autómatas, en tanto máquinas performativas, se aparecen ya frente a los potenciales usuarios investidos de toda artefactualidad; actualizan los mecanismos de inscripción previstos por el programa y los ofrecen –en este caso con el solo estímulo mecánico de un simple *input*– al operador textual dispuesto a ver desplegarse frente a sí el espectáculo de una escritura recursiva y siempre igual. Aquí vemos dar ese salto que planteábamos en el capítulo 1 de los dispositivos lúdicos bidimensionales –como los artificios formales y los pasatiempos– a una definitiva inserción en el espacio tridimensional; del juguete que propone sus esquemas sobre el plano de la página a los artefactos que asumen el espesor y la profundidad en su troquelado 3D. Por otro lado, todo pareciera indicar que el grado de interacción que oferta la máquina de von Knauss en reconocimiento es de muy bajas prestaciones y que su activación depende de un mero dar cuerda a los engranajes. Todo aquí es pautado y previsible; para cualquier lector o lectora que asuman su rol de jugadores/as frente al dispositivo, habrá a cambio de la espera las consabidas palabras de agradecimiento al mecenazgo: “Huic Domui Deus”, etc. El factor azar ha sido abolido por el estricto programa pautado y custodiado por las piezas de relojería que, puntualmente, dan siempre la misma frase: control / control / control... ¿Se tratará, en definitiva, de un dispositivo de uso aunque su sorpresa

interactiva sea realmente casi nula, o más bien podríamos considerarlo como dispositivo de exhibición, ya que está allí para el sólo mostrarse y ofrecerse en recepción a través de un escueto menú de movimientos previsibles e iguales? Creemos más bien que se trata de esto último.

5

TECNOPOÉTICAS: DEL POEMA AL OBJETO INTERACTIVO

Al decir de Verón, también otros discursos forman parte de las gramáticas de producción y reconocimiento del corpus con que trabaja el analista; en nuestro caso, de los ejemplos de juguetes textuales dispuestos para ser debidamente activados en recepción y así generar escrituras. “El analista del discurso puede interesarse ya sea por las condiciones de generación de un discurso, ya sea por las lecturas de que ha sido objeto el discurso, es decir por sus efectos.” (Verón, 2004, p. 41). En el primer caso, se enfrentará con gramáticas de producción; en el segundo, con gramáticas de reconocimiento. Por ello, el campo en donde aparece inscripto nuestro objeto de estudio se muestra como atravesado por discursos que remiten a discursos que, a su vez, reenvían a otros discursos. Intertextualidades de ida y vuelta que en sus encuentros fortuitos y bruscas bifurcaciones irán anudando el dispositivo momentáneo, la nueva configuración textual nacida en esas intersecciones, en el instante justo cuando un lector –llave en mano– pone a funcionar el motor hecho con palabras.

¿Cuáles serán entonces aquellos diferentes discursos que, interceptándose unos con otros, atrayéndose y repeliéndose recíprocamente, fundan el lugar de un nuevo objeto verbal cuyos esquemas textuales convocan estrategias para ser activado? Si para los artificios formales buscábamos una gramática en el arte poética del barroco español y, para los pasatiempos, en los ensayos de ludolingüística, los manuales de enigmas y charadas y los entretenimientos de la prensa gráfica, a las tecnopoéticas (Kozak, 2012) deberemos buscarlas entre las especulaciones críticas que prefiguran una zona de encuentros, mixturas y cruces intermediales entre poesía, arte y tecnología. De algún modo, como si al viejo tópico horciano del *ut pictura poesis* se le adosara ahora una prótesis maquinal, una interfaz tecnológica que derivara en un híbrido intercódigo saturado de materia significativa. ¿Estaríamos, entonces, frente a un dispositivo articulado en clave de *bricolage*, que aparece allí donde se suturan los componentes heterogéneos

de diferentes dispositivos de base? Precisamente, reconfigurando su concepto de *dispositivo* (Traversa, 2001) a partir de lo que aporta Verhaegen, en “Por qué y cómo estudiar las tapas de las revistas: el papel de la noción de dispositivo” Traversa sostiene “que un dispositivo es un artificio *tecno-semiótico* resultado de un *bricolage* (entendido en los términos de Lévi-Strauss)”. (2014, p. 47). Y más adelante agrega:

Esta característica de *operador relacional* es la que precisamente hace posible la integración entre partes dispersas o incluso contrarias (habilita así la posibilidad del *bricolage*), aporta al establecimiento de una trama relacional (un *diagrama*) de orden diferente a la de los componentes aislados. (2014, p. 49)

Así pues, entre los discursos que han ido modelando el campo de las tecnopoéticas locales, una de las citas ineludibles corresponde a la obra solitaria, precursora, de Armando Zárate, *Antes de la vanguardia. Historia y morfología de la experimentación visual: de Teócrito a la poesía concreta*, publicada en 1976. Aquí el poeta e investigador cordobés realiza un abordaje diacrónico de los formatos icónico-verbales, desde los *tecnopaegnia* griegos (1976, p. 32), pasando por laberintos y acrósticos medievales, los artefactos barrocos, para luego focalizar en la poesía visual a partir de Apollinaire y sus derivas en el concretismo brasileño. Durante los años 80, con la aparición de la revista *Xul*, los poetas de esta generación abren un diálogo productivo con las operaciones textuales y las herramientas de escritura que dejaron vacantes tanto Vigo y el grupo de poetas platenses como los vanguardistas concretos, y destinaron un espacio de la revista a la producción de obra visual, en algunos casos también interactiva, y de reflexión ensayística acerca de las poéticas experimentales. Muchos de estos trabajos, alentados por el poeta Jorge S. Perednik, tuvieron su corolario en la más vasta antología de tecnopoéticas en nuestro país, *El punto ciego. Antología de la Poesía Visual Argentina de 7000 a.C. al Tercer Milenio*, en donde de algún modo replica un primer acercamiento que la revista hizo en el N° 10 de diciembre de 1993, mediante una edición monográfica dedicada exclusivamente a la poesía visual. Por su parte, el libro de Belén Gache titulado *Escrituras nómades* (2004) ensaya un catálogo descriptivo y explicativo de diversas prácticas de escrituras *no-lineales* (Gache, 2004), muchas de ellas vacantes para su activación, entre las que incluye juegos verbales, máquinas léxicas, instrucciones, poemas combinatorios y demás artefactos que propician actos de co-escritura mediante un fluido ida y vuelta entre usuarios y dispositivos. Un poco más acá en el tiempo, fruto de las

investigaciones del colectivo *Ludión*, su directora Claudia Kozak elabora una suerte de diccionario o léxico heurístico –una “máquina blanda de lectura” (Kozak, 2012)– que viene a proponer un orden taxonómico y conceptual para el campo, las *Tecnopoéticas argentinas. Archivo blando de arte y tecnología* (2012). Ingresando a través de unas “Instrucciones de uso”, el libro propone diversos recorridos por las entradas analíticas, de modo tal que cada lector pueda armar su propio flujo rizomático (Fernández Mallo, 2009); una deriva que –a semejanza de los artefactos que describe– nos permite ir activando conceptos y probando interacciones con cada propuesta de poesía tecnológica. Quizá, también, como un desprendimiento de este corpus con vocación enciclopédica, el recorte posterior que realiza Ornela Barisone focaliza en el período comprendido entre los años 1944 y 1969, desde el surgimiento del invencionismo y las variedades abstractas rioplatenses hasta el montaje de la “Expo Internacional de Novísima Poesía/69”, en el marco del Di Tella. *Experimentos poéticos opacos* (2017) aporta así una serie de insumos fundamentales para abordar los dispositivos lúdicos de inscripción llevados a cabo por Arden Quin en los comienzos de Madí, como también las producciones intermediales de Edgardo Vigo. Por último, el más reciente *Poesía experimental argentina y políticas de la lengua* (2018) de Alelí Jait propone un recorte en las propuestas de experimentación formal del grupo *Xul y Paralengua*, activos durante los 80 y los 90. De ese corpus habremos de hallar esquemas abiertos y redes de signos dispuestos a la activación –los artefactos semióticos de Cignoni y la poesía digital de Doctorovich, por ejemplo–, indispensables para seguir trazando un rumbo hacia los juguetes textuales.

A esta breve pesquisa bibliográfica que nos deja a las puertas del año en curso bien podríamos considerarla un puente, una construcción imaginaria de palabras que nos permitirán atravesar casi 100 años en el tiempo para ir –en reversa– hacia los jóvenes años de la primera vanguardia local; para, una vez allí, sondear entre los huecos de aquella poesía las fórmulas inconclusas que ya empezaban a decir lo que ahora y aquí parece estar ocurriendo. Dicho de otro modo, esta bibliografía no sólo dará cuenta de numerosos dispositivos lúdicos de inscripción, de estrategias para dejar marcados los soportes y que las superficies textuales de cada interfaz se ofrezcan como futuras gráficas cargadas de sentido frente una lectura activa en reconocimiento, sino que además nos permitirán señalar retrospectivamente unos intermedias incipientes que ya en 1924 pedían decir sus primeros ruidos. Aquellos asomos en las vanguardias del ‘20 de artefactos cruzados por materias significantes heterogéneas que ponen en cuestión el estatuto o la configuración del soporte y pergeñan la posibilidad de ampliar el campo de objetos plausibles de ser

convocados por la poesía y el arte, tímida, irónicamente comienzan a decirse en las páginas del periódico “Martín Fierro”. Si algo le reconoce Traversa a esa aventura de “Martín Fierro” es justamente su novedad en tanto dispositivo, su mérito “en el establecimiento de un nuevo dispositivo comunicacional” (2014, p. 149), su cualidad objetual, corporal –“se trata de un *objeto de colgar* en un kiosco” (2014, p. 138); “una experiencia más corporal y de vínculo sensorial” (2014, p. 150)– y, a la vez, su apertura a las novedades de la escena tecnológica de la época, reclamando para el cine y el fonógrafo “un par de nuevas musas.” (2014, p. 148). Así lo explica el autor:

La búsqueda de singularidades de procedimiento –un gesto vanguardista que desborda de lejos la inclusión de algún tema poco transitado–, es precisamente la reflexión acerca de la especificidad que lo nuevo –procedimiento o técnica–, favorece o inaugura. (Traversa, 2014, p. 148)

¿Qué otras novedades puedan llegar a vincular los aportes del periódico con los juguetes hechos de palabras? El salto del poema al artefacto verbal heterogéneo muestra un primer esbozo en las entrelíneas del manifiesto inaugural, tras aquella “NUEVA sensibilidad”, “NUEVA comprensión” que prometen para las y los poetas “panoramas insospechados y nuevos medios y formas de expresión.” (Prieto, 1968, p. 13). Ya aquí el programa del versolibrismo promete abrir las puertas a elementos que permanecían ajenos a la poesía, y fruto de su incipiente anhelo intermedial, apronta unos materiales con la suficiente capacidad de absorción como para que la figura retórica amalgame los referentes verbales más disímiles: “*MARTÍN FIERRO* ve una posibilidad arquitectónica en un baúl *Innovation*, una lección de síntesis en un *marconigrama*, una organización mental en una *rotativa*.” (Prieto, 1968, p. 14). Esto, sumado a la pulsión paródica, de algún modo a la caricaturización que hacen de géneros discursivos hasta allí relativamente estables (Steimberg, 2013) como el epitafio, la crítica de arte, los titulares del periódico, las apostillas sociales o el aviso de promoción publicitaria, va a dar vía libre a la irrupción de formas textuales cruzadas por lo diverso, híbridos que aprovechan la energía que absorben de sus lugares de enunciación descentrada –que vampirizan los lenguajes expuestos en la vía pública– para un decir que se vale de la ironía, la mezcla y lo festivo al asumir la palabra poética:

Pettoruti irá al fracaso

Si se baja del Picasso.

L. M.

Además de estos célebres epitafios que la revista va a usar a modo de crítica de arte o literaria, los *Membretes* de Oliverio Gironde vienen a suplir, en el comprimido espacio de un aforismo, el lugar de la reseña, la polémica o el ensayo:

¿Por qué negar que una gallina pueda poner un transatlántico, si creemos en la existencia de Rimbaud, sabio y poeta a los 10 años?

O este otro, elegido entre muchos:

El problema más serio que Goya tuvo que resolver al pintar los tapices, fue un problema de azúcar: un terrón más y sólo hubieran podido utilizarse para la tapa de alguna bombonera.

Incluso los juegos macarrónicos, los lenguajes corrompidos lúdicamente –una operatoria discursiva que luego encontraremos en las prosas últimas de Pizarnik, o en algunos poemas de Susana Thénon– hace su aparición en el menú de opciones de “Martín Fierro” como máquina textual que engulle lenguaje y lo regurgita en la cinta deslizante de la nueva poética. Un descentramiento paródico que, al valerse de los juegos de palabras y los deslices morfológicos, resulta en un corrimiento de la materia fónica, en una acentuación juguetona de la dimensión sonora por sobre las categorías morfológicas de la lengua, y que así va operando discursivamente el montaje de una semiosis –por desplazada y heteróclita– compuesta de retazos unidos provisoriamente:

Abusada de tantas pelucas inodoras la concierge de Aquiles concibió al desalmado y nuncio Matusalén en bicicleta. “Agarrate Catalina que vamos a Xul Solal!”, exclamó la polaina hermafrodita cumpliendo al mismo tiempo su aconsejado vómito de aluminio”

El final de fábula o de *exempla*, dado a través de una enseñanza que no explica nada, insiste en desplazar aún más el sentido plurívoco de la narración, coronada por la firma apócrifa, verdadero esperpento en el que resuena el personaje aludido:

Moraleja:

“Hasta la hacienda pajuala
Cae al azaguán con jaqueca.”

Enrique LA RECTA

Este envite interactivo, más la superficie textual incompleta que convoca al lector a trabajar allí donde las marcas del discurso se han retaceado o puesto adrede en obscuridad para que el operador termine de formatear el texto, asoma en los titulares ficticios que continúan con la fiesta de remisiones irónicas al interior del campo:

MENTIRAS CRIOLLAS (5ª. edición)

El ministro se declaró amigo de las Bellas Artes...

Café Express.

El poeta Vázquez Cey ha fecundado a las musas.

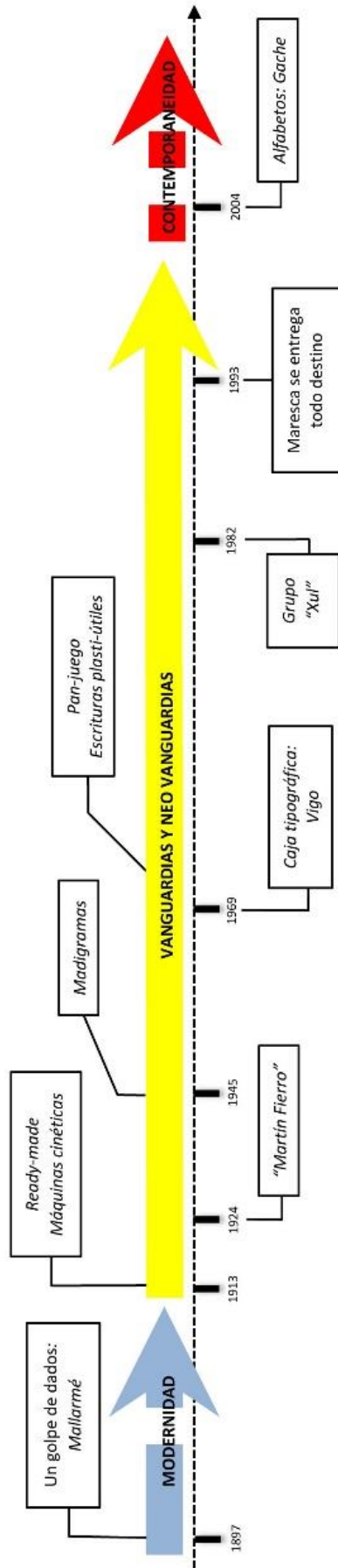
Por pedido insistente de los comensales ofreció la demostración Roberto F. Giusti.

Alfredo R. Buffano, cuya nueva tendencia modernista tanto ha, etc.

Leónidas Barletta tiene un talento especial, mezcla de...

Frases para completar, alusiones vedadas para poner en blanco sobre una hoja ahora garabateada por el lector, estas invitaciones a participar preparan el terreno de los juguetes textuales, algo que a partir de los experimentos Madí irán tomando cuerpo y habilitando las interfaces para el juego dialógico entre producción y reconocimiento. Como sugiere Fabbri a propósito de las significaciones incompletas que preparan zonas del texto a ser activadas: “Pienso en la alusión, en esa figura retórica con la que creamos una complicidad –compartir un secreto cualquiera– al activar un número limitado de rasgos lingüísticos.” (Fabbri, 2001, p. 18). Así, yendo y viniendo de Xul Solar a Edgardo Vigo, de Arden Quin a Belén Gache, buscaremos trazar un recorrido posible para los dispositivos lúdicos de inscripción; procuraremos describir sus configuraciones técnicas, las operaciones discursivas que habilitaron frente a las instancias de recepción, los públicos que han ido convocando alrededor de sus esquemas productivos, los estatutos estéticos que signaron sus pasajes por el entramado social. Esquemáticamente, en las páginas que siguen podremos seguir este recorrido diacrónico acompañando el surgimiento de los dispositivos, de modo tal de plantear un primer boceto de cómo en nuestro país un conjunto de textualidades marginales –con vocación intermedial– de a poco fueron atreviéndose al salto artefactual, a ese pasaje de la bidimensional de la hoja

al artefacto en 3D, a través de cuyas terminales abiertas al *input* en recepción un cierto operador textual pudo finalmente empezar a escribir:



Periodizaciones 4: líneas de tiempo para las *tecnopoéticas*.

5.1. Kit de juguetes plastiútiles

Algunos poetas y pintores nucleados alrededor del periódico “Martín Fierro”, órgano de la vanguardia local, a propósito de diversos intercambios que habían tenido con los *ismos* (Gómez de la Serna, 1947) europeos –algo a medio camino entre el viaje turístico y la *remake* del antiguo periplo por Italia–, oficiaron de portavoces de la novedad. Réplicas porteñas de los sacudones tectónicos que tuvieron su epicentro en Madrid, Roma o París, llegaban parcialmente atenuadas como temblores ingenuos a las puertas de salones de otoño y editoriales juveniles. Si en el campo de la poesía las escaramuzas se dieron por el primado del verso libre y la metáfora, en la pintura en cambio el territorio simbólico en disputa incluía todo el lienzo de la representación, la caída del paradigma mimético, los géneros permitidos, y el repliegue final de cada lenguaje hacia los signos interiores que marcaban su gramática de trabajo. Formas, colores, grafías sin referente desplegadas sobre el soporte pictórico. En esta aventura en busca de la materialidad de los significantes, las apuestas plásticas de Emilio Pettoruti y Xul Solar constituyeron, quizá, las experiencias más al filo de lo posible en pos de la renovación de todas las herramientas del trabajo artístico.

Ya en 1922 Oliverio Gironde publica un libro, especie de bisagra lírica, que trae para el verso rioplatense la nueva música de la ciudad, la poesía en prosa y el verso libre irónico y festivo. Luego, hacia el final de la década, saca a pasear en carromato publicitario su esperpento con monóculo para promocionar *Espantapájaros*, una colección de prosas poéticas en donde el humor y el absurdo se valen de todo el poder expresivo y plástico del lenguaje local para decir sus breves anécdotas dislocadas. El libro se abre con un caligrama, uno de los primeros para la literatura nacional, si es que contamos en este registro también los primeros ensayos de Alberto Hidalgo con poemas de figuras. Pero para que ocurriese el repliegue final del poeta hacia los signos de su trabajo, hacia las grafías primeras que dejan en el barro la marca de un impulso inspirado y clavan la voz en la cerámica, para ello todavía había que esperar a que ocurrieran los experimentos de *En la masmédula* –a mediados de los 50–, con sus posteriores versiones y añadidos.

Xul Solar, poeta también, en los años 20 da comienzo a sus ensayos con escrituras plásticas en las que signos de un código hermético se mezclan sobre un horizonte casi paisajístico; seres que se enroscan alrededor de los alfabetos inventados, puntuaciones más cercanas a lo pictórico que a la letra escrita, pequeños ideogramas multicolores que cubren el fondo de la acuarela. Hacia 1958, esta pulsión escritural se vuelca en series

mediante las cuales intenta depurar un sistema alfabético personal, una constelación pictográfica de inscripciones para sus idiomas inventados, el *neocriollo* y la *panlengua*. Luego los aplica a un *kit* de juegos de base verbal: el *pan-ajedrez* y los *juegos de cartas de panlengua*. Al respecto, comenta Cecilia Rabossi en el catálogo de *Xul Solar Panactivista*:

Xul se centra en las grafías, un entrecruzamiento entre la pintura y la escritura donde el mensaje es, mayoritariamente, religioso o moral y que precisa del espectador que pueda leerlo. Los textos-pinturas que están escritos en neocriollo reciben el nombre de *plastiútiles* o *pensiformas* y son verdaderas escrituras plásticas o pictóricas con los que construye obras legibles.” (Rabossi, 2017, p. 61)

A continuación, Rabossi acerca unas palabras de Mario Gradowczyk para terminar de configurar la idea de las escrituras *plastiútiles*. Dice de Xul: “logra cristalizar un nuevo medio de comunicación textual y visual, el que trasciende el puro sentido informativo de la leyenda registrada en la pintura.” (Rabossi, 2017, p. 51).

De a poco, entonces, sus investigaciones lingüísticas lo enfrentan a la necesidad de un sistema de notación para inscribir esas señales en un soporte y, luego ambos, lenguaje y escritura, le servirán al artista para aplicar en alguno de los juegos de que es autor. El neocriollo –una mezcla de español y portugués, pensado como un idioma de intercambio regional, latinoamericano– en tanto “lengua sagrada, será la elegida para escribir sus visiones”, al decir de Rabossi (2017, p. 58). La *panlengua*, en cambio, monosilábica, sin gramática, de base numérica y astrológica, aparece como más apta para aplicarse en sistemas combinatorios y se usará tanto en el *pan-ajedrez* como en su juego de cartas.

Cada una de las piezas que conforman estos juguetes textuales ha sido diseñada y elaborada artesanalmente por Xul Solar. Su sello estilístico puede apreciarse sobre la cartulina rectangular de las barajas, sobre el tablero y las piezas del ajedrez criollo, como también en las grafías *plastiútiles* que forman parte del juego de inscripciones. Respecto del *Juego de cartas de panlengua* (ca. 1958/1960), cada una de las piezas ha sido pintada en ambas caras del soporte, con acuarelas policromas y tinta, recurriendo a un formato estándar de 9 x 6,4 cm. Este juego invita a quienes quieran jugarlo a que, una vez inmersos en la actividad lúdica, “con las más variadas combinaciones se puedan formar palabras *universales* en su lengua monosilábica.” (Rabossi, 2017, p. 61).



Fig. 36: *Cartas de panlengua*, Xul Solar, 1958.

El ajedrez criollo, por su parte, además de entretenimiento lúdico cumple la función de un verdadero diccionario de la panlengua. Dice irónicamente Xul de sí mismo: “Soy campeón del mundo de un juego que nadie conoce todavía: el pan-ajedrez”. Y como buen campeón, dejó una serie de escritos sobre las particularidades de su juguete, lo cual nos facilitará alguna pista para develar el funcionamiento del dispositivo lúdico. En esas prosas, Xul reconoce que se trata de “un juego de habilidad combinatoria, independiente del azar.” (Rabossi, 2017, p. 295). Y agrega algunas particularidades acerca de su mecánica semiótica:

El motivo y la utilidad [...] están en que reúne en sí varios medios de expresión completos, es decir, lenguajes, en varios campos que se corresponden sobre una misma base, que es el zodiaco, los planetas y la numeración duodecimal. Esto hace que coincidan la fonética de un idioma construido sobre las dos polaridades, la negativa y la positiva y su término medio neutro, con las notas, acordes y timbres de una música libre y con los elementos lineales básicos de una plástica abstracta, que además son escritura. (Rabossi, 2017, p. 295)

Continúa un poco más abajo:

Como cada pieza se distingue por una consonante (salvo los peones = números), resulta que cada distinta posición en los escaques, que están marcados con vocales o combinaciones de éstas, siempre diferentes, produce palabras muy diversas, por cientos

de miles, y con varias piezas juntas por muchos millones: quiere decir que el fundamento de este juego es un diccionario de una lengua filosófica *a priori*. (Rabossi, 2017, p. 295)

Por tanto, esta lengua a priori de la cual la panlengua es su gramática y el ajedrez criollo su diccionario permite que, una vez puesto a andar su particular desenvolvimiento sintáctico por obra del operador de juguete, no sólo se puedan hilvanar palabras o representar ideas sino también escribir poemas, temas musicales, lo mismo que verdaderas partituras plásticas. El dispositivo lúdico opera poniendo en diálogo y articulando –juego mediante– diferentes lenguajes expresivos que determinan su suerte sobre la cuadrícula del tablero de pan-ajedrez, según sea el movimiento de las piezas más lo que cada una lleva escrito en su superficie. Así, mediante los avances, retrocesos o saltos de las fichas sobre los escaques, el juguete textual escribirá las palabras de su panlengua, a la vez pitonisa de oráculo y poeta en verso libre.



Fig. 37: Panjuego, pan-ajedrez o ajedrez criollo, Xul Solar, 1939.

Interesada también por los juegos lingüísticos y las escrituras descentradas, en su libro *Escrituras nómades* la investigadora Belén Gache reconoce esta articulación puesta a prueba en la obra de Xul Solar entre sistemas semióticos y dispositivos lúdicos: “Xul asocia la noción de signo –entendido desde un punto de vista lingüístico (diccionario, lengua, escritura)– a la noción de juego. La similitud está dada por las posibilidades de permutación y transformación implícitas en las propias reglas del lenguaje.” (Gache, 2004, p. 155). Asimismo, en su propio trabajo artístico, Gache pone a funcionar parecidos mecanismos semióticos, ya no para escribir a través del juego de las fichas sobre el tablero sino de la posición de soldaditos de plástico dispuestos en el terreno, en una lucha

simbólica de cada lexema para que eso que tiene para decir pueda ser escuchado, pueda ser leído en tanto alfabeto antropomórfico.

Además de este interés de Gache por los juguetes verbales de Xul Solar, otros autores han dejado constancia de la capacidad alquímica que tienen ciertos dispositivos para convertir en lenguaje escrito a los ítems icónico-verbales que aparecen sobre la superficie de las obras. En 1967, Marechal escribió un artículo en el número inaugural de la revista *Cuadernos de Mr. Crusoe* titulado “El pan-juego de Xul Solar, un acto de amor”. Allí describe la configuración del dispositivo técnico y los modos de activación que propone a los potenciales jugadores:

Frente al tablero, con 30 piezas que ingresan cuando él lo decide, cada contrincante puede componer palabras en la pan-lingua (que el propio Xul inventó), combinar colores como en un cuadro, escribir un poema, crear acordes musicales, resolver ecuaciones matemáticas o jugar su destino, "con sólo mover las piezas de acuerdo a su horóscopo". (Marechal, 1967)

Ensayando de pronto un abordaje semiológico que pivotea entre Saussure y Bachelard, continúa el artículo: “su signo (o *sansigno*, como decía él en su idioma neocriollo) fue el de una demiurgia constante o el de un "Fuego creador" que lo encendía sin tregua.” (Marechal, 1967). En el crisol, moldea idiomas y juegos para que los usuarios de aquellos dispositivos puedan comunicarse y jugar a un mismo tiempo, “en la universalidad de un lenguaje o en el *field* recreativo de un tablero de ajedrez.” (Marechal, 1967). Así, polimorfo y amable frente a cualquier alternativa funcional, el juguete se presta a diferentes usos y posibilidades: “frente al tablero, el astrólogo moverá sus planetas, el matemático sus guarismos, el alquimista sus elementos y el jugador común la tabla cambiante de sus acciones y reacciones.” (Marechal, 1967). Finalmente, el juguete agrega una última ventaja –como le explicó el propio Xul a Marechal–, la de que “ninguno pierde y todos ganan al fin.” (Marechal, 1967)

Este interés manifiesto por parte de los artistas hacia el ajedrez ya era casi un lugar tópico para mediados de siglo pasado. Contagiado de la pasión de Duchamp, Man Ray realiza en 1944 una muestra llamada *Imágenes del ajedrez*, en donde exhibe “un ajedrez con piezas abstractas”, y Calder, uno con piezas “hechas con clavos y restos del mango de una escoba” (Ávos, 2017). Yoko Ono, por su parte, situada en el contexto de la guerra de Vietnam, hace un uso político del juego y crea un “ajedrez blanco, donde desaparece

la rivalidad cromática” (Ávos, 2017); de modo similar, otros integrantes de *Fluxus* también ensayarán versiones *ad hoc* de este juego.

Las prestaciones multicódigo del panajedrez, haciendo del dispositivo –a un mismo tiempo– un artefacto de notaciones musicales, lingüísticas, astrológicas y matemáticas, plantea un exceso casi en cuanto a las capacidades proteicas de llevar adelante operaciones de codificación. Así lo reconoce el propio artista: “la utilidad de este nuevo juego está en que reúne en sí varios medios de expresión completos, es decir, lenguajes.” (Ávos, 2017). En esto, una particular articulación de las unidades morfológicas –las piezas– sobre la cinta deslizante de la sintaxis –el tablero– permite convertir las jugadas en emisiones de sonidos, palabras, símbolos o ecuaciones sólo mediante el juego compartido entre dispositivo técnico y usuarios. Además, el dispositivo da entrada a un elemento constitutivo de los juegos combinatorios, y lo introduce al interior del mecanismo lúdico como una pieza más: “cada jugador del panajedrez dispone de treinta escaques además de una pieza, denominada “azar”, que puede ser usada alternativamente por ambos contendientes.” (Ávos, 2017). Transformada en ficha, la dimensión *azar* se objetualiza y toma las prerrogativas del comodín; es decir, convierte en decisión del jugador el contenido semántico de la movida que emprende y, por lo mismo, sujeta a lo aleatorio, hace que lo imponderable pase a depender de su control personal.

Aparato definitivamente instalado en una posición *meta*, además pone a prueba el uso de capacidades discursivas y las lógicas sociales presentes en los intercambios comunicacionales a través del lenguaje. Como explica Álvaro Ávos:

Las piezas inician el juego fuera del tablero y en cada casillero pueden superponerse hasta siete piezas. Cada jugador puede usar en su favor los escaques tomados al rival. El panjuego tiene la particularidad de que si una pieza se come a otra, asume las propiedades de ésta. (2017)

Ese virtuosismo caníbal que fagocita las movidas del rival y redirecciona sus argumentos para retroalimentar las estrategias del propio juego, asimilan al panajedrez con el funcionamiento del discurso y con la esgrima entre los participantes del diálogo, los cuales empuñan el idioma como una espada con la que conquistar sus deseos o dar respuesta a sus necesidades. Del mismo modo, sitúan al juego casi en una escena de ritual:

comer el cadáver del *otro* vencido, comer el trofeo de la batalla para empoderar el cuerpo biológico, personal.

Artefactualmente, el dispositivo técnico estaba conformado por el tablero y las fichas. Talladas en madera y de forma plana, éstas podían superponerse. En sus caras llevaban signos zodiacales pintados y otras representaciones planetarias. A las fichas tradicionales, Xul agregó unas “piezas nuevas como el Trialfil, la Tritorre, el Bialfil, el Contralfil y la Contratorre.” (Ávos, 2017). La superficie bidimensional del tablero, trabajada plásticamente al modo de un lienzo apto para la contención de las grafías plastiútiles, despliega entonces el entramado de los escaques por donde diagramar el recorrido de las fichas. Éstas, objetos en 3D, se elevan sobre el plano bidimensional y hacen alarde de su escultórico espesor, como si se tratase de tótems cruzados por cifras y símbolos esotéricos. Para abrir de algún modo este código secreto planteado plásticamente, deberían llegar las reglas de uso en ayuda de los jugadores. Sin embargo, según testimonios de allegados al artista, Xul solía modificar las reglas muy a menudo, enmarañando las claves de acceso al dispositivo:

yo nunca entendí el juego –dice Borges–, porque el pensamiento de Xul siempre iba dejando atrás la explicación del juego; él daba una explicación, digamos, de tal regla del juego, cuando uno la había entendido, cuando yo la había entendido con mucha dificultad porque soy de pensamiento lento, entonces Xul ya había modificado lo que acababa de enseñarme. (Ávos, 2017)

Así, si el juego consiste en unas pocas reglas, más bien laxas, sumadas a operatorias *ad hoc* que dependen de cada jugador, entre escribir un soneto y usar el panjuego no habría casi diferencias grado. Al igual que la fabricación de un poema sujeto a moldes fijos, su funcionamiento se calibra de acuerdo a un puñado de reglas –a restricciones oulipianas, podríamos agregar– que constriñen las posibilidades de uso a una serie estipulada de parámetros de lo posible y de lo no. Sin embargo, ¿contó con reales usuarios este juguete textual?

Si bien Borges se muestra remiso en un principio –“nadie llegó a jugar al panjuego, ni siquiera Xul, porque siempre estaba en vísperas del juego definitivo”– más tarde recuerda una escena en una confitería de Santa Fe y Pueyrredón, en donde solía reunirse con el artista. Allí, según relata, encontró a dos hombres concentrados sobre un tablero. Al ser consultado, Xul le respondió que se trataba de dos de sus discípulos que

jugaban al panajadrez. Cuento o no, lo cierto es que en lo que refiere a la real circulación del panjuego, más objeto de fruición en museos y libros de arte que juguete para ser manipulado, este objeto-fetiché, replegado en su propio halo validante, sin embargo ha tenido algunos pocos usuarios registrados para la posteridad.

Es probable que en esto radique cierta contradicción del dispositivo. Por un lado se ofrece como dispositivo lúdico, por lo tanto, como artefacto que habilita las interacciones con los usuarios para poner en funcionamiento el proceso semiótico contenido virtualmente en el programa; por el otro, efecto de su *artificación* (Heinich y Shapiro, 2012), se retacea en tanto pieza no disponible, muestra su faz pero sólo a partir de un acceso restringido mediante la vista, a prudente distancia y en un ámbito especialmente preparado para ello: el museo o la sala de exposición. Cuanto más, el libro de arte o las fotografías –parciales, recortadas por el enfoque de la cámara– que pueda ofrecernos la prensa escrita o Internet. De allí que el testimonio de Borges, dudoso de por sí, acentúe la dimensión de juego solitario, reconcentrado, de apenas “dos discípulos”: personal del séquito del artista-poeta y, por lo tanto, un pequeño círculo de iniciados con acceso al juguete textual. Esta escena, entonces, parece abrir entre producción y reconocimiento una brecha que no es sólo producto del *desfase* (Verón, 2013) inherente a todo intercambio comunicativo, sino que respondería en este caso al estatuto mismo del objeto en cuestión; por tratarse de un objeto inserto en el mundo del arte, sus vacancias respecto del público serán las mismas que las del cuadro o la escultura. Algo hay en el panjuego que lo aleja del juguete de fabricación industrial, cuyo acceso –por el contrario– depende casi exclusivamente de un intercambio monetario previo. Es probable que ese algo sea la firma del artista, con toda la serie de rutinas y rituales sociales vinculados al mundo del arte: sus protocolos, sus modos de acceso, sus condiciones de fruición y demás. “En el funcionamiento económico del arte los autores ‘valen’” (2020, p. 41), nos dice Ramos mientras reconfigura los elementos que hacen al valor del arte, y completa la idea: “En esas descripciones de los mercados artísticos, junto con el ‘aura’ subsiste la ‘firma’”. (Ramos, 2020, p. 41).

5.2. Madí, madigramas, madigrafías...

Ya casi finalizada la década del 40, las pocas experiencias en el campo poético vinculadas con textualidades que operaran sobre la linealidad discursiva y el apego vectorial – renglón por renglón– a la hoja tabulada por el verso medido, estático y prensado en estrofas, esas pocas experiencias quedaron circunscriptas a dos tímidos sondeos, los

caligramas de Alberto Hidalgo (*Química del espíritu*, 1923) y de Oliverio Girondo (*Espantapájaros*, 1932). Para el resto, sus travesuras mayores permanecieron confinadas dentro de los límites del verso libre, el cual arrojaba sus perfiles despeinados al blanco de la página, todavía con un ojo puesto en los moldes fijos.

El salto cuántico de la expresión de contenidos emocionales y la representación de realidades extraverbales, asociando mundos distantes mediante la imagen o la metáfora, vino dado gracias a la apertura de las artes visuales hacia otros lenguajes expresivos, ya que en la búsqueda de sus propias materialidades necesariamente el signo pictórico debía toparse con las escrituras, sus hermanas de leche. Es así que desde las barricadas del arte concreto, el invencionismo y el movimiento Madí se van a empezar a preparar las condiciones necesarias para una poesía que concentre toda su energía semiótica en las particularidades del signo propio; dejándose llevar ahora por un proceso de plegado metalingüístico, el lenguaje de la poesía y el poema como diagrama sobre un soporte inician el feliz viaje hacia el encuentro con sus materialidades, allí donde la grafía comulga –endogámica– con los perfiles de su forma exterior. Estas “reversiones de los géneros sobre sí mismos” (Steimberg, 2013, p. 166), como un temblor submarino que crece en intensidad a medida que avanza, pasan de los pequeños significantes a las superficies del texto y de allí terminan afectando al género todo. Característica típica del idioma estético según Fabbri, quien a través de Eco postula que “en virtud de su ambigüedad semántica, nos impondría una atención interpretativa que lo haría autorreflexivo”, y que dicho idioma operaría “como una aserción metasemiótica sobre la naturaleza de los códigos” (Fabbri, 2001, p. 249).

Ahora sí, pasemos a Madí... Nuestro hall de entrada será la mítica revista *Arturo*, en cuyo único número, publicado en 1944, podemos leer: “Ni expresión (primitivismo), ni representación (realismo), ni simbolismo (decadencia). INVENCION. De cualquier cosa; de cualquier acción; forma, mito, por mero juego; por mero sentido de creación: eternidad. FUNCIÓN.” Esto que escribió Carmelo Arden Quin (Wenner, 2014, p. 27), aggiornando tópicos vanguardistas y cierto esoterismo estético, preanuncia algo que cuatro años después podremos hallar en sus experimentos con el soporte plástico, casi objetual, y el signo lingüístico. Ciertamente que ésta no ha sido una búsqueda solitaria, varios miembros del invencionismo, el concretismo y Madí pulsaban desde la pintura con la palabra y el discurso como si se tratara de un pigmento más. De todos esos tanteos con diferentes materias significantes, posiblemente el que más se haya acercado a esto que estamos buscando haya sido el fotomontaje *Madinemisor* de Grete Stern, convertido luego

casi en logotipo del movimiento. Allí las grandes letras publicitarias campean sobre toda la superficie pictórica como los personajes de una nueva “Anunciación”, en donde el lugar de la Virgen y el niño estarían ocupados ahora por los trazos tipográficos, signos de la nueva alianza entre el arte y la poesía.

En este sentido, hay una serie de trabajos de Arden Quin, elaborados entre 1948-1952, en los que el artista empieza a jugar con el espesor de los soportes, con el uso de recortes de periódicos, cartones y escritura tipográfica montada sobre superficies deslizantes, a veces caladas, de modo tal que –intervención lectora mediante– los dispositivos pudieran accionarse, generando diferentes textos, diferentes versiones plásticas de las obras. Los *madigramas*, los *poemas móviles* y algún libro-objeto responden a estos sondeos con operaciones cinéticas, en el cruce de distintos lenguajes expresivos y la necesaria interacción de los usuarios; como explica Arden Quin, en estas obras “la totalidad está formada por una superposición de transparencias, planos y volúmenes movibles.” (Perednik, 2016, p. 68).

Ya en el primero de sus *Madigram*, expuesto en Francia en 1948, corroboramos ciertos principios madistas que se ponen –literalmente– en juego sobre la superficie textual. Respecto de estos poemas interactivos iniciales, escribe la investigadora Ornella Barisone en “Experimentos poéticos entre Buenos Aires y París: las tácticas móviles de Carmelo Arden Quin de Madí a Robho”:

los madigramas realizados por Arden Quin entre 1948 y 1949 también incluyeron recortes de diarios. Una fotografía hallada en archivo muestra las palabras (“dans”, “son dernier voyage”, “encore”, “vos rêves”, entre otras) sobre un marco recortado blanco plegado y superpuesto. Precisamente y debido a la posibilidad del pliegue del papel se producía la transformación del objeto en diversas alternativas. Uno de estos madigramas, “amas”, estaba incluido en *Iannel*, formando una constelación circular de letras en diversas tipografías y posiciones; como una suspensión estelar exocéntrica más cercana al *Poema-Bomba* de Augusto de Campos. (Barisone, 2017b, p. 216)

El programa estético *Madí*, que propugna por la “organización de elementos propios de cada arte en su continuo”, por una “ordenación dinámica móvil” de los signos que hacen a la obra y, como consecuencia de esto, por la búsqueda de una interacción dialógica con los operadores, contagia a estos trabajos de una buscada “ludicidad y pluralidad” (Wenner, 2014, p. 56) que podemos reconocer en los poemas articulados:

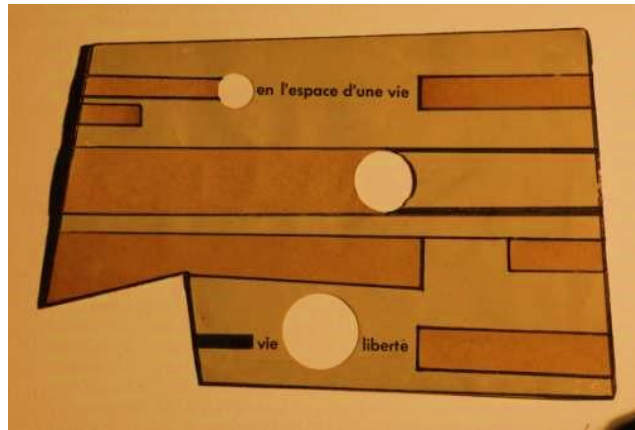


Fig. 38: Carmelo Arden Quin. *Madigram*, Francia, 1948.

Mediante remisiones explícitas a la obra de Mallarmé, al intertexto objetual de *Un golpe de dados* o su deseo artefactualmente satisfecho, el poema-objeto titulado *Boîtes* de 1950 –un conjunto de cajas con palabras de diarios recortadas y pegadas sobre el cartón– se entrega a las manipulaciones y diversas combinaciones que el espectador quiera hacer con los cubos, de modo tal que las palabras armen los sintagmas que determine el usuario, remedando así el juego infantil. “El montaje mismo hace que la lectura esté suspendida de una tirada de dados, dependiendo de la disposición que se decida”, explica Florencia Dassen en “El Pase como poema experimental”, un trabajo que vincula la creación poética *Madí* con el psicoanálisis. Del lado del taller, describiendo la producción previa al trabajo creativo, Arden Quin apela a la reconstrucción de la memoria:

Comienzo un nuevo poema-objeto. Recorro los grandes almacenes en busca de pequeñas cajas de madera o cartón, que compré en el tiempo. [...] Encontré cilindros de celofán llenos de pequeños círculos de colores en sus lados en donde inscribiré palabras, letras, conceptos, creando un poema móvil, un poema plural. [...] El conjunto está formado por una superposición de transparencias, de planos y volúmenes movibles. Pareciera un cubismo liberado. Pienso también en las “palabras en libertad” futurista y naturalmente, como fuente, *Un golpe de dados*”. (Avena Navarro, 2013, p. 17)



Fig. 39: Carmelo Arden Quin. *Boites*, Francia, 1950.

Además de los madigramas y los poemas móviles, otro de los dispositivos *Madí* que apela a la activación lúdica en recepción, las *madigrafías* firmadas por Raymundo Rasas Pet, se convirtieron en una sección fija de la revista; aquí la escritura aforística, mediante enunciaciones en fuga, pareciera aspirar a cierto funcionamiento de la máquina soltera dadaísta. Por ejemplo, en *Arte Madí*, N°1, octubre de 1947, hallamos este pequeño juguete textual:

Se dice: “hostigar la cubierta del cielo raso” o “los altos hoyos-mundi”.

Estas dos imágenes sin motor de canje lógico se chocan y forman el concepto sin significado. Suponiendo que la imagen poética se esfuerce por adquirir notoriedad ilusoria o concreta, gráfica real o irreal, representativa corriente o abstracta, ¿habrá dentro del concepto, frase o poema, la referencia a otras imágenes acuciadas por... (Wenner, 2014, p. 30)

En esto, no sólo en la frase “Se dice” encontramos ya un primer motor discursivo que construye imágenes verbales y las somete al buen sentido del lector, sino que al final de la cita la sesuda argumentación sobre la *imagen poética* queda a medio hacer, suspendida en espacio mental receptor, lista para ser completada. En esa vacancia que el texto deja sin escribir, el dispositivo madigráfico se ofrece provisorio, como una manera de reclamar por un operador textual que termine la idea. Invitación a jugar, a pulsar la tecla que entretenga el mecanismo...

5.3. ¿Juguetes en la Expo Internacional?

Para no responder de manera apresurada, delegando esa responsabilidad a lo primero que se nos viene a la cabeza, pasaremos a reseñar antes un artículo de circulación digital escrito por Carlos Gradin, titulado “Poesía, imágenes y medios de comunicación en la Revista Diagonal Cero (1962 - 1969)”, y complementaremos luego la visita a la *Expo* con el acompañamiento de Ornella Barisone, otra autora especializada en la figura de Vigo y su entorno de trabajo. Nuestro anhelo es que, una vez completadas estas lecturas, nos hallemos en condiciones de responder la pregunta.

Gradin, uno de los integrantes del grupo *Ludión* a cargo de Claudia Kozak, sigue el recorrido de la revista platense *Diagonal Cero* y el rol de los artistas nucleados a su alrededor durante la primera muestra de poesía visual y sonora que se realiza en nuestro país, la *Expo Internacional de Novísima Poesía/69* montada en el Centro de Artes Visuales del Instituto Di Tella, en mayo de 1969. Los objetos expuestos allí, como “diarios, ventiladores que inflan globos, torres de Babel, tachos para patear, frases en cuatro idiomas, libros vacíos”, contrastan con la idea de género que se tiene de la poesía –sobre todo de la poesía discursiva, altamente subjetivada y dependiente de los moldes líricos– y constituyen “una declaración de guerra” contra sus marcas más estereotipadas: el soneto, las imágenes sensoriales, comparaciones y metáforas escritas, los clubes literarios, etc. Los trabajos allí reunidos de Vigo, Pazos, Ginzburg, Gancedo y otros se proponen revertir los límites impuestos por el género, abordar la espacialidad y el despliegue de las escrituras en el espacio, “desde la superación de los límites formales de la página y la linealidad tipográfica hasta la inclusión activa de los receptores de las obras” (Gradin, 27 de mayo de 2010, p. 1), como señala el autor del artículo. En definitiva, fundar para la poesía la posibilidad de artefactualidad e interacción con los dispositivos de inscripción.

A su vez, en esta muestra las posibilidades tecnológicas que brindan los nuevos medios de comunicación serán reapropiados como expresión del imaginario artístico; el poeta-artista hará con ellos un uso en clave lúdica de los intermedios y dispositivos tecnológicos. Al respecto, una de las obras expuestas, la de Omar Gancedo titulada *IBM*, consiste en “una serie de tarjetas perforadas pertenecientes a un primitivo modelo de computadora, intervenidas con palabras que parecen una parodia de cantos tribales (“BAM HAM / EN LA SELVA / DE / MARAJATAN / GATAN”) (Gradin, 27 de mayo de 2010, p. 3). Las tipografías elegidas subrayan el efecto que persigue la obra y modelan el perfil de los significantes materiales de acuerdo con los objetivos estéticos buscados;

se trata de las letras de puntos negros propias de las primeras computadoras, dispersas en la repetición rítmica de cifras y barras, poniendo en página una especie de mantra numeral:

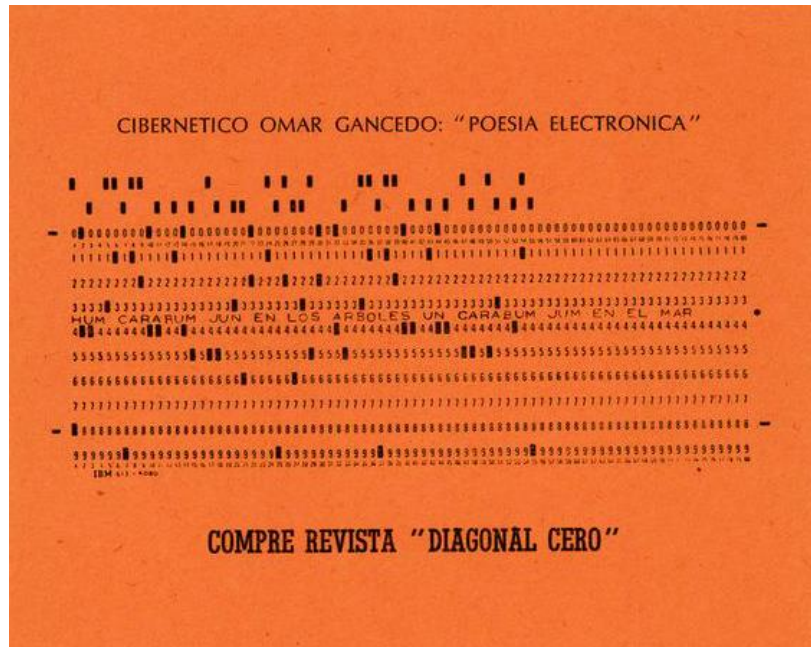


Fig. 40: IBM, Omar Gancedo.

A continuación, Gancedo transcribe el poema resultante, siguiendo la matriz de las formas estróficas y el verso libre:

HUM
CARARUM
JUN
EN LOS
ARBOLES
UN
CARABUM
JUM
EN EL
MAR

Luis Pazos, por su parte, expone sus *Phonetic Pop Sounds*, un complejo dispositivo técnico que consiste en una corneta de la cual cuelga –o “salen” de la boquilla, figurando emisiones sonoras– una larga tira de poemas visuales cuyos despliegues de letras tipográficas y colores vehiculizan expresiones onomatopéyicas. Estas propuestas no sólo intentan superar las restricciones genéricas de la poesía, sino que incorporan

estrategias de la publicidad, el lenguaje de los afiches, las revistas y los comics, ampliando de ese modo los códigos expresivos (Ducrot y Todorov, 1995 [1972]) que se realimentan en la página y los sistemas de escritura que entran en juego para articular símbolos, signos alfabéticos o pictografías, mediante un mensaje plural que invita a las intervenciones de un nuevo tipo de espectador-lector-performer. Al respecto señala Gradin: “Pazos concebía a la poesía visual en la clave utópica de un lenguaje a disposición del público” (Gradin, 27 de mayo de 2010, p. 7), un lenguaje que ponía en circulación tanto imágenes mediáticas como fragmentos de escrituras jeroglíficas, en las cuales signos, gramas e íconos se entrelazan en versos de una sintaxis trans-código.



DINGGNID
ZINGGNIZ
PINGGNIP
RINGGNIR

Fig. 41: *Phonetic Pop Sounds*, Luis Pazos.

Concebida como una muestra que permitiera conocer el estado de la poesía experimental a nivel local y mundial, la *Expo Novísima* contó con numerosos envíos internacionales a partir de los vínculos que Vigo había ido entretejiendo con poetas y artistas de otras latitudes, vía correo, revistas, ensayos, reportajes. Asesor natural de Romero Brest en el armado del catálogo, las búsquedas de Vigo respecto del pasaje de la bidimensionalidad de la hoja a la artefactualidad de los soportes —en ese intento por perforar la página para llegar al objeto interactivo—, en su caso empezó a cobrar forma definida mediante los *poemas-objeto* y la *cosa*. Esta tendencia objetual de la poesía se vio representada, por ejemplo, en distintos dispositivos que proponían el envite de los espectadores para su activación, haciendo del lector un nuevo operador textual.

En este sentido, la obra titulada *Chaos* de Álvaro de Sá “consistía en una caja de madera con bolitas que incluían las letras de la palabra en portugués” (Barisone, 2017a, p. 97); así a los juegos textuales de la poesía concreta Álvaro de Sá incorporaba la participación del público y el azar combinatorio. El estadounidense Dennis Williams, por su parte, desplegó un *Móvil poético* colgando en el espacio de la sala, armado con “cartón corrugado, papel, hilo, letras pintadas y palabras sueltas.” (Barisone, 2017a, p. 98). Los materiales descartables y la composición abierta e interactiva del texto planteaban, según la autora, una clara crítica a las discursividades de la poesía en cuanto género centrado en la subjetividad, en la figura de autor y en el diseño de líneas versales hechas sólo con palabras; es decir, venían a poner en crisis las previsibilidades asociadas al género y a desestabilizar sus presupuestos, como todo afán de la obra de vanguardia. Según explica Steimberg, “Las vanguardias artísticas se apartan del lugar común porque se constituyen como intentos de ruptura en un campo estabilizado de leyes de género y de hábitos estilísticos.” (2013, p. 293).

Tampoco faltaron en esta muestra los poemas mecánicos; Liliane Lijn expuso su obra *Poem Kon*, un verdadero *poema a motor*. Este juguete textual estaba formado por “conos y cilindros motorizados que tenía palabras adheridas” (Barisone, 2017a, p. 99) en su superficie, palabras escritas sin conectores, con una tipografía límpida y un diseño gráfico que remitía a la estética internacionalista del momento: el ascetismo concretista. A medida que el dispositivo rotaba, movido por el motor, los lectores debían acomodar sus cuerpos para restablecer el campo visual con relación al poema que se deslizaba frente a sus ojos: *stay, never, stops, inner, space, outer, space, etc.*

En el programa de aquel dispositivo lúdico ya venía contemplado el accionar de los espectadores situados en reconocimiento. La reconfiguración textual que pedía el poema, al volver –circular– con cada nuevo giro, contaba con la complicidad del lector activo que esperaba allí para completar el verso; de algún modo, el poeta daba por hecha su participación y lo incluía como co-autor en el proceso de la semiosis. Aquí Steimberg parece dialogar con Verón y traer a cuento el concepto de *desfase* (Verón, 2004, p. 53) entre los polos de la producción y el reconocimiento. Habría casos en los que ciertos dispositivos, buscando romper la linealidad mecánica con las instancias de recepción, vendrían a meter una especie de cuña en los contactos vía mediatizaciones, tal vez como un efecto estético de la obra, una dificultad añadida para hacer más atractiva la fruición estética. Escribe Steimberg: “La noción misma de expectación debió ser revisada, en la medida en que un creciente número de estímulos visuales y verbales fue convirtiéndose

en material para la producción y resemantización en la instancia de una escritura en reconocimiento.” (2013, p. 288). Algo de todo esto creemos reconocer en las experiencias que reseñamos a propósito de la muestra en el Di Tella, y bien podrían servir para responder a la pregunta con que iniciamos este apartado: ¿juguetes en la *Expo Internacional*?

5.4. Poesía para darle cuerda

A medio camino entre el poema visual y la intervención performática, la *Poesía para y/o a realizar* del artista platense Edgardo Antonio Vigo comienza a transitar con la publicación, a partir de 1962, de la revista *Diagonal Cero* y luego, en 1972, de *Hexágono*. Por fuera de las convenciones compositivas y estructurales de la poesía tradicional – reconocibles a primera vista por una estructura hecha de versos y estrofas, de métrica y rima– las producciones objetuales e icónico-verbales de Vigo nos ubican frente a un entramado textual abierto a las interacciones de un lector que deviene operador de signos, al tiempo que nos invitan a completar los espacios vacantes en el soporte interactivo o a poner en acción los diagramas imaginarios que bocetan una performance destinada al cuerpo grupal, social, del espectador/actor.

Ya no se trata de una obra que invita a la contemplación en el consumo privado de la lectura, sino de un “proyecto abierto a múltiples posibilidades de *activación constructiva*”. En el enfoque personal de Vigo, el productor de obras devendrá en un investigador poético que construye grillas de activación social hacia la acción, una apuesta por un arte de “creadores paralelos” (Vigo, 1970). En este hacer artístico, la propensión de la obra a realizarse implica o presupone un activador de señales quietas y opacas que bien pueden comenzar a rotar y cubrirse de colores, texturas, sonidos que salen a través del cartón recortado, o bien se mezclan con las huellas que deja un sello sobre el papel.



Fig. 42: Instrucciones para armar el poema, Vigo, 1970.

En muchos casos el texto, o la simple excusa del texto, adopta la forma de una planilla para completar, con sus renglones libres para la intervención escrita del lector que se transforma en co-autor y parte constitutiva de la obra. Así, la poesía nueva desborda los propios cauces genéricos, trastoca los supuestos disciplinarios; se pone fuera de sí para volcarse sobre el entorno y los cuerpos y movilizar “la invención –según Fernando Davis– de nuevas subjetividades políticas.” (2014, p. 48). Estas apuestas de Vigo ya aparecían bosquejadas en la muestra *Novísima Poesía* que, durante 1969, organizó el Di Tella. Muchos de los trabajos expuestos allí operan a partir de los presupuestos del poema-objeto dadaísta, “donde el sujeto no se pliega o meramente se identifica con el objeto, sino que avanza todavía más, tornándose también él, muchas veces, un objeto, o aun parte de un objeto, un complemento sustantivo de la obra”, como refiere María Lilian Escobar (2014, p. 48).

A mediados de la década del 50, Vigo inicia la serie de sus *Poemas matemáticos* de fuerte raigambre participativa, un proyecto que llegará a materializarse en forma de libro en 1967, cuando se publica en París bajo el título *Poemas Matemáticos Barrocos*. Al año siguiente, da a conocer los *Poemas Matemáticos Incomestibles*, de carácter claramente artefactual; se trata de un objeto encerrado entre dos latas de atún vacías y soldadas que, al moverse, interpelan al “lector” acerca de su misteriosa naturaleza. A estas

obras que vehiculizan sus enunciaciones mediante huellas de escritura o juegos con partes materiales, su *poesía para y/o a realizar* vendrá a sumar luego propuestas de interacción lúdica en otros soportes: los señalamientos (*Manojo de Semáforos*, La Plata, 1968), los envíos de arte correo, el multicopiado, el trabajo en fotocopias o *xerox*, el uso de sellos de goma, la xilografía en madera, los collages seriados, el montaje de muestras, la performance y la producción de textos teóricos que reflexionan acerca del propio pliegue metadiscursivo de sus operaciones artísticas. En *Obras completas*, por ejemplo, monta cuatro cajas de cartón rotuladas con los números romanos I, II, III, IV, al modo de las antologías literarias organizadas en tomos, y a través de un agujero practicado en cada caja, el espectador/lector puede acceder al contenido de la obra: en este caso, el vacío total, la ausencia de cualquier significante o referente que pueda dirigir la lectura. Esa nada misma que Vigo compendia en cada tomo incita al lector a imaginar y construir el contenido que nos propone una obra todavía por escribirse; una obra que se ofrece en tanto paratextos vacíos de contenido, y a cuyas remisiones el poeta deja bajo responsabilidad absoluta del operador textual.

5.5. Inútiles las máquinas, inútil la cosa y el poema

Como vemos, la apuesta artística de Edgardo A. Vigo se desarrolla en varios planos a la vez. Además de sus experimentos sobre superficies bidimensionales y los sondeos objetuales que implican un salto del texto a la tridimensión y al pasaje artefactual que queremos para los juguetes textuales, el poeta-artista opera también sobre los aspectos institucionales de su arte y “se fabrica” la terminología que usa para comunicarlos. Al respecto, reactualizando procedimientos anagramáticos, de manera similar a como acopla fragmentos para el collage y las máquinas inútiles, ensambla aquí palabras y redistribuye sus sílabas para lograr el concepto que busca, aquella alquimia poética que pueda dar cuenta de la operación creadora que necesita nombrar: ZARABURLA (de ALBUR + AZAR) o *relativuzgir's*, término macarrónico con el que designa a sus objetos, dibujos y collages de mediados de los 50 y sintetiza “tres aspectos esenciales de su quehacer: *lo relativo, base filosófica-matemática de Einstein, la electricidad como elemento actuante y la propiedad de girar, es decir escaparse de la REPRESENTACIÓN del movimiento por el movimiento en sí.*” (Gradowczyk, 2008, p. 37). Quizá también opere aquí, entre el *albur* y el *azar*, aquella dimensión de incertidumbre propia de los desfases (Verón, 2013) entre producción y reconocimiento. A esto refiere Sergio Ramos en su tesis de doctorado, cuando caracteriza la práctica artística como “Un modo particular de *saber hacer*,

caracterizado por la incertidumbre en cuanto a la lectura de sus productos. Una incertidumbre que, como pretenderemos demostrar, es ínsita a su funcionamiento.” (Ramos, 2020, p. 1-2).

El pasaje del soporte-papel al artefacto objetual ha implicado un camino progresivo del cual señalaremos algunos mojones, en un intento de exponer ese recorrido que permite ir del poema hecho con palabras y espacialización convencional sobre la página a los *poemas-objeto* y la *cosa* (Barisone, 2017) inscriptos en el espacio físico, pasando también por las *máquinas inútiles* (Gache, 2004) de inspiración picabiana. Por ejemplo, en una exposición que realiza en 1957, Vigo da a conocer el *Cargador eléctrico*, una obra tridimensional que combina tres módulos diferentes: una caja de madera de 39 x 21 x 28 cm. provista de enchufe, cables y lámpara y que en su interior contiene

un collage con la inscripción 001, asegurado con cuatro tornillos, que muestra la imagen recortada de un rostro de mujer y sus senos, como parte integral de otro de sus proyectos con ruedas, bielas, manivelas y el sempiterno disco que gira en la imaginación de Vigo. (Gradowczyk, 2008, p. 74)

Con el título escrito con rotulador sobre el soporte interior de la caja, aparecen unos diagramas de máquinas imposibles iluminados mediante un dispositivo eléctrico adosado al soporte. El conjunto incluye además una caja de madera con una lámpara, cables, la firma de Vigo y el rótulo *relativuzgir's*. El tercer módulo del conjunto es un cartel que cuelga del primer bastidor, con unas curiosas inscripciones en forma de lista:

- 001 ... senos.-
- 002 ... para sombras chinescas.-
- 003 ... para levantarse a sí mismo.-
- 004 ... para carga de electricidad.-
- 005 ... para evadirse de lo sexual.-

Suerte de acertijo duchampiano en el cual a los trozos maquinales se les transfieren significaciones sexuales y, además, a cada ítem de la lista –001, 002, etc.– se lo pone en correspondencia con una de las máquinas imposibles estampadas en el primer módulo del dispositivo de inscripción; según afirma Gradowczyk, se tratar de “una máquina pensada acaso para la sublimación (o la consumación) de deseos y fantasías.” (2008, p. 76). La

flotación de los contenidos semánticos, una constante que podemos ver en toda de la obra de Vigo, ya arranca como proyecto que toma partido por la materialidad del signo y los referentes opacos a los cuales reenvía el significante, una vez liberados de asociaciones convencionales. En ese sentido, los poemas matemáticos despojan de palabras la superficie textual y arman el verso mediante ecuaciones numéricas; ocurre una prescindencia de los ítems alfabéticos y el poeta –vuelto de pronto contra las herramientas de trabajo, aquellas que le vienen legitimadas por la tradición desde los griegos a esta parte– ahora anota cifras y marcas gráficas sin reenvío al mundo de la realidad extratextual. Aquí el esquema metafórico de $a = b$ remite permanentemente de un elemento a otro, haciendo del juego de analogías lo contrario de lo que señalan: todo signo es diferente a sí mismo, en toda búsqueda de similaridad semántica una espiral de *semiosis infinita* termina por devorar a los significantes, haciendo de esa fuga el éxtasis de la *poiesis*.

Una operación semiótica de este tipo reaparece en los *Poemas matemáticos (in) comestibles*. Poema artefactual, compuesto por unas cajas metálicas selladas, en cuyo interior se oculta un objeto misterioso, signo sin referente que el lector/operador textual deberá reponer mediante sus inferencias de encriptación. Estos poemas, dice Perednik en *El punto ciego*, “ponen con decisión la poesía del lado del signo, del objeto mismo” (2016, p. 100). Las latas redondas aparecen rotuladas por una banda de papel que las envuelve a modo de etiquetas, e incluyen una caja de cartón como *packaging*. El poema adquiere así la textura de un objeto fabricado en serie, producto industrial, mercantilizable, salido de fábrica totalmente vacío de sentido.

En esas búsquedas que trama Vigo por el poema en tanto dispositivo artefactual e interactivo, mero juguete con el que desplegar las escrituras en el espacio físico a partir de determinadas intervenciones del operador textual, las posibilidades de activación y movimiento de la obra ponen a prueba diferentes menús operacionales. Una vez programados y listos para activarse, en el N° 24 de *Diagonal Cero* el trabajo de Vigo radicaliza sus posiciones y el ejemplar en papel se transforma prácticamente en un mecanismo productor de textualidades. Fernando Davis, en el prólogo a *Rastros de la poesía visual argentina*, lo explica de este modo:

el mismo formato de la revista fue puesto en cuestión y vuelto soporte de experimentación. En la portada del número 21, una flecha apuntando a un agujero circular calado, señalaba un nada convencional “acceso” a la publicación. En los números

siguientes, Vigo multiplicó los agujeros y los juegos de cortes y dobleces en las páginas de la revista. A partir del número 24, *Diagonal Cero* se autodefinió como “cosa trimestral”. En los desmarques y torsiones de sentido que habilitaba al problematizar o contradecir, desde el mismo cuerpo de la publicación, su propio estatuto como “revista”, Vigo hacía estallar la segura estabilidad de su unidad estructural. *Diagonal Cero* devenía objeto, dispositivo tridimensional, cosa, artefacto inclasificable. (Mangifesta, Paz y Romero, 2014, p. 19)

Del poema-objeto a la cosa, los recursos de interacción y movimiento que Vigo logra llevar al trabajo con la hoja, los cartones, el plegado de las páginas y los agujeros van a permitir relacionarse con el poema como si se tratara de una verdadera máquina de papel, desplegada frente al lector para que éste pueda tocar/mover las perillas que el autor dispuso sobre la superficie textual, una manera figurada de encender el aparato y poner en marcha los engranajes de su mecanismo morfológico-sintáctico. En palabras de Barisone: “el proyecto y la instrucción contenida en él tensionaron la linealidad discursiva y fomentaron la participación colectiva del espectador, a la vez que activaron los modos de conectarse con esa materialidad lingüística transformada en objeto tridimensional.” (2017a, p. 224).



Fig. 43: Edgardo A. Vigo. *TV, cosa visual*.

Teniendo como marco una conferencia titulada “Vigo y sus cosas”, el poeta realiza una performance que involucra un dispositivo lúdico de inscripción. En tal sentido, la equívoca conferencia, casi un acto dadaísta, aparece así reseñada en *Primera Plana*: “la conferencia silenciosa fue editada dentro de una caja que fingía ser un televisor y

estaba acompañada por una diapositiva inútil (velada y adherida a un cartón) para evitar toda transparencia.” (Barisone, junio de 2014). El artefacto en cuestión era la obra llamada *Tv (Cosa) visual*, editada por *Diagonal Cero* en 1968. Así lo describe Barisone en su artículo “La escapada de la línea: Edgardo Antonio Vigo y la construcción de la poesía visual como género”:

Diversas hojas sueltas, contenidas en una pequeña caja de cartón, se suceden numeradas bajo el título “Conferencia – Vigo”. Luego de la cuarta página amarilla sin detalle y sin palabra alguna, aparece la número cinco continuando un discurso que había sido silenciado. Comienza en minúscula y con un conector causal: “en consecuencia, la utilización de un metro clasificatorio perimido ha creado la actual confusión. La comunicación debe hallarse NO en los casilleros divisorios legados sino en el despojo de prejuicios creados por aquellos” (*Cosa*). (Barisone, junio de 2014)

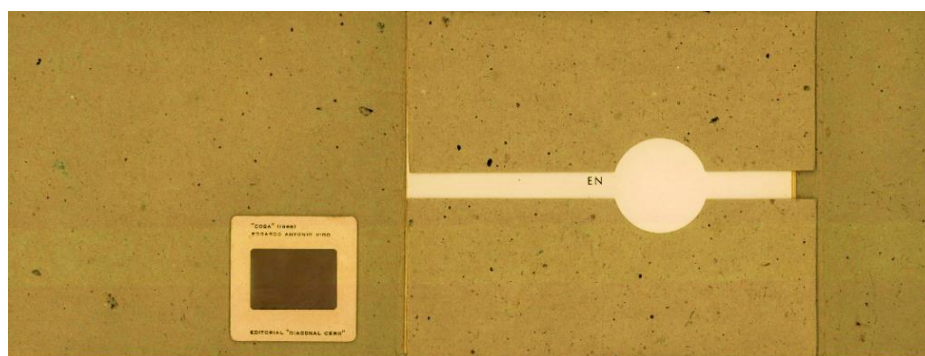


Fig. 44: *Cosa* de Vigo. Artefacto interactivo.

El agujero practicado en el cartón opera la transformación, ya que instauro sobre el soporte el artilugio a través del cual mirar: ese recorte de la realidad, esa quirúrgica en los referentes visuales, hacen de la máquina de papel una verdadera TV *ad hoc*. Escribir con esta tele casera de Vigo implica recortar con el ojo un sector de la realidad; esos fragmentos de mimesis y de materialidad física serán entonces nuestros pequeños apuntes tomados, escritos, impresos sobre la “hoja” mental, sobre nuestra página interior.

5.6. Tipos móviles de papel

“¿Te imaginás como sería una poesía visual? ¿Una poesía cuyo valor no esté dado por la belleza de sus palabras o por su significado, sino por la poética de su imagen?”, así nos interrogan desde la web de *Educ.ar* del Ministerio de Educación en relación con un juguete interactivo, apto para escribir, que realizó Edgardo Vigo en 1993, el *Manual* y

práctica CAJA TIPOGRÁFICA para armar poemas visuales. Esto que está disponible en la red es la versión digital de un juguete analógico, cuyo formato original constaba de una caja compartimentada con distintas familias tipográficas en cartulina en su interior, de colores y formas varias, acompañadas de un pequeño tríptico fotográfico que orienta sobre el armado de poemas. De unos 45 x 60 x 7 cm., la obra ahora pertenece a la Colección *Castagnino + Macro* de Rosario. En este caso, la plataforma *Educ.ar* ofrece en línea la versión interactiva, enclavada en la sección de “Recursos interactivos” para la escuela secundaria. Operando con estos recursos, las y los estudiantes pueden jugar y componer sus propios poemas visuales, pueden escribir moviendo el cursor con las herramientas tipográficas que Vigo diseñó para la versión en 3D –en madera, cartón y cartulina– de su juguete textual.



Fig. 45: *Caja tipográfica*, Edgardo Vigo, 1993.

“Esta caja en vez de letras tiene múltiples cartoncitos de colores plegados artesanalmente, y se ofrece abierta para que cualquiera pueda crear un poema”, explican desde el portal. Mediante una operación semiótica similar a la que nos va a proponer Belén Gache con un ejército alfabético, aquí en lugar de soldaditos podemos escribir con “cartoncitos de colores”. Y en esto, tanto Xul como Vigo y como Gache parecen decirnos lo mismo: que se puede escribir con cualquier cosa que previamente remitamos a un código de inscripción. Según refiere el portal de Ministerio de Educación, “Vigo quería un arte que facilite la participación activa del espectador” (*Educ.ar*), y para ello convoca a los operadores textuales, a los usuarios y al público a que fabriquen sus herramientas de trabajo. Para cada poeta, cada artista, cada lector, una escritura y una pictografía propias.

Si Gache va a crear una nueva familia tipográfica homologable al abecedario latino, Vigo en cambio nos propone un sistema de grafos en tres dimensiones, como si la cuneiforme sumeria hubiese cobrado cuerpo y volumen espaciales, y a las incisiones de la caña sobre la arcilla (Calvet, 2008) ahora una impresora en 3D las hubiese recuperado para una flamante escritura del presente. Los tipos móviles de estos poetas “inflan” la grafía y la dotan de artefactualidad, signos con peso propio que arrojan su sombra sobre el soporte. Junto con esto, en negativo, pareciera resonar la crítica de Barthes al logocentrismo y el idealismo racionalizante (2013 [1993]) que suponen las transcripciones alfabéticas en Occidente: “el mito cientista de una escritura lineal, puramente informativa, como si fuese un progreso indiscutible reducir el signo escrito (voluminoso en el pictograma y en el ideograma) a un elemento puramente estocástico.” (Barthes, 2013 [1993], p. 92).

Perednik, por su parte, vincula la propuesta interactiva de la *Caja tipográfica* con la transferencia de roles: “Otro integrante ilustre de la poética de transferencia de roles es la caja tipográfica”, dice al respecto. (Perednik, Doctorovich y Estévez, 2016, p. 101). Con este concepto, el ensayista refiere al carácter productivo de la expectación y la lectura en las obras de Vigo, quien ya desde su libro *Del poema proceso a la poesía para y/o a realizar* sostenía “que si se pensaba en un arte seriado, tecnológicamente realizable, de fácil reproducción y con ‘anexiones técnicas’, el término *programador* podía suplir al de *artista*.” (Kozak, 2012, p. 227).

Hay, en este dispositivo lúdico de Vigo y en su promesa de un contacto vía la creación de *escrituras ilegibles* (Barthes, 2013), una operación discursiva de apropiación y, a la vez, de desvío mediante remisiones intertextuales a un corpus artefactual destinado al fomento de competencias lingüísticas, de un herramental didáctico que motive la creación en clave de juego de las prácticas de escritura. En esto, la *Caja* de Vigo tiende un puente con los antiguos juguetes textuales del campo pedagógico, por ejemplo, con las cajas tipográficas que vimos expuestas en el *Museo MUVHE*. Comparando incluso el formato del dispositivo técnico, los puntos de contacto saltan a la luz. La descripción del producto de la firma Dalmáu Carles Pla de 1935 dice así: “La caja estaba subdividida en cajetines que contenían las letras y los signos de puntuación.” (MUVHE, s/p). De modo similar, Vigo presenta el artículo en una caja de madera con compartimentos interiores, en donde se ordenan por colores los signos tipográficos. El artículo “La zona visual de la poesía argentina”, publicado en la revista *Xul*, lo describe en estos términos: “una caja

tipográfica con multitud de signos-cartoncillos de colores plegados artesanalmente para conformar sobre cualquier sustrato poemas individuales o colectivos.” (Xul, 1993, p. 51).

Ambos dispositivos se configuran a partir de un conjunto manipulable de pequeñas unidades artefactuales que se pueden deslizar sobre la superficie de inscripción, las cuales invitan a componer, agrupar breves sintagmas o conjuntos plásticos en los que pareciera latir, en negativo, la energía semiótica de alguna opaca significación. Como recuerda Barthes en *Variaciones de la escritura*, en estas “escrituras ficticias que imaginan ciertos pintores” –entre las que menciona “los cuadernos de grafismos de Mirtha Dermisache” (2013, p. 105)– nada distingue, salvo el contexto, aquellas verdaderas de las falsas, debido a que “el significante es libre, soberano.” (2013, p. 105). Y algo de esta flotación de los significantes, del hilo elástico que liga a los signos con sus referentes, además de ser el juego semiótico que pone en práctica Vigo con su juguete, aparece prefigurado en esta cita de *Xul* que trata de asirlo retóricamente: “entre la huella imposible y los compartimentos vaciados, nada más que poesía.” (1993, p. 53).

Si el trabajo de inscripción lo que deja sobre la superficie textual es nada más que una marca muda o una grafía acéfala de contenidos semánticos será, pues, tarea del operador la de completar con interpretaciones propias y figuras de lectura fabricadas *ad hoc* aquello que el juguete apenas se atreve a murmurar: que el poeta construye una figura de autor incompleta, porque su obra apela a un *input* activo en recepción mediante el cual activar los esquemas que el juguete ofrece tan sólo como sugeridos. A esto mismo, en el artículo se lo dice así: “la donación de una poesía proceso donde el lector se desvanece para convertirse en conformado activo de la obra.” (1993, p. 51). Por eso, en tanto dispositivo que propicia una práctica de escritura a través del juego, la *Caja tipográfica* de Vigo no viene acompañada por un reglamento que le indique a los jugadores qué pueden y qué no. El breve paratexto que acompaña al dispositivo en el portal *Educ.ar* consigna lo siguiente:

Vigo busca quebrar la idea de que la plástica y la poesía son “artes cultas”, solo para entendidos. Por el contrario, cuando producimos nuestra propia poesía dejamos de ser meros observadores para convertirnos en creadores.

Vigo quería un arte que “facilite la participación activa del espectador”. Por esto proclamaba: “Un arte tocable que se aleja de la posibilidad de abastecer a una ‘élite’ [...] un arte tocable que pueda ser ubicado en cualquier ‘hábitat’ y no encerrado en museos y galerías”. (Educ.ar, s/p)

Las ideas que el portal trata de adjuntar al juguete de Vigo –accesibilidad, interacción, amplio espectro para las manipulaciones en reconocimiento, arte popular– van de algún modo reconfigurando el objeto frente a los usuarios. Como sostiene Ramos en su tesis *Las promesas imposibles del arte*, la obra, el propio hacer artístico “se asume como una construcción sociocultural, resultado de operatorias. Más aún, se presupone múltiple y divergente.” (2020, p. 1). Y para ello es vital atender a los relatos intermediarios que arman las instituciones sobre su propio patrimonio: “encaramos la pregunta por la construcción social del valor del arte considerando la palabra de las instituciones”. (Ramos, 2020, p. 2).

Por tanto, el dispositivo, además de apelar a una acción activa en recepción, pretende instalarse por fuera del circuito institucionalizado del arte. Gesto descentrado que lo publicita como objeto “tocable”, “no encerrado en museos” (Educ.ar), destinado al tacto y al traslado por lugares sin aura. De algún modo, como si asumiera para sí el estatuto de la *primera mediatización* (Verón, 2013), el del útil prehistórico en piedra, ese guijarro o canto rodado cortado en ángulo de noventa grados que se usaba para accionar como “herramienta núcleo cortante” (Verón, 2013, p. 172). Creemos que el símil cobra más sentido cuando se lo pone en relación con la hipótesis de Leroi-Gourhan que recupera Verón en “El primer fenómeno mediático”: “la articulación entre técnica y lenguaje” y la identificación del útil como signo (2013, p. 175). Un poco más adelante, así lo dice Verón explícitamente:

En la fabricación de útiles hay microunidades de acción que se pueden combinar diferencialmente en distintas secuencias operatorias, hay un vocabulario de operaciones motoras, y hay una “lengua” o “gramática” del conjunto de reglas que permite fabricar una variedad de instrumentos. (2013, p. 181)

Para redondear la ecuación que estamos buscando, solamente debemos reemplazar “instrumentos” por “textos” y ya tenemos planteada la equivalencia. Justamente es Verón quien, a partir de las tesis antropológicas, recupera los primeros instrumentos en piedra como iniciando la cinta deslizante de las mediatizaciones y, por lo mismo, de los guijarros tallados abriendo la puerta a las primeras prácticas de la escritura.

Lejos estaríamos si, para estos bautismos escriturales, nos figuramos trazos y letras bien diseñadas. Por el contrario, en aquellos remotísimos palimpsestos debemos

imaginar incisiones, marcas, raspaduras; el gesto de arañar, marcar rítmicamente (Calvet, 2008) una superficie textual que va a ser la del hueso, la piedra, la roca de una cueva, el tronco de un árbol. Es decir, todo una serie de grafías anteriores al pictograma y al alfabeto. Huellas que dan cuenta de un ritmo, que calan la superficie textual, la ahuecan a partir de cierto patrón. Vigo, por el contrario, trabaja con las impresiones en negativo de estos surcos. Como si usara ese molde para rellenarlo de materia significativa, la cual, una vez secada al sol, diera al futuro escriba unos signos tridimensionales para desplegar en el espacio. El escriba prehistórico quitaba materialidad al soporte, Vigo en cambio aprovecha el calado en tanto molde y lo llena para obtener una grafía *aparatizada* (Déotte, 2013): el tipograma –de muda referencia– pero en tercera dimensión.

Si los significantes no logran cuajar en un sistema de referencias, si sólo constituyen un esquema rítmico de formas plásticas, pues, el desfase entre producción y reconocimiento no tendrá fin; entrará en un proceso de fuga semiótica –de *semiosis infinita* según Peirce– que volverá inapresable cualquier mensaje. “Estas escrituras ilegibles nos dicen (solamente) que hay signos, pero no sentido.” (Barthes, 2013, p. 105). Pero también, paradójicamente, en ese preciso momento en que la referencia desaparece y el signo se torna ciego al paisaje y mudo a los ruidos del mundo exterior, en ese instante el texto aparece: “en el momento en que el significante (los falsos ideogramas de Masson, las misivas impenetrables de Réquichot) se desprende de todo significado y suelta vigorosamente la coartada referencial, el texto (en el sentido actual de la palabra) aparece.” (Barthes, 2013, p. 105). Sesgada la referencia de reenvío de los signos, queda para las instancias de lectura la decisión por los contenidos. Una vez más, Vigo aquí como en otras obras transforma en tema la indeterminación y el quiebre de la linealidad comunicativa entre emisor-receptor, asumiendo el desfase (Verón, 1987) como motor creativo; esto que Ramos sintetiza en estos términos: “la tematización del carácter ambiguo de la obra de arte y la incertidumbre sobre sus lecturas” (Ramos, 2020, p. 12).

Como veremos a continuación, tanto Vigo como Gache apuestan por la construcción de un sistema de inscripciones. Vigo, para esto, parece remontarse a momentos prealfabéticos, cuando los grafemas sólo decían la mecánica de la incisión productora y a lo sumo organizaban esa fuerza expresiva en esquema rítmico, de repeticiones a cierta distancia, de recurrencias pautadas. Gache, por su parte, asume el desafío alfabético y lo pone en juego; opera a favor del contrasentido del lenguaje como representación, para lo cual redobla el desafío y fabrica un alfabético mimético, cargando cada letra de superávit semántico. Ciego y mudo de referencias en un caso, totalmente

gestualizado y ruidoso en el otro; para ambos poetas la letra es un desafío, y como tal lo asumen modelando una dimensión material para los significantes plagada de connotaciones poético-conceptuales, es decir: metadiscursivas. Ni más ni menos, esta flotación posible en las formas que asumen los signos para mostrarse sobre la superficie del soporte se debe a un hecho básico que nos recuerda Derrida en *De la Gramatología*: “Los signos de la escritura son arbitrarios”. (2008, p. 68). Y precisa la idea un poco más adelante: “Antes de ser o no ser ‘anotado’, ‘representado’, ‘figurado’ en una ‘grafía’, el signo lingüístico implica una escritura originaria.” (2008, p. 68).

5.7. Menú: Hoy poema semiótico

Derivar la poesía contemporánea del código Morse y de los puntos y rayas transmitidos por el telégrafo sin hilo pareciera, en principio, apuesta temeraria, una caída en la desmesura de las analogías. Pero si pensamos en la tendencia a la concentración epigramática del mensaje poético –poesía = *condensare*, dirá Pound–, a la apuesta contra toda amplificación discursiva más propia de las peroratas de la prosa que del elegido lenguaje del poema, en donde cada grafía será parte necesaria de la red y donde incluso a los módulos de adorno se les pedirá sostén estructural del verso, la propuesta de una genealogía telegráfica para la poesía moderna empieza a cambiar de color y tornarse más convincente. Más aún si incorporamos a esa línea matricial el poema semiótico, en el cual códigos supereconómicos como el de puntos y rayas podrían formar parte –tranquilamente– de la gramática de producción de esos dispositivos sémicos. “Disciplina basada en señales”, dirá Armando Zárate, el dominio del poema semiótico “es el ritmo del signo. Sus atributos: intensidad, rango y duración.” (1976, p. 117).

En un gesto que lo aproxima a las operatorias del jeroglífico, el verso aquí se construye a partir del ensamble de signos no-verbales, partículas vacías cuya forma remite a referentes adánicos, nombrados por el poeta allí por primera vez, y sólo para el caso de ese poema. Las valencias semióticas son provisorias y contextuales. Allí, las formas geométricas, los signos en blanco/negro, los vacíos de la página, todos constituyen “unidades discretas” organizadas según una sintaxis que emula el pensamiento lógico-discursivo, pero que puede resultar totalmente opaco en tanto no lo acompañe un diccionario de interpretación de las señales. Para esto, el poema semiótico “dispone de un código lingüístico traductor” (Padín, 25 de junio de 2016); remedando ciertas mañas de la canción provenzal o los enigmas barrocos, precisa de la *senhal* trovadoresca (De Riquer, 1948), de la clave o llave para abrir el código productor y liberar la cadena de las

significaciones en el poema. La clave léxica –la seña mediante la cual se encubre a la amada prohibida, el secreto codificado pero, a la vez, hecho público mediante enredo y desafío para el operador textual– viene dada a un costado del texto, al modo de instrucciones para descifrar el poema; de aquí que en esta tendencia matemático-espacial de la poesía concreta, se enfatice “el proceso por sobre lo estructural” (Padín, 25 de junio de 2016). Un efecto posterior que quizá pueda tener esto sea el de volver reversible la escritura y que ésta se convierta para el lenguaje en un estetoscopio, en el sentido en que apunta Verón: “La escritura vuelve posible, entonces, la constitución de una actitud analítica respecto del lenguaje.” (2013, p. 188). Este movimiento autorreflexivo que impulsa los engranajes del poema semiótico muestra, esquematizado por el despojo, por el minimalismo ascético de sus trazos negros sobre blanco, lo que luego veremos irrumpir sobre toda la artefactualidad de los juguetes: su razón de ser dispositivos de la metarreflexión, artefactos que desde una posición *meta* asumen el escribir jugando a partir de las instrucciones gramaticales contenidas en el programa del juguete textual –mejor dicho: del artefacto metadiscursivo–. “A partir de la autonomización del hecho discursivo”, la escritura de los signos evidentes y durables sobre una superficie de inscripción –*objetos de observación*, dirá Verón de los signos– destraba “la emergencia de una posición metalingüística.” (2013, p. 188).

Por su parte, en un artículo inaugural de Ángel Rivero, publicado en el N° 2 de la revista *Xul* y con el título “Poesía concreta: una introducción”, el autor enumera algunos aspectos distintivos: “Los poemas semióticos son construidos aspirando suscitar en el lector estímulos semejantes a los que le producen, por ejemplo, las señales de tránsito” (Rivero, 1981, p. 43). En este caso, continuando con el símil, cada peatón o conductor retiene mentalmente un menú de indicaciones viales y su correspondiente traducción verbal: *rojo* significa “detenerse”, *amarillo* “cuidado”, *verde* “avanzar”. Del mismo modo, los poemas semióticos despliegan una red de signos no-verbales sobre la superficie de la hoja y a un costado presentan la tabla de referencias. Y, como reconoce Rivero, proponen un cierto vínculo esquizoide con la palabra: “Si bien los poemas se construyen con lenguajes que reniegan de las palabras, no terminan de romper con ellas en tanto quedan fuera pero como referente que permita acceder al significado de los signos.” (1981, p. 43). De aquí deriva una arbitrariedad constitutiva del poema semiótico que otorga un significado contextual a cada signo merced a una operatoria poética. Por ejemplo, en el conocido poema de Luiz Angelo Pinto hecho de cuadrados y triángulos, la clave léxica indica, para estos signos, las siguientes referencias lingüísticas:

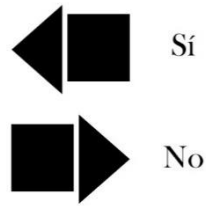


Fig. 46: Clave léxica de un poema semiótico.

Como un desprendimiento más de la poesía concreta, la vertiente semiótica brasileña debida a las operaciones con ítems no-verbales de Pignatari, Azeredo o Dias-Pino va a tener su réplica a nivel nacional en una serie de poetas experimentales vinculados a la revista *Xul* y el grupo *Paralengua*. Uno de ellos, referente insoslayable de las pruebas y contrapruebas poéticas durante los 80 –el poeta Roberto Cignoni–, va a encarar el problema del signo y la apuesta por una trama abierta e interactiva, en la cual el trabajo de reconfiguración de la lectura será en definitiva el productor último de la semiosis, en ese terreno sembrado de señales desperdigadas:



Fig. 47: Poema interactivo de Cignoni, en *Xul* N° 10, diciembre de 1993.

Desde el propio título, el poema se nombra en el ambiguo juego entre *signo* y *persignar*; de algún modo, a través del juego de palabras pone en primer plano su estatuto de

artefacto metadiscursivo al que referíamos unos párrafos más atrás. Algo que también Gillo Dorfles detecta a propósito de una casi invariante para el arte de los 60-70, esa “reducción global del lenguaje a un metalenguaje” y, además, la recurrencia “tan frecuente a esquemas semiológicos” que en este caso indentifica como síntoma de otro estilema epocal: el de la reducción de la obra a proyecto (1979, p. 236). Volviendo al poema de Cignoni, vemos que el motivo temático sigue una hilación narrativa a lo largo de cuatro viñetas, más propia del comic que de la organización en estrofas, ubicando al costado –1° TEMA / 2° TEMA– la clave léxica en la forma de signos indiciales que instruyen al operador textual.

En *Rastros de la poesía visual argentina*, una antología compilada por Mangifesta, Paz y Romero, encontramos un poema semiótico de Fabio Doctorovich, otro de los referentes de la poesía experimental y el *net.art* argentino. Doctorovich suele operar parado en el cruce de los lenguajes poéticos y científicos, como podemos anticipar a partir del título de una obra suya de 2010: *Química Léxica I. La Tabla Periódica Visual de los Caracteres*. Respecto del poema *Sonora hipertextual*, la red semiótica se organiza bajo la forma de un diagrama de flujos silábicos. Merced al juego de oralidades que nos propone el poema, las partículas verbales deberán ser pronunciadas según las modalidades tonales indicadas en la clave léxica. El orden para reconfigurar los versos resultará de las multidireccionalidades que siguen las flechas; de allí que según el recorrido laberíntico que elija el lector, resultarán versiones distintas como ocurría con los antiguos poemas combinatorios de la Edad Media o el Barroco español.

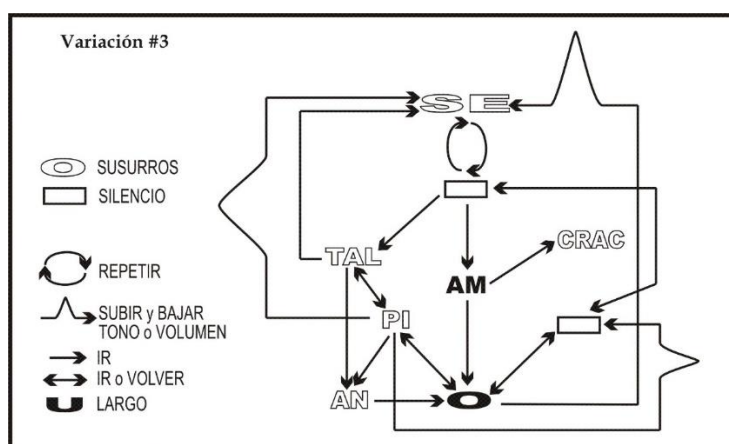


Fig. 48: Fabio Doctorovich: *Sonora hipertextual*.

La poesía semiótica, a diferencia de las composiciones en verso libre o verso medido, se presenta frente a las instancias de lectura como un diagrama listo para armar,

mostrándose en la desnudez de su propia estructura profunda. Interactiva, sólo deja aflorar a la superficie textual una serie de indicadores morfológicos y sintácticos, a través de los cuales correrá toda la energía semántica contenida en el esquema, siempre provisorio, del poema. Cuerpo que de sí sólo muestra su esqueleto, y con un volante anexo añade indicaciones de cómo completar la piel, los músculos, el aspecto exterior, los movimientos y sentires de ese ser que –apenas bocetado– le pide al lector que lo ayude a vivir.

5.8. Uribe esq. Píccoli

“Déle un juguete por vez y cámbielo por otro cuando pierda el interés en él. El lector empieza a sentir miedo ante los extraños. Descubre que las cosas pueden caerse. Comienza gradualmente a emitir sonidos como *ñam-ñam*” (Hegeler, 1965, p. 30). Esta cita que tomamos prestada de *Cómo elegir los juguetes* de Sten Hegeler nos va a servir a modo de modalizador, un pequeño artefacto metafórico para ambientar y ponernos en situación respecto de la próxima obra a analizar, en este caso, los primeros juguetes tipográficos de Ana María Uribe. La obra en cuestión se llama *Tipoemas*. Fue elaborada por la autora en 1968 con una simple máquina de escribir –la clásica *Lettera 22*–, lo que va a dar cuenta de la baja intensidad tecnológica de su trabajo, el sentido analógico y material que recorre su producción. Incluso en aquellos pasajes al soporte digital, sus animaciones tienden a conservar el énfasis puesto en transparentar la herramienta mecánica con que fueron primeramente labrados los poemas. Hay un entusiasmo similar al que –hipotéticamente– pueden haber sentido los primeros trabajadores de la escritura, sentir que en ese tránsito de la oralidad al registro escrito se estaban asegurando la permanencia del mensaje, su autonomía y su persistencia en el tiempo, gracias a la nueva naturaleza material de los *soportes no-evanescentes*. (Verón, 2013, p. 145).

En este primer libro, la espacialización de los tipos móviles confiere a las letras una capacidad mimética en principio ajena a las escrituras alfabéticas, mediante una remisión más acorde a los sistemas pictográficos, trabajando con signos que marcan miméticamente a la cosa que designan. Buscando en cada tipografía el objeto del mundo real que por su parecido resuena en los perfiles de la letra, Uribe va configurando sobre la superficie textual un verdadero plano pictórico. Y sin llegar a ser caligramas, las formaciones verbales organizan figuras que juegan con sugerencias ópticas –en el poema “Catarata”, por ejemplo, los paréntesis combinados remiten al *op-art* de Le Parc–, a veces casi figurativas –“Bowling” propone un diseño triangular de “ies” y una letra “o” que se

aproxima para voltearlas–, o en otras casi cinéticas, donde a pesar de la inmovilidad de los signos alfabéticos, la idea del poema y su particular diagramación consiguen imprimir movimiento a lo estático por definición. Para ello podemos ver –siguiendo la descripción– su “Poema cortante”; se trata de un sintagma de números “8” atravesados por una línea horizontal que, al seccionar los números por el medio de su cuerpo, produce un efecto de vivisección: pequeñas letras “o” saltan desperdigadas sobre la hoja.

En 1997, los poemas estáticos se ponen en movimiento gracias al cambio del soporte. Los *Anipoemas* todavía retienen en la letra la sencillez acumulada que la idea poética transforma en energía –la de juguetes durmiendo en su virtualidad–; probablemente la misma concepción energética de la que habla Agamben respecto de las imágenes, cuando afirma que en ellas

se cristalizan una carga energética y una experiencia emotiva que aparecen como una herencia transmitida por memoria social y que, como la electricidad condensada en una botella de Leyde, se vuelven efectivas al trabar contacto con la “voluntad selectiva” de determinada época. (Bourriaud, 2015, p. 81)

Si bien hay un pasaje de lo analógico a la digital, la factura estilística se mantiene fiel al minimalismo del herramental con el que Uribe construye su poesía. Ahora las tipografías son “tipos móviles” literales. Las animaciones del programa informático permiten a los signos verdaderas mutaciones cinéticas: haciendo gimnasia en el lugar, tres hileras tipográficas van mutando y del solo cambio de las consonantes surge el movimiento espasmódico de la gimnasia, mediante la secuencia X, I, T, Y, V, X... En el poema “Disciplina” de 2002, si bien se mantiene el apego a ese ascetismo estético suyo, ya las letras se engalanan con colores y a los movimientos se los acompaña con un relato sonoro: unas “H” marchan marcialmente por el efecto de subir y bajar uno de los trazos verticales de la letra, mientras una arenga teñida de connotaciones totalitarias incita al movimiento maquinal, a la desmesura del avance que oscila entre el desfile militar y el baile electrónico.

Lo mismo que ocurre respecto de la sencillez del acabado estético, tiene su correlato en lo que hace al grado de interacción de los poemas: es bajo; son muy pocas las intervenciones que pone a disposición de los usuarios. En este sentido, la interfaz habilita apenas unos *clicks* del mouse con los que poder pasar de un texto a otro, modular la intensidad de volumen o elegir la progresión en la lectura; es decir, como un modo de

hojear el libro digital mediante el cursor. “El tono general de las piezas es lúdico”, escribe Kozak (2012, p. 234) acerca de su obra. Mínimos juguetes dibujados sobre el perfil de la letra.

Un mayor grado de compromiso interactivo proponen, en cambio, desde la plataforma *Transgrama* los responsables del proyecto, el poeta Héctor Piccoli y Claudio Sguro. Esta interfaz en red, en su bitácora de acceso diversifica frente al usuario las posibles pestañas de ingreso a los contenidos y, sobre una superficie blanca que emula el vacío de la página, anota las categorías posibles: *Concepto de poesía, Poesía y poética, Historicidad, Propuesta transgramática, Sobre Transgrama, Guía del sitio*. Ingresar a través de la *guía* parece la mejor opción. En esa página se describe el contenido de cada sección, los cruces y derivas hipertextuales que habilita la plataforma y las prestaciones de la *Propuesta transgramática*, allí donde se aloja el “motor” del dispositivo y las opciones desplegadas en forma de grilla abiertas a la interacción lectora.

Una vez que ingresamos en la sala de trabajo transgramático, nos encontramos frente a un posible proyecto de escritura interactiva, organizado en dos niveles: “el de la poesía, con el menú *Modelos poéticos*, y el de la poética, con el menú *Módulos instrumentales*. Cada modelo y módulo ofrece, a modo de subtítulo, una descripción de sus funciones. Los módulos se abren en una nueva pestaña.” (Piccoli y Sguro, 2011). La oferta de los *Modelos ciberpoéticos* incluye, entre varios otros, la opción “Sustitución de términos por sintagmas versales mediante un eje de analogía”. Cuando ingresamos, inmediatamente se despliega en la pantalla una grilla dividida en columnas e hileras, y dentro de cada casillero, un sintagma que se activa al clicar sobre él:

término a sustituir	tertium comparationis 01	tertium comparationis 02	tertium comparationis 03	tertium comparationis 04
llama	volubilidad	luminosidad	movimiento	consuntividad

Fig. 49: *Transgrama*.

Probando con la palabra “volubilidad”, la interfaz arroja la siguiente variante analógica:

Sustitución: simulacro en mil visos de *la vida*

En el sector de los *Módulos instrumentales* podemos interactuar, por ejemplo, con un “Analizador general de versos”. Allí aparecen dos ventanas vacías en las cuales el

operador textual puede cargar un verso cualquiera. El motor cibernético se encargará de destripar la materia verbal en unidades discretas, una quirúrgica metapoética que nos enfrenta con cantidades de acentos, sílabas, recurrencias y tipos vocálicos, palabras repetidas, aliteraciones, etc. La respuesta al ingreso de un verso propio, “Doblan los sables curvos”, arroja la siguiente información lingüística:

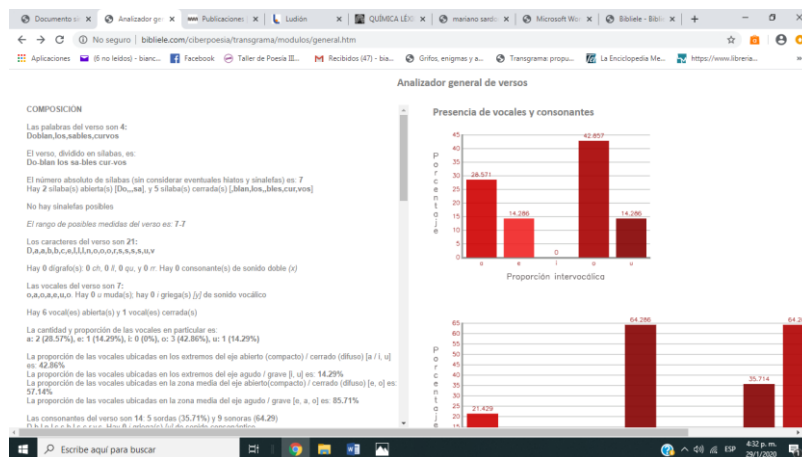


Fig. 50: Así descompone *Transgrama* el verso: “Doblan los sables curvos”.

Las palabras del verso son **4**:

Doblan, los, sables, curvos

El verso, dividido en sílabas, es:

Do-blan los sa-bles cur-vos

El número absoluto de sílabas (sin considerar eventuales hiatos y sinalefas) es: **7**

Hay **2** sílaba(s) abierta(s) [*Do,,,sa*], y **5** sílaba(s) cerrada(s) [*blan,los,,bles,cur,vos*]

No hay sinalefas posibles

El rango de posibles medidas del verso es: **7-7**

Los caracteres del verso son **21**:

D, a, a, b, b, c, e, l, l, l, n, o, o, r, s, s, s, s, u, v

Hay **0** dígrafo(s): **0** *ch*, **0** *ll*, **0** *qu*, y **0** *rr*. Hay **0** consonante(s) de sonido doble (*x*)

Las vocales del verso son 7:

o, a, o, a, e, u, o. Hay 0 u muda(s); hay 0 i griega(s) [y] de sonido vocálico

Y esto que mostramos aquí es menos de un quinto de la información que *Transgrama* nos brinda acerca de nuestro pequeño heptasílabo.

Complementada la propuesta con trabajos teóricos sobre arte poética, historia de la poesía, lenguajes o incluso sobre los cambios respecto de la figura del poeta/operador que abren las nuevas formas de composición interactiva, en el ensayo incluido en la sección *Sobre transgrama*, nos dice Hernán Aliani:

Ha quedado atrás la exaltación de la subjetividad y la originalidad, porque se propicia la manipulación de contenidos ya dados. Se ha abandonado el interés por la creación *ex nihilo*, y se reflexiona en cambio por los “espacios” del arte. Pareciera que ya no es posible crear ideas, sino solo constelaciones. (Piccoli y Sguro, 2011)

Finalmente, Héctor Piccoli posiciona su proyecto en continuación lógica con el *Manifiesto fractal* de 2002. Allí el poeta bregaba por “un poema generativo, interactivo – permitiendo al lector/autor no especializado, no sólo comprender las formas, sino aun participar en la creación– y esencialmente plural, ya que el poemario es varios poemas a la vez.” (Kozak, 2012, p. 235). En definitiva, esta obra “en progresión” que es *Transgrama* se ofrece como provisoria y, latente en los esquemas potenciales del motor, su propuesta se mantiene siempre “abierta”. (Piccoli y Sguro, 2011).

5.9. Gadget y máquina tonta

Contra toda idea de un remoto e idílico pasado de oro, ciertos géneros distópicos y populares de la literatura insisten en recordarnos que vivimos en el peor de los mundos posibles, aunque a veces esto lo hagan valiéndose de cómicos artilugios que mueven a risa, en desmedro del clásico espectro o de los tétricos seres producto del collage y del espanto. Así cuentan que en épocas más remotas la *máquina tonta* “simbolizaba el sinsentido de la guerra total”, según explica Pablo Capanna en su clásico *Ciencia ficción. Utopía y mercado*; y agrega seguidamente: “Era la expendedora automática que en medio de las explosiones nucleares sigue ofreciendo gaseosas a los peatones, o el misil automático que se dispara todos los días a la misma hora.” Desfuncionalizada, respondiendo a una mera pulsión mecánica, las reacciones al *input* programado vacían las

respuestas de estos chismes que, inocentes, accionan perillas y liberan el impulso energético acumulado en los engranajes, como el sumun de libre albedrío al que puede aspirar un aparato alienado. Criaturas alegóricas, en el moderno catecismo de la ciencia ficción algunos engendros de hojalata incluso toman la pluma y escriben, inspirados entre cortocircuitos y tornillos; y ante la caída del cospel en la gaveta del mecanismo –a pesar de lo que dice Fabbri, “durante cierto período ya no había ranuras donde introducir la ficha del sentido” (2001, p. 10)– sueltan el enigmático fárrago de la pitonisa:

Apentula norato talsones gordosos
En redeles cuvicla y mata torrijas
Erpidanos mañota y suple vencijas
Y mordientes purlones videa carposos

El Electrobardo, un cyberpoeta diseñado por Stanislaw Lem para su saga paródica *Ciberiada*, compone cuartetos de arte mayor cuidadosamente organizados en dos hemistiquios de métrica contada. Sus habilidades para la forma no condicen con los contenidos semánticos, ya que las glosolalias que emite “aquel barítono grave, matizado de seductoras inflexiones” (Lem, 1980, p. 28) bien pudieran haber sido compuestas para las performances ruidistas de Russolo o para acompañar los poemas fónicos de Hugo Ball. Con cada nueva enunciación, *El Electrobardo* manifiesta los síntomas de una patografía terminal, un repliegue de su lenguaje vuelto hacia los significantes; y atacado de grafomanía, le pasa como a aquellos poetas que cita Libertella: “¿no de-le-tre-an, acaso, su propia enfermedad: el lento destilar de su pathos en la letra?” (1993, p. 268).

Si el destino de todo patógrafo es el de quedar fijado a la forma del signo, calado su ser al perfil del tipograma, no habría peor tentación para el adicto a los tipos móviles que este invento reciente del artista Alejandro Thornton. Al igual que la canción lamborghiniana, su *Visual Poetry Machine* susurra una y otra vez las letanías de mamá Hogarth al oído del grafómano; aquellas promesas activan sus deseos de tipografía y lo incitan al consumo de más materialidad:

Cuando más límpidas te parezcan
Las aguas del lago
Y aun cuando creas
Rebosar de plenitud

Igual recuérdame
Yo soy tu proveedora de droga
(Lamborghini, 2004, p. 93)

Una vez que se deja caer el cospel en la máquina de Thornton y se acciona la palanca, el patógrafo se hace con las mercancías de sus desvelos: vocales, consonantes, signos de puntuación y grafismos expulsados al espacio exterior, allí donde el poeta aguarda listo para de-le-tre-ar sobre el soporte elegido el *pathos* de una letra en tres dimensiones.



Fig. 51: Thornton, *Visual Poetry Machine*.

Con respecto al artefacto –en este caso “discursivo”– llamado *gadget*, Capanna dice que se trata generalmente de un relato breve, cuyo núcleo argumental gira en torno de un aparato o dispositivo que crea o resuelve conflictos. Además de estar escritos generalmente por científicos, técnicos o inventores aficionados, solían concebirse “como *experimentos mentales*, ensayos imaginarios que en ese entonces eran imposibles de hacer en el laboratorio.” (Capanna, 2007, p. 190). Ahora, en cambio, la *máquina tonta* parece estar al alcance de todo/a lector/a despabilado/a. Con sólo cargar el programa a un viejo electrodoméstico, ya tenemos a nuestro poeta automático con su música de fondo y sus palabras previamente seleccionadas en un menú de opciones.

En este sentido, es probable que la versión telépata de la *Poetry Machine* ya esté funcionando entre nosotros, al menos así lo asegura Roni Bandini, inventor de máquinas y juguetes que produce en la zona de choque entre literatura y nuevas tecnologías.

Además de transformar en realidad artefactual la *Rayuel-O-Matic* para leer a Cortázar –cuya primera versión en papel se debió a la inventiva del patafísico Juan Esteban Fassio–, Bandini construyó recientemente la *Mind Poetry*, un controlador de poesía mediante ondas cerebrales.

Utilizando tecnología de base del *Mindflex*, un juguete de la firma Mattel Inc. que permite a los jugadores dirigir con sus ondas cerebrales los movimientos de una pelotita, Bandini intervino el software del juguete y redireccionó sus prestaciones: “decidí hackear el *Mindflex* para controlar mentalmente poemas de Alejandra Pizarnik, Oliverio Girondo y Leónidas Lamborghini de tal forma que, cuando uno está concentrado, la poesía fluye y en caso contrario se detiene.” (Bandini, 1 de julio de 2019). Enchufado a una suerte de vincha cibernética, el lector se conecta con el estro de su poeta preferido/a mediante ondas del tipo “delta, theta, low alpha, high alpha, low beta, high beta, low gamma y high gamma” (Bandini, 1 de julio de 2019), y sobre la oscura superficie de una pantalla #HiLetgo 3.2" IPS ve pasar uno tras otro los versos que mentalmente va recitando en su cerebro. Como un verdadero recuperador de materialidades psíquicas, la *Mind Poetry* hace el trabajo de una impresora cerebral: devuelve el espesor de las grafías a los desmaterializados entes que pululan entre las neuronas.

5.10. Soldados para un alfabeto

En *El punto ciego*, a la fecha la antología más completa referida a la poesía visual argentina, aparece esta obra conceptual de Belén Gache realizada en 2007, *La Violencia del Lenguaje*. Como muchos otros alfabetos temáticos o miméticos, en éste cada letra del abecedario encuentra su equivalente en la postura corporal de un soldadito plástico, claro juguete de reminiscencias infantiles, incluso de una época lejana en la que los juegos de guerra parecían la cosa más natural del mundo. Algo de esto parece transmitirnos la tan particular cita de Sten Hegeler: “Los niños se disparan con sus pistolas de juguete, ¡Bang, bang! ¡Ahora estás muerto! Y nosotros, adultos, no podemos soportar el sonido de las palabras.” (1965, p. 71).

La metáfora que pone en circulación Belén Gache al articular el título de la obra con las figuras del alfabeto alcanza su duplicación explícita en la segunda parte de la pieza, cuando con los caracteres miméticos anota, escribe –duplica– el contenido semántico de la obra: la violencia del lenguaje –*the violence of language*– cobra allí, en la gestualidad de cada grafía y en la postura que cada granadero adopta con su bayoneta, la apariencia indicial de lo que anuncia; es decir, el sintagma dice y hace lo mismo en un

único acto de enunciación. En tanto, en el primer sector de la obra la progresión alfabética del abecedario se nos presenta ordenada al modo de las familias tipográficas: cada soldadito una letra, cada posición del armamento bélico el perfil identitario de una consonante o de una vocal.

Si bien con estas grafías podríamos anotar cualquier mensaje, cualquier enunciación posible de ser nombrada en castellano o en inglés, resultaría por lo menos extraño leer los versos de Neruda “escribir, por ejemplo, la noche está estrellada, / y tiritan, azules, los astros a lo lejos” consignados en esta familia de tipos móviles: la promesa amorosa, bajada brutalmente de su cielo cósmico, parecería trocarse súbitamente en un macabro baile de trincheras, y esto efecto tan solo por el uso de una tipografía inadecuada para ese contexto de enunciación. Lo que Gache intenta recordarnos es lo mismo que Goldsmith (2015) refería acerca de la materialidad, de la presencia artefactual de los significantes en la poesía experimental: son cosas, lenguaje, disponibles para mover.



Fig. 52: *La violencia del lenguaje*, Belén Gache, 2007.

Recuperando ahora lo que dijimos acerca de las matrices textuales de los poemas semióticos, formados por un esquema ideográfico y una clave léxica, aquí estaríamos frente al mismo código de descryptación del poema. Lo que Gache ofrece a las instancias de recepción son las llaves, las claves lexicales de un poema por hacerse; los equivalentes semióticos de una trama que todavía espera, paciente, al operador para que abra la bolsa de soldaditos y escriba su verso en el espacio físico, tridimensional, mediante las manipulaciones de su juguete textual.

Como ocurre con esta obra, también en otros proyectos la poeta concentra su trabajo alrededor de la materialidad del lenguaje y las aplicaciones lúdico-interactivas – de puro juego semiótico– que someten a torsión los signos gráficos de nuestra lengua materna. En *Word Market*, una obra de *net-art* subida a la red en 2012, diseña “un portal de Internet dedicado a la compra-venta de palabras, utilizando para ello una divisa especial: el Wollar.” El tono entre institucional e irónico con el que el portal se presenta frente a los operadores textuales va dando pistas sobre los desvíos discursivos operados por la plataforma:

En tiempos de creciente privatización de los espacios públicos y de profusión de leyes de copyright, WM le permite operar y beneficiarse con las palabras y sus valores fluctuantes. WM le ofrece, así mismo, atractivos descuentos y promociones. ¡No se quede atrás! Aumente su riqueza lingüística. ¡Conviértase en el dueño de sus propias palabras! Y lo que es más importante aún: ¡Evite que otros hagan uso de ellas! (Gache, 2012)

Los envites a la interacción entre lector e interfaz que promueve la *Word Market*, sorteando incluso las claras intenciones satíricas de la obra, alientan la necesidad de contacto y lo plantean casi como la condición necesaria, primera, para que la obra exista: sin lectores no hay intercambio de materia significativa y, por lo tanto, no hay flujo de divisas del público hacia el servidor web. Y a la vez, ironiza acerca de cierta construcción contemporánea sobre la figura del artista, más un exitoso empresario que un artesano heredero de las premisas del Renacimiento (Shiner, 2015). Sergio Ramos lo plantea en estos términos: la “planificación consciente (‘profesional’) de su relación con el mercado.” (Ramos, 2020, p. 7).



Fig. 53: *Word Market*, Belén Gache, 2012.

¡No se pierda esta gran oportunidad!, parece susurrarnos Belén Gache a través del ciberespacio. Y para que no queden dudas de su intención pragmática, perlocutiva, insiste: “Contáctenos: wordmarket.gift@gmail.com”. (Gache, 2012).

Volviendo sobre la lectura del alfabeto figurado de Gache, este expresa de algún modo una cierta contradicción entre la promesa de lo que quisiera ser –una blíster de objetos plásticos en 3D– y lo que realmente es –una obra visual enclavada en las páginas de un libro de arte–. Contradicciones propias del dispositivo. Lo que nos invita al juego mediante un esquema plano y mimético, *en el como si* que nos propone, nos pide también que finjamos acerca de la materialidad con que está hecho. Vamos a jugar –“hagamos de cuenta”– que estos soldaditos son de plástico duro, color verde militar como aquellos de la infancia; los vamos a usar entre sábanas que formarán colinas, los vamos a emboscar detrás de las macetas... Su fingida artefactualidad y su falsa promesa de ser manipulables, dueños de un espesor que da la tercera dimensión, al punto que pide la colaboración del industrial del juguete para materializarse, insiste con exaltar la materialidad del propio significante de escritura y no para de nombrarse en cuanto grafía con la que poder anotar las inscripciones. Así lo expresa la autora en el artículo “La poesía visual como máquina de guerra del lenguaje”: “la palabra no como un signo que refiere a algún objeto particular en el mundo sino como un objeto en sí misma, autorreferente y autosuficiente.” (Gache, 2006). La poesía, laboratorio metalingüístico –continúa Gache– pone en crisis el estatuto de la escritura y, con sus propias herramientas, desafía las reglas de uso:

Crea alfabetos y, con ellos, crea nuevas formas de significar. La materia de las letras debe ser considerada valiosa en sí misma. En su intento por quebrar el lenguaje de la significación, muchos poetas visuales ponen incluso en jaque la propia legibilidad de los textos. Al producir un cortocircuito desde los mismos signos, la Poesía Visual, ejerce una violencia radical en el lenguaje. (Gache, 2006).

Entonces, aquel vínculo entre escritura y pintura que Vigo rompe en beneficio del cuerpo escultórico y la volumetría de los grafos en 3D, para Belén Gache se convierte en un ABC de posturas de guerra en donde la gestualidad exacerbada asume el traslado de las significaciones, del acarreo del arsenal semántico, como si quisiera dar cuenta de un supuesto original pictográfico de las inscripciones: “esa cualidad cercana a lo pictórico que comporta la escritura ha ido progresivamente quedando sometida a la gestualidad representada por la lengua” (Calvet, 2008, p. 17). Frente a la proliferación desmedida de los espejos que hacen reflejo de reflejos, la escritura alfabética comporta tal vez un error semejante, mediante un proceso circular de remisiones entre significante y referente. La crítica de Derrida apunta en este sentido: “La escritura alfabética, representando un representante, suplemento de suplemento, agrava la potencia de la representación.” (2008, 68). Y, podríamos sugerir, de esto mismo trata el teatro escritural que monta Belén Gache; invita a subir a los signos alfabéticos a un tablado y allí los deja que interpreten su papel, el de asumir la letra respectiva mediante una postura diferencial –“Arbitrario y diferencial son dos cualidades correlativas” de los signos alfabéticos, recuerda Derrida (2008, p. 68)–. Cada personaje, entonces, asumiendo una postura convencional y determinada por el tipógrafo, despliega su performance en ese espectáculo bélico en el cual lo que las letras representan no es ni más ni menos que la ira acumulada en el *logos*. Ópera bufa con traducción simultánea en el propio dispositivo: “The-violence-of-language”.

Las connotaciones políticas inherentes a esta propuesta –“Si escribimos diferente, leeremos diferente y pronto, entenderemos al mundo de diferente manera.” (Gache, 2006)– dialogan de forma retrospectiva con otros proyectos en el campo de la poesía visual que, asumiendo la violencia como tema, buscaron “encarnar” en la dimensión material del signo, a través de las molduras mismas del significante, un mensaje vía forma y contenido... Una obra icónica de Juan Carlos Romero, expuesta en 1970, opera montada precisamente sobre esta doble vía expresiva de los signos de escritura. Escribe Gache al respecto:

mediante la utilización de la serigrafía Romero nos presenta otro método de reproducción en donde las palabras se repiten infinitamente idénticas. Lo que se reproduce en este caso es la palabra VIOLENCIA, palabra que llegó a cubrir las paredes de la sala de exposiciones. (Gache, 2006)

Si todo alfabeto es *bricolage*, como recuerda Barthes (2013 [1993]), tratemos entonces de armar uno propio, a modo de juego, para salir de este párrafo. Pues bien, esas palabras que “se reproducen como un virus” (Gache, 2006) y se constituyen solamente como “representación del logos” (Derrida, 2008 [1967]), condicionan a los usuarios de una escritura alfabética; bien los acorrala contra las cuerdas de “un verdadero alfabeto-centrismo” (Barthes, 2013 [1993]), bien los invita a una fuga celeste y abstracta, la del “término glorioso de esa ascensión de la razón” (Barthes, 2013 [1993]) que los soldaditos de Gache vienen a romper y acribillar mediante tácticas y estrategias de combate.

5.11. Concertina o el libro enchufado

El matrimonio aparentemente imposible entre el papel y la electricidad, un vínculo amoroso contra-natura en el que las descargas energéticas buscan activar el mecanismo propulsor de las letras, verdaderos tipos móviles liberados al impulso cinético y al destello de fuentes tipográficas que cuentan con luz propia, semejante unión utópica es la que pone a prueba la artista chilena Claudia González Godoy en *Concertina: máquinas de papel*. En este proyecto, presentado en el “Festival de la Imagen de Manizales”, Colombia, durante el 2014, trabaja a partir del cruce entre técnicas artesanales, materiales analógicos, incluso de desecho, con dispositivos electrónicos y “herramientas low tech”. (Ludió, s/f)

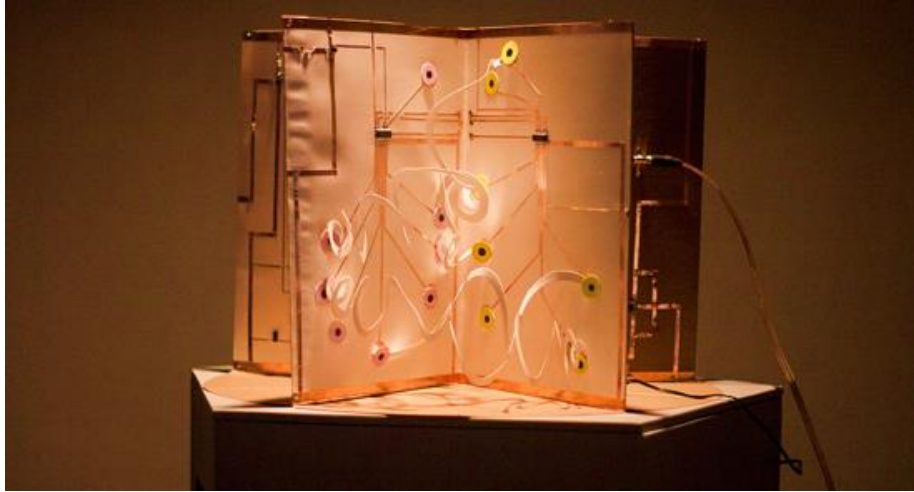


Fig. 54: *Concertina*: circuitos y cable eléctrico.

Recurriendo al formato *libro de artista*, González Godoy diversifica las posibilidades de sustentación del soporte, ya que las páginas de cartón conforman un libro desplegable que –a modo de estrella y explotando el recurso del *pop up*– abre sus folios en ángulos de 360° y muestra cada página disponible para la interacción con el operador textual. Así, en cada carilla una serie de circuitos electrónicos trazados mediante delgadas líneas de cobre dibujan diagramas sobre la página. El libro se enchufa a la red eléctrica como un electrodoméstico más. Accionado mediante perillas de cartón, el dispositivo incluye circuitos sintetizadores DIY, un oscilador, un divisor de frecuencias, trazos de tinta, hilos y otros materiales conductores que transportan los sonidos maquínicos a partir de las intervenciones en reconocimiento. Pequeñas luces de colores van rimando los sonidos y componiendo otra sinfonía, ya no para el oído sino para los ojos. Leer un libro como éste consistirá entonces en mover botones, deslizar cintas que corren dentro de una barra calada en la hoja, activar sensores con las manos o también mediante espirales de papel que modifican el flujo del sonido al aproximarse/alejarse de las terminales sensibles del sintetizador.



Fig. 55: *Concertina*: perillas y superficie textual.

En su web personal, González Godoy se presenta como una artista medial, gestora de proyectos educativos en arte y tecnología. Desde el año 2006 viene desarrollando “una propuesta en torno a la noción de materialidad en los soportes tecnológicos analógicos y digitales, con procedimientos para su instalación sonora, la electrónica y el grabado.” Su obra implica una continua reflexión “sobre la idea de tecnología –sean soportes tecnológicos antiguos o contemporáneos– donde el abordaje de la propias materialidades en juego van sugiriendo problemáticas asociadas al desarrollo tecnológico y a los efectos sobre nuestro entorno natural y artificial.” (CGG, s/f).

Desde el *Colectivo Ludión*, una plataforma digital destinada a albergar distintas investigaciones en torno a las tecnopoéticas latinoamericanas y bajo la dirección de Claudia Kozak, advierten que los proyectos de la artista chilena ponen en entredicho el concepto de máquina tradicional: “Al subvertir las lógicas impuestas por el mercado y cuestionar la instrumentación de la técnica, las obras de Claudia González Godoy pueden ser leídas en tanto tecnopoéticas/políticas del desvío.” (Ludión, s/f)

Otras experiencias similares que buscan interpelar el vínculo híbrido entre artefactos y formas de inscripción a partir de la interacción con tecnologías de baja intensidad son las que proponen desde el *Laboratorio de juguete*, un espacio que desde el 2008 viene trabajando con tecnologías abiertas, mediante propuestas de enseñanza/aprendizaje y puesta en práctica con el armado de juguetes interactivos. Por ejemplo, en enero de 2009 desarrollaron el *Taller intensivo de diseño y construcción de juguetes y objetos, a partir de elementos de descarte y tecnología obsoleta*. En su texto de promoción el laboratorio se presenta como dirigido a “toda persona con ganas de hacer

cosas que involucren estas herramientas de una manera creativa”. A modo de ítems, proponen los siguientes ejes temáticos:

- +MOVIMIENTO: Desplazamientos en el espacio, articulaciones, giro...
- +IMAGEN: Sistemas sencillos de proyección, utilizando óptica reciclada, LCD...
- +SONIDO: Juguetes sonoros intervenidos, piezas, circuitos integrados bulliciosos (555, CMOS).
- +ELECTRÓNICA ULTRAELEMENTAL: Control de velocidad y dirección de motores de corriente continua, secuenciado y dimer de LEDs, on/off por infrarrojos, etc.

También promocionan otras actividades como *Ludotecnia Outlet*, *Electrones libres!* o *Robótica lúdica y juguetes Frankenstein*, en este caso, un taller destinado a niñas y niños que se realizó durante 2016 en Viña del Mar, a cargo del artista visual Jorge Crowe. En su obra, reutiliza juguetes mediante el injerto de microcomponentes, suerte de prótesis digitales adosadas a partes escogidas de juguetes de plástico o metal, que convierten a este híbrido en una caja de sonidos modulados. Los juguetes de Crowe “actúan mediante una implementación MIDI a través de *Arduino*, accionando relays y solenoides que a su vez activan distintos sensores que disparan pistas o samples.” (*IDIS*, 11 de noviembre de 2008). Característico de su trabajo, pues, resulta el uso de herramientas tecnológicas *open source* –de código abierto– que se injertan en la artefactualidad del juguete, siguiendo protocolos de “aplicación creativa: hardware hacking, diseño generativo, circuit bending, y música electrónica hogareña.” (*IDIS*, 11 de noviembre de 2008). Estas placas *Arduino*, fabricadas por una compañía de software y hardware libres, están disponibles en el mercado en forma de placas ensambladas o de kits “hazlo tú mismo”. Se trata de sistemas interactivos para proyectos de automatización, domótica y robótica; conectadas a un *motor paso a paso*, es decir, a “un dispositivo electromecánico que convierte pulsos eléctricos en movimientos mecánicos discretos” (*Aprendiendo Arduino*, 21 de diciembre de 2016), fácilmente podrían ser utilizados para dotar de movimiento autónomo a los juguetes textuales. De concretarse, en lugar de movilizar impulsos eléctricos convertidos en sonidos, ahora la propulsión del *motor paso a paso* movería las letras, los fragmentos y las cadenas de signos icónicos/verbales cargados sobre la superficie textual del juguete.

5.12. Hacia un análisis en términos de dispositivo

Ya desde la bibliografía que funda el concepto de tecnopoéticas, el corpus que organizan Kozak y su equipo de investigación, como así también a partir de los trabajos que operan cercanos a esta línea de conceptualizaciones y discursividades comunes, nos referimos a las investigaciones de Barisone y de Jait, aparecen ámbitos de competencia e inscripción de los dispositivos lúdicos que superponen sus circuitos de referencia, al punto que tornan difusas las fronteras genéricas que los acogen como pertenecientes a una tradición determinada. Así, por ejemplo, a Xul Solar se lo sindicaba de artista y poeta a la vez, a Vigo alternativamente se lo señala como poeta visual, performer, artista conceptual, editor, grabador o agitador cultural. Esa misma permeabilidad frente a las fronteras de géneros y campos artísticos puede decirse respecto de las obras: el poema visual trabaja con recursos estilísticos y con operaciones discursivas de la gráfica o la pintura; en esa misma concurrencia de mecanismos interactivos el *net.art* comparte protocolos con objetos plásticos o artefactos animados por pequeños motores electrónicos o computarizados. Es decir, si ya nuestro dispositivo lúdico en la etapa anterior, aquella que recortamos bajo la etiqueta de máquinas, juguetes didácticos y artísticos, daba cuenta de unos cruces de ida y vuelta que tornaban híbridos los objetos y matizaban sus públicos, ámbitos de circulación y consumo y los estatutos estéticos asociados, ahora los dispositivos que concurren en este recorte al que llamamos de las tecnopoéticas, no harán más que acentuar, tensionar aquellas heterogeneidades y polivalencias latentes y –retroalimentaciones mediante– enriquecer las posibilidades de escrituras interactivas que ofrecen los juguetes textuales frente a las instancias de reconocimiento.

De este proceder retrospectivo y este mirar en reversa para aprovechar los saberes acumulados por una tradición ducha en el hacer de interfaces lúdicas dispuestas a la activación, las actuales tecnopoéticas parecen haber acordado allí un lugar de fundación: archivo de herramientas y operatorias para poner a prueba. Así también, del mutuo anudarse de los dispositivos –artificios que refieren a pasatiempos, pasatiempos que remiten a juguetes didácticos, máquinas que reenvían a poemas combinatorios, poesía semiótica que actualiza claves léxicas de viejas canciones provenzales...– se va montando la línea productiva de los juguetes textuales, la que a semejanza del ángel benjamineano tiene un ojo puesto en el pasado y otro en el futuro. “El carácter lúdico que animó a los autores de acrósticos, laberintos, pentacrósticos figurados”, explica Infantes de Miguel respecto de las texturas de los poemas de artificio, es “el mismo que anima en su experimentación a los poetas modernos”. (1980, p. 84). Armando Zárate, por su parte,

abre el capítulo en el que enlaza el concretismo brasileño con los artefactos barrocos y los manierismos formales de la Antigüedad tardía asumiendo las palabras de Wallace Stevens –“Toda poesía es poesía experimental” (Zárate, 1976, p. 61)– y matizándolas a continuación: “Pero no debe creerse que los métodos de exploración artística residen únicamente en lo nuevo. Simplemente, es experimental una poética cuando es más tenaz, más persistente en el anhelo de sus hallazgos que en el pasado.” (1976, p. 61). Para cerrar, Claudia Kozak retoma el concepto de experimentación y reenvía a “una confluencia asumida entre poesía y tecnología” (2012, p. 224). Al tiempo que anuncia que “los límites entre los distintos lenguajes tienden a ser disueltos” (2012, p. 224), sitúa entre los hipotextos de retroalimentación una prehistoria cercana, “el artefacto urbano de carteles y periódicos” que ingresan descomponiendo el verso en las espacializaciones de Mallarmé, y otra más remota, identificada con “el rigor matemático compositivo que presentaron las composiciones barrocas caligramáticas o incluso los llamados “laberintos” –del tipo de las representaciones visuales del teólogo, filósofo y matemáticos español Juan Carmuel Lebkowitz en el siglo XVII–.” (2012, p. 226). En todos los casos, el carácter experimental de estas prácticas conmueve por igual el edificio poético en su recurrencia intermedial; dice la autora:

La existencia de estas variedades muestra que la tecnopoésía experimental es poesía con una fuerte vocación *intermedial* y/o *transmedial* que la lleva a fusionar en distintos grados imagen, palabra, sonido, cuerpo y movimiento y que, justamente por eso, encuentra en la disponibilidad tecnológica contemporánea, que permite con mayor facilidad hacer maleables esos “materiales”, un terreno de exploración. (Kozak, 2012, p. 225)

Desde el arte poética tradicional concurren enseguida una serie de figuras y tropos de la preceptiva aplicables aquí para salvar las distancias entre las tecnopoéticas y las formas más estabilizadas de las enunciaciones dispuestas en estrofas y versos, como una manera de tapar la brecha que los dispositivos lúdicos de inscripción fragmentan al interior del campo: *licentia poetarum* las llama Curtius (2017 [1948], p. 73). Así nos los explica:

El metaplasmo consiste en una infracción de la norma gramatical, permitida a los poetas en consideración de las exigencias métricas, es la *licentia poetarum* (San Isidoro,

Etimologías, I, xxxv, 1), caso especial de la “libertad poética” abundantemente estudiada por los autores antiguos. (Curtius, 2017 [1948], p. 73)

Carbonero y Sol, por su parte y en tono benevolente, reclama para los artificios: “Bien es verdad que, dado el rigorismo retórico, hay que tener cierta indulgencia para los casos, quizá frecuentes, en que estas composiciones se aprovechan con largueza de las licencias poéticas.” (1890, p. 11). Para reforzar este argumento con citas de autoridad remite al *pictoribus atque poetis* horaciano, al viejo tópico del *ut pictura poesis* como un modo de amparar los deslices en simples cruces entre lenguajes expresivos, daños colaterales de los encuentros intercódigos. En uno de sus *Artículos de costumbres*, Mariano José de Larra asume el reclamo de libertad compositiva de Horacio y lo explica en estos términos: “sólo por boca de todos viene a decir Horacio que a los pintores y a los poetas les son permitidas ciertas licencias; pero que no traspasen por eso los límites de su arte respectivo”. Y a continuación da la traducción de Burgos a los versos de la *Epístola a los Pisones*:

Sé que a poetas y a pintores siempre
Fue permitido usar de cierta audacia,
Y alternativamente esta indulgencia
Para mí pido y debo autorizarla;
Pero no de manera que se junten
Mansos bichos y fieras alimañas,
Aves con sierpes, tigres con corderos.

Aquí, el problema para Horacio pareciera resumirse, atendiendo a las fronteras entre los géneros, los lenguajes y los campos artísticos, a que la potencia aspiratoria del *bricolage* termine por ingurgitar al interior del dispositivo “mansos bichos y fieras alimañas” o, para decirlo en nuestro romance, “la Biblia junto al calefón”. Semejante híbrido atroz, ¿en qué campo se volvería competente y a cuál legalidad debería apelar para ser tratado como criatura de la literatura o el arte? Por lo visto, a las tecnopoéticas actuales ya no le preocupan tales escrúpulos; han resignificado esa “libertad poética” y echado a andar sus licencias oteando el horizonte por encima de barreras taxonómicas y lenguajes especializados. Abandonadas ahora a la pulsión del juego e inmersas en el objeto lúdico, sobre la superficie textual de los juguetes las materialidades allí convocadas ofrecen un

menú de opciones interactivas para que el operador inicie el protocolo de las inscripciones y las relecturas. Todavía bajo el efecto de las licencias, los significantes entran en flotación, momentáneamente suspendido el flujo denotativo y unidireccional entre signo y referente.

Significantes flotantes llama Traversa (2014, p. 273) a ese tipo de marcas laxas que anudan la referencia con más ambigüedad que decisión... Y las vemos concurrir en los entramados de obras en proceso, dispositivos como estos que circunscriben las tecnopoéticas y que se ofrecen frente a reconocimiento en la provisionalidad de un esquema productivo que cobra sentido propio al ser activado –solas, en cambio, permanecen en potencia, unas cosas quietas y sin producción semiótica–. Así lo explica Rafael de Cózar en la introducción a su tratado: “La obra, en cuanto experimento, se encuentra en un proceso, no es punto de llegada sino de partida, y debe ser analizada entonces como estadio en cauce de formulación” (1991, p. 7). Algo similar dice Kozak respecto de los dispositivos que agrupa en las tecnopoéticas:

Tal genealogía está sostenida por la idea de una literatura en tanto “máquina” que produce lenguajes, en el sentido no solo de literatura que produce “obras que funcionan como máquinas” sino máquinas/lenguajes para la producción de otras obras. El énfasis [...] está puesto menos en las obras producidas, y más en los procesos de producción. (Kozak, 2012, p. 227)

Desde luego que hay enormes variantes de dispositivo entre aquel que se conforma alrededor del fenómeno vanguardista de “Martín Fierro” y, por ejemplo, la primera *Rayuel-O-Matic* de Esteban Fassio o la versión con microchips de Roni Bandini; la misma distancia que media entre el panjuego y la *Word Market*. Con el afán de dar cuenta de aquellas diferencias que van atravesando el dispositivo a lo largo de este recorte al que llamamos de las tecnopoéticas, volveremos ahora sobre las obras de Vigo y de Gaché, para ver de qué manera cada una de ellas plantea un *feedback* productivo con las instancias de recepción, mediante la siguiente ecuación semiótica:

poeta ↔ juguete textual ↔ operadores = escrituras

Los juguetes pergeñados por Vigo y por Gache asumen la práctica de la escritura a través de diferentes protocolos de inscripción. En ambos, hay el deseo de dotar al operador

parado en las instancias de reconocimiento de un signo único, de una familia grafemática que merced a su unidad estética hace que las distintas unidades –cada letra, cada marca– respondan a un mismo criterio plástico. Si bien, como sostiene Barthes, un alfabeto es “un cuadro restringido de *grafemas*” (2013, p. 103), también para lograr dicho efecto de unidad en la diversidad, se presenta “como conjunto” y expone su “individualidad formal” y coherencia estética. (2013, p. 103). Hasta aquí, los elementos comunes que comparten la *Caja tipográfica* y *La violencia del lenguaje*. Ahora, como si llegáramos a una bifurcación de caminos, cada juguete se despide del otro y ambos emprenden derroteros que se alejan.

Vigo quisiera recuperar un gesto anterior a la sistematización alfabética, y a la vez, desandar la línea genésica de la escritura respecto del arte pictórico. Si hubo un origen, parece decirnos, habrá que buscarlo en los primeros útiles en piedra y en la escultura de bulto. Sin embargo, algo de las primitivas incisiones en el barro todavía quedan en el perfil de esa familia tipográfica; de algún modo, como si al tanto de la escritura cuneiforme sumeria, de su conversión de pictograma en alfabeto mediante estilizadas hendiduras practicadas por una caña en bisel –“al apoyar el cálamo en la arcilla se podía obtener una huella triangular en forma de cono” (Calvet, 2008, p. 55)–, ahora Vigo tomara el molde de esas huellas para darnos el grafema tridimensional: un índice en 3D que solo señala que aquello es escritura, aunque no se sepa bien qué es lo que dice. Porque, en esencia, el sistema escritural de Vigo vulnera un principio básico de cualquier sistema de notación, el de que “ningún signo se repite” (Derrida, 2008 [1967], p. 68); caso contrario, la igualdad de los significantes impide discernir una señal de la otra, ya que “los valores de la escritura no funcionan más que por su oposición recíproca.” (Derrida, 2008 [1967], p. 68).

Pero, dejando de lado esta anomalía deliberada del sistema, en la *Caja tipográfica* podemos reconocer los tres rasgos básicos que Calvet detecta en los ecos etimológicos de la noción de *escritura*, es decir, de aquellos sistemas con los cuales las sociedades antiguas podían “conservar el rastro de su producción semántica” (2008, p. 31). Esos tres rasgos recursivos son:

- la idea de arañar, de realizar incisiones
- la idea de reunir (las letras, pero también las piedras...)
- la idea de secreto, de misterio. (Calvet, 2008, p. 32)

Las grafías de Vigo rellenan esas incisiones, las *aparatan* (Déotte, 2013, p. 103); luego las reúnen, como si fueran letras o mejor, piedras; finalmente, comportan un misterio, un secreto que se niegan a revelar: replegadas en su pareja identidad, repitiéndose una y otra vez en el perfil volumétrico de cada signo, lo que enuncian permanece como cifra, bajo siete llaves. Porque en definitiva lo que estas tipografías vienen a decirnos es un ensayo monólogo metadiscursivo, vienen a hablarnos de sí mismas y recordarnos que sirven para escribir, no importa qué: “El idioma estético –nos recuerda Fabbri–, en virtud de su ambigüedad semántica, nos impondría una atención interpretativa que lo haría autorreflexivo.” (2001, p. 249).

El grafo artefactual, aparatizado y no-mimético que construye Vigo para la *Caja tipográfica* pone en entredicho aquel supuesto despertar pictográfico de las escrituras: “Como la primera palabra, el primer pictograma es una imagen, a la vez en el sentido de representación imitativa y de desplazamiento metafórico.” (Derrida, 2008 [1967], p. 356). Las grafías de Vigo no imitan nada; si son imagen de algo, quizá lo sean de otros signos iguales, consumidoras desenfrenadas de significantes. (2008, p. 360). A través de su proyecto, en cambio, Belén Gache parece querer aprovecharse de este corrimiento y toma de la cita de Derrida los dos consejos: el de la representación y el de la metáfora. Además de asentar su obra en una posición *meta*, dicho esto ya desde el título *–La violencia del lenguaje–*, su familia tipográfica responde al principio del alfabeto. Por otro lado, cada significante está vaciado sobre un molde antropomórfico, mimético en su forma, y aparece así cargado de connotaciones, metafórico en sus remisiones semánticas.

Donde Vigo iguala las marcas y estandariza la enunciación, Gache las diferencia a partir de las variadas performances que la forma humana adopta al asumir la letra. Ese soldado con rodilla a tierra significa “F”, aquel que lleva el tambor es la “Q” y ese que toca la trompeta, la “M”; mientras la A” clava una bayoneta en el enemigo, la “N” corre con el fusil hacia delante. Por ejemplo, una simple palabrita como “FMI” equivale aquí, cuando escribimos con el juguete de Gache, a un grupo de 3 soldaditos: uno rodilla a tierra, uno con trompeta y otro al trote apuntando con el fusil al frente.

Al igual que hicimos con los anteriores dispositivos, pondremos a prueba nuestra grilla analítica, haciendo pasar a través de ese tamiz el juguete textual elaborado por Gache. Respecto de los primeros ítems de análisis, tanto la materialidad del juguete, su soporte y las dimensiones espaciales que ocupa, se manejan mediante el recurso del doble lenguaje, declaran una cosa pero hacen otra. El dispositivo dice ser un *kit* de soldaditos plásticos, artefactuales, de pictogramas icónicos, miméticos, con función alfabética: un

soldado, un fonema. Sin embargo, a esta lectura rápida deberemos ponerla entre paréntesis, ya que el dispositivo se muestra como imagen enclavada en un libro de arte o disponible en la web, totalmente bidimensional, sin espesor, y haciendo descansar su potencial semiótico sobre un conjunto de imágenes figurativas que forman sistema.

Los pares *interacción / activar*, en este caso, son en algo similares a los de cualquier forma de escritura manuscrita y, en otros, se parecen más a jugar con cosas en el espacio, agrupando, moviendo, creando un teatro ocasional de ficciones que se amoldan al paisaje, mientras involucran a sus personajes –aquí las letras– en el entramado de una diégesis. Activar un *kit* alfabético *La violencia del lenguaje* implica, entonces, elegir los soldaditos del paquete, desplegarlos sobre la superficie textual y agruparlos formando palabra. En cuanto al par analítico *azar / control*, aquí sí las variables son idénticas a las de cualquier forma de escritura alfabética; existe, digamos, el desfase de base entre producción y reconocimiento, pero no en los grados exacerbados como, por ejemplo, ocurre con las tipografías todas iguales de Edgardo Vigo: grafemas que no pueden conformar morfemas. Con el alfabeto de Belén Gache, en cambio, igual que escribimos con letras, escribimos con soldados, y el desfase entre ambas instancias es el propio de cada texto. Sin embargo, debido a la dimensión antropomórfica de las tipografías, a la figuración que porta cada soldado cuando asume el rol de su letra respectiva, hay sí un azar que irrumpe con esas propiedades miméticas conferidas a cada soldado, las cuales se despliegan en el sintagma de poses y gestualidades bélicas que forman al agruparse en palabras y frases. Más previsible, en cambio, el sistema de grafías siempre iguales de Vigo deposita el componente azar en las atribuciones que cada lector haga a las marcas desmotivadas y vacías de referencias lexicales.

Finalmente, podemos preguntarnos, ¿qué tipo de dispositivo es el *kit* alfabético *La violencia del lenguaje*? Cuando el juguete se muestra en su versión bidimensional, en la página o la pantalla, lo hace en tanto dispositivo de exhibición destinado al ojo; ahora cuando entramos en el juego imaginario que propone y lo contemplamos convertido en objeto plástico manipulable, entonces modifica su estatuto artefactual y se transforma en dispositivo de uso, disponible para la tracción cinética de la mano, la percepción táctil y el despliegue por todo el espacio físico.

Dejamos a un lado ambos juguetes para ver de qué otros modos se configura el dispositivo lúdico, en este caso a partir de la obra creada por Luis Pazos, la cual haremos pasar a través de nuestra grilla analítica. Todavía inscripta en la etapa analógica de las tecnopoéticas, la *Phonetic Pop Sounds* de Luis Pazos comporta un doble problema de

descripción en tanto juguete de escritura. Su tendencia a la artefactualidad compele al dispositivo a iniciar el proceso de emisión fonética desde un juguete plástico: una corneta de cotillón que va directo a la boca del operador textual. Sin embargo, los sonidos que puedan salir allí no son los que se expresan sobre la tira de papel adherida a la corneta, sino unos sonidos tipográficos que despliegan marcas y fonemas como esquemas espacializados para una lectura vía el ojo. Es decir, el artefacto trabaja a partir de una articulación entre componentes artefactuales y bidimensionales; se presenta como objeto del sonido, pero para ello recurre a inscripciones de huellas visuales, de letras puestas sobre una papel. Y a estas tensiones contradictorias en la materialidad, Pazos las logra hibridando el soporte –un poco objeto de plástico, otro poco tira de papel– y mixturando las materias significantes –sonidos y partículas de lenguaje articulado–.



Fig. 56: *La corneta*, 1967. Libro-sonoro.

Esta obra, pues, viene a exponer en primer plano el problema de la materialidad de los significantes, jugando con esa confusión entre lo visual y lo fónico. Dicho de otro modo, la materialidad de las emisiones sonoras, taquigrafiadas por el lenguaje escrito, van mostrando al ojo lo que en realidad tendría que estar dirigido al oído: una materia significativa captada por la cinta de papel, impresa a la manera de una improvisada cinta de grabación, pero diseñada aquí como poema *verbi-voco-visual*.

Respecto de las posibilidades interactivas del juguete, lo que ofrece al potencial usuario es una gestión del contacto tramitada mediante una promesa engañosa, ya que al activar la corneta el sonido dirá siempre el mismo conjunto de letras. Si bien, como explica una reseña sobre la muestra *Poéticas oblicuas*, “las diferentes tipografías invitan al ‘lector’, ‘observador’, ‘contemplador’ a un esfuerzo cómplice en su lectura” (Ámbito Financiero, 30 de mayo de 2016), cualquier tipo de operaciones que se lleven a cabo en

reconocimiento no modificarán el texto impreso en la tira de papel, por tanto, la enunciación resultante será siempre la misma. *Feedback* que apuesta, tal vez, al trabajo imaginal del operador, a quien se le propone el sueño de un artefacto sonoro propio, para así trocar el funcionamiento de la corneta, y que de dispositivo de exhibición, como en este caso, pase a ser dispositivo de uso.

Así resume Luis Pazos su programa de trabajo, sus búsquedas y los principios que lo animan y la particular gramática operacional que subyace en estas obras. “MI POESÍA FONÉTICA –dice al respecto– se basa en seis supuestos”:

1. El mundo exterior como fuente de la creación literaria (objetividad).
2. La onomatopeya como arquetipo semántico (basadas en la observación de las historietas).
3. La imagen POP como teoría de la forma.
4. El juego (sentido del humor como temple poético).
5. El objeto útil (en reemplazo del libro tradicional) como medio de comunicación.
6. Una axiología que tiene a la libertad como fuente de los valores y al cambio como máximo valor. (Espinosa Vera, marzo de 2016)

El relevo del “objeto útil” por el “libro tradicional” viene a poner sobre la mesa ciertas dimensiones que acarrearán los objetos estéticos, según los abordajes conceptuales de Jean-Marie Schaeffer. Al respecto, en “¿Objetos estéticos?” abre la discusión acerca de los diferentes estatutos del soporte en las artes alográficas, por ejemplo, en la literatura y la música; dice Schaeffer:

la materialización objetual (el libro, el guión, la partitura...) nunca es lo que está investido estéticamente: el investimento estético se produce en la actividad mental imaginativa de la que la materialización es el soporte (como en el caso de los libros de poesía o de relato). (2012, p. 63)

Pero en dispositivos como la *Phonetic Pop Sounds*, o incluso en los poemas-objetos, las cosas y las máquinas de Edgardo Vigo, esta certeza pareciera entrar en una zona de derrumbe, ya que aquí las obras reseñadas apuestan por una dimensión estética – podríamos decir– que juega “a dos puntas”: asumen el soporte material como “objeto estético artefactual” (Schaeffer, 2012, p. 51) y, a su vez, apuestan por una cualidad estética perceptible también en el discurso producido, en aquel texto que será el resultado

del encuentro dialógico entre dispositivo lúdico e instancias espectatoriales, según el plan previo pergeñado por el artista.

Además de investir de valores estéticos al soporte material, hay en este proyecto intermedial de Pazos un poco de lo que Gillo Dorfles señala respecto de cierta “epoquización estilística” (1979, p. 234), de una remisión relativamente estandarizada de las obras en relación con “estilos de época” (Steimberg, 2013, p. 209) marcados, en este caso, por dos tipos de insistencias: la de los objetos y la de los metalenguajes. En este sentido, Dorfles identifica lo que él llama la *reducción al objeto*; una tendencia hacia la *objetualización* de las obras que principia con los objetos dadaístas y los *ready-mades*, y que en el 60 –vía el conceptualismo y el pop– termina de incorporar al campo del arte a los objetos industrializados mediante una “precoz fetichización”. (1979, p. 130). El otro aspecto recurrente, al que podríamos pensar como ya transformado en estilema epocal, es el de “una insistencia en torno al discurso sobre el lenguaje”, sobre los códigos expresivos (Ducrot y Todorov, 1995 [1972]) de cada arte y, además, el de “una reducción global del lenguaje en metalenguaje” (1979, p. 236). Para nombrar cómo impacta esto en las obras artefactuales, efecto de ese uniforme proceso de objetualización de que hablaba antes, Dorfles acuña el término *metadesign*. (1979, p. 236).

5.13. Dispositivos comparados

Como un último movimiento analítico, antes de llegar al cierre de la investigación, pondremos en relación los diferentes dispositivos lúdicos que fuimos reseñando para ver cómo construyen sentido a partir de sus diferencias, de las heterogéneas configuraciones técnicas, sociales, de estatuto, de públicos o de gestión del contacto que cada uno a su manera propicia.

Recordemos que de los artificios formales dijimos que conformaban esquemas interactivos bidimensionales, difundidos desde las páginas de los tratados sobre arte poética, con firma autoral y destinados a un público lector vinculado con la poesía; pero, en ocasiones, también en contacto con un más extenso auditorio: el que asistía a las fiestas populares, cívicas o religiosas de las nacientes urbes europeas o de la América colonial. En esas circunstancias, el artificio formal podía adoptar la forma del afiche o poesía mural, expuesto en paredes o en túmulos y dispuesto al intercambio con el paseante ocasional. En este doble estatus que promueven las formas barrocas, los artificios operan tanto como géneros poéticos enclavados en lugares textuales restringidos y prestigiosos (los volúmenes del arte poética heredera de Aristóteles, Horacio y del anónimo *De lo*

sublime), como en soportes momentáneos y públicos, dados a las expectativas de los usuarios de paso, expuestos incluso al deterioro y a las intervenciones callejeras.

Los pasatiempos, por su parte, si bien mantienen cierto vínculo de origen con los artificios barrocos –a menudo sus similares esquemas textuales dan cuenta de ello–, los ámbitos de enclave, los destinatarios, los estatutos que llevan asociados son claramente otros y distintos. Generalmente de autor anónimo, sin firma, ubicados siempre en un mismo sector del periódico o la revista, van en busca de los lectores para ofrendarles un momento de descanso y atraerlos al juego del ingenio y el olvido, a la puesta a punto de las competencias lingüísticas y la evasión. Tienen, como los artificios, un árbol genealógico en el que no faltan nombres ilustres venidos de la poesía o la retórica, pero en su consolidación como género mediático las firmas desaparecen y los haceres que convoca son más los del redactor anónimo o el oficinista que salda efectivo su libro de cuentas que los propios del poeta inspirado. Sin embargo, alrededor de los recreos literarios o pasatiempos se organizan clubes de especialistas, sociedades e instituciones dedicadas al enigma, al *rebus*, a las formas acrósticas o el palíndromo, que se organizan para llevar adelante una revista destinada a un público restringido, concursos o, incluso, las publicaciones de manuales de uso. Además –enclave aún más prestigioso–, una rama nacida del tronco de la lingüística también reclama para los juegos de palabras un lugar en la academia: la de la ludolingüística, como nos enseña Marius Serra en su tratado dedicado a estos recreos: *Verbalia. Juegos de palabras y esfuerzos del ingenio literario*.

Hasta aquí, entonces, venimos moviéndonos dentro del plano, de la superficie bidimensional de la página. Los próximos dispositivos lúdicos nos invitarán a hacer frente a las instancias de activación lúdica que proponen, pero ya sobre un soporte tridimensional, totalmente asumida la artefactualidad que los dispositivos ofrecen en recepción. Esta que surge tempranamente con los juguetes didácticos y los prototipos mecánicos para leer y escribir, se consolida en tanto obra de arte a partir de las vanguardias, haciendo cuerpo en aquello que Schaeffer denomina *objeto estético* (2012), a veces pensado desde su origen como partícipe del campo del arte, a veces producto de un proceso de *artificación* posterior (Heinich y Shapiro, 2012). Entramos aquí en un nuevo ámbito en donde los campos se mezclan y se superponen; algunos dispositivos que aplicaban como máquinas extravagantes o hitos estafalarios de la pedagogía pasan sin mayores sobresaltos a integrar los catálogos de las tecnopoéticas. En este sentido, por ejemplo, mecanismos automáticos como el diseñado por Fiske o por von Knauss aparecen reseñados en las *Tecnopoéticas argentinas* de Kozak y en las *Escrituras nómades* de

Gache. Zona de superposiciones e interferencias que hacen más a los componentes técnicos del dispositivo que a sus inserciones de público, circulación y validación estética.

En este sentido, podríamos pensar: ¿qué aspectos del dispositivo hacen posible agrupar una claringrilla con el *Libro mecánico* de Ángela Ruiz Robles, el panjuego de Xul Solar con un poema en acróstico o un juguete didáctico Dalmáu con la *Phonetic Pop Sounds* de Luis Pazos? Seguramente que será primero a partir de las instancias de escritura interactiva que habilita cada dispositivo técnico frente a los *inputs* en recepción aquello que nos permita agruparlos y poner en relación a configuraciones textuales por demás heterogéneas y distintas. En un segundo momento podremos comprobar que se trata además de otros públicos allí convocados, de otras tecnologías a cargo de la gestión del contacto, de unas evaluaciones estéticas también diferentes e inscriptas en ámbitos de validación por demás cambiantes: el de las artes, los medios masivos, la poesía experimental, las didácticas “progresistas”, las poéticas tradicionales, etc.

Con respecto al par analítico azar/control creemos que a esta altura del trabajo ya se hará patente que los dispositivos lúdicos de inscripción que surgen dentro del ámbito de las tecnopoéticas y el arte contemporáneo son precisamente aquellos que mayor cuota de azar, indeterminación o incertidumbre respecto de sus lecturas ponen en juego frente a las instancias de reconocimiento. Y esto, creemos, motivado por una búsqueda deliberada de ambigüedad y de vacancia para la intrusión activa del operador textual en el interior de la obra. Interacción relativa, sin embargo, ya que muchas veces estará contralada por el personal de seguridad del museo o la galería, o monitoreada por las cámaras para evitar que la obra se modifique más de la cuenta...

6

PROGRAMA INTERIOR, ÍTEMS PARA ACTIVAR

Creemos escuchar el *tam-tam* de unas cancioncillas improvisadas; guiados por un rumor insistente pero melódico, atravesamos la fronda oscura. Pronto nos hallamos en medio de una ronda: hombres, mujeres, niñas y niños unos frente a otros modulan sonidos que por su cadenciosa recurrencia y por el relieve que los acentos le dan a la materia fónica – producto de una lengua que desconocemos– nos hacen intuir las estrofas y antistrofas, el reto y la respuesta, las formas del enigma solapado en el juego. Más tarde, el erudito nos dirá que se trata de un canto festivo en el cual los versos alternados habilitan las intervenciones de distintos participantes; que a partir de las asonancias, los interlocutores buscan meter el elemento improvisado dentro de un molde de rimas pautadas, amasado año a año por la tradición: un género que dentro de las estabilidades y previsiones permite a los usuarios introducir allí la variación estilística, el matiz idiolectal, la zona de libertades que el juego ofrece siempre como carnada. Y nuestro erudito completará el panorama: estamos en las islas Boeroe, en medio de una festividad de los *rana*, a estos cantos festivos los llaman *inga fuka*... “El elemento poético –continúa nuestro guía– lo constituye la alusión, la ocurrencia, la insinuación, el juego de palabras o, también, el juego con sonidos verbales en el que se pierde todo sentido.” (Huizinga, 2018 [1958], p. 188).

En las prácticas poéticas agonales (Huizinga, 2018 [1958]) de muchos pueblos antiguos distintas configuraciones discursivas oficiaban de juegos, tanto sagrados como profanos, pero que, unos y otros en muchos casos compartían similares rasgos estilísticos –la broma, el humor, la contienda o el cortejo– mediados por la palabra poética organizada rítmicamente, aparatizada –diría Déotte (2013)– a través de desplazamientos retóricos y reglas de uso características del mundo del juego. En los actuales juguetes textuales podemos escuchar el eco de aquellos tambores remotos y de los concursos de rimas, enmarcados en el ritual, la fiesta o el esparcimiento. Al respecto, nos explica

Huizinga: “todas las actividades de la formación poética, la división simétrica o rítmica del discurso hablado o cantado, la coincidencia de rimas o asonancias, el ocultamiento del sentido, la construcción artificiosa de la frase pertenecen, por naturaleza, a esta esfera del juego.” (2018 [1958], p. 202). La poesía misma, en estas culturas, es asumida “como un juego con las palabras y el lenguaje.” (2018 [1958], p. 202). Esas prácticas lúdicas hechas de oralidades y ritmos vocalizados, cantados, adornadas incluso con el acompañamiento de la percusión y las rondas que modulan la velocidad, las intensidades y los acentos de las enunciaciones grupales, prefiguran los dispositivos lúdicos de inscripción. Una vez que estos mudan de soporte, finalmente textualizados en esquemas interactivos bidimensionales o, dando el salto a la tridimensión espacial, ahora plenamente artefactualizados en tanto mecanismos con los cuales poder escribir a partir de las intervenciones practicadas sobre las terminales sensibles del dispositivo. Esa poesía antigua y lejana, “un juego con las palabras y el lenguaje” a que hacía referencia Huizinga (2018 [1958], p. 202), una vez aparatizada e inscrita sobre un soporte artefactual, se convertirá en el juguete textual que produce discurso a través de letras, palabras y lenguaje combinados según el programa que propone cada dispositivo.

En el ruido intertextual que generan los discursos cruzados, a menudo confundimos los términos; donde dijeron “juego” escuchamos “poesía”, donde dijeron “poesía” creímos oír “juguetes”. Explica Huizinga:

Teniendo en cuenta el valor esencial que la práctica de la poesía ofrece para la cultura arcaica, nada tiene de extraño que en ella la técnica del arte poético se eleve al más alto grado de rigor y refinamiento. Se trata de un código bien circunscrito de reglas de juego, que componen un sistema estricto de validez forzosa, pero con infinitas posibilidades de variación. (2018 [1958], p. 183)

Estas características que el historiador ve respecto de la poesía son casi idénticas a las operatorias puesta en acto en numerosos juegos antiguos y modernos, de allí la ecuación que sostiene parte de su investigación en *Homo ludens* y que ahora usamos para nuestro provecho: juego = poesía, o más específicamente, “*Poiesis* en una función lúdica.” (2018 [1958], p. 183). De manera similar, Jean-Louis Déotte identifica una invariante lúdica en las operaciones que habilitan los aparatos frente al accionar de los usuarios. No sólo señala en esto a las tecnologías de la comunicación, sino que hace extensiva la idea de *aparatos* a diferentes configuraciones protéticas, externas al cuerpo humano, que a

menudo usamos para realizar diferentes acciones: “La escritura sobre un soporte exterior al cuerpo puede ya ser considerada como una proyección protética fuera de los límites del cerebro humano, lo que torna disponible una capacidad de memorización ilimitada.” (2013). Registro y archivo, entonces, se articulan sobre la superficie textual del soporte, pero a menudo lo hacen asumiendo protocolos del orden del juego, de la interacción lúdica:

No es por azar que la mayor parte de los aparatos inventados en el corazón de la modernidad dan cuenta más bien de lo lúdico, de lo “jugable”: son accesorios de los placeres humanos, cuyo lugar de nacimiento no es ni el atelier ni el laboratorio, sino la barraca ferial. Los aparatos exhiben una poética técnica que ya está al servicio de sí misma, de un placer tomado a la ficción que describe Aristóteles en la *Poética*. (Déotte, 2013, p. 182)

Y continúa la cita un poco más adelante: “Con los aparatos, se permanece en la ficción, no sólo porque producen nuevos regímenes de la ficción sino sobre todo porque ellos son autoproductores, autoficcionales, al generar por sí mismos mundos y temporalidades que no se esperaban.” (Déotte, 2013, p. 182). Esta cualidad metapoética de los aparatos, replegados al interior de sus propios mecanismos productivos, hace que los juguetes textuales generalmente trabajen asentados desde una posición *meta*; de allí las recurrencias que vimos tanto en Xul Solar, en Edgardo Vigo como en Belén Gache de montar instrumentos artefactuales cuya morfología y sintaxis reenvían continuamente del código al código: programas lingüísticos que se cierran sobre las posibilidades combinatorias, de composición, del lenguaje mismo. Si el alfabeto es un *bricolage*, como propone Barthes (2013, p. 103) y el poema un *artefacto poético*, “una forma de pensar la artesanía poética”, según sugiere Fernández Mallo en *Postpoesía* (2009, p. 34), pues entonces ese antiguo poema de letras ahora aparatizado, devenido en artefacto objetual e interactivo, al ser activado en recepción pondrá en movimiento productivo los fragmentos cargados en el programa. Mediante los protocolos de combinación que habilita el dispositivo lúdico, la materia verbal almacenada –letras, palabras, pequeños discursos, grafías, íconos– entrará en relación fragmento con fragmento, en una danza del corte y pega organizada por el operador que monitorea, desde las terminales del juguete, el proceso generador de la semiosis. Como arriesgamos en relación con los artefactos metapoéticos, también en los juguetes textuales detectamos parecida recurrencia, la de un

metadiscursio que diagrama una doble circulaci3n de la semiosis: hacia el interior, replegada sobre los componentes productivos de cada mecanismo y, hacia el exterior, tentando a los usuarios a una retroalimentaci3n de ida y vuelta para hacer aflorar el texto, mediante ese juego compartido entre dispositivo t3cnico e instancias de lectura.

Llegados a este punto, suponemos, empieza a bascular una idea que exhorta desde la bibliograf3a consultada y que quiz3 nos ayude a despejar ciertas vaguedades adheridas al uso que dimos al t3rmino *dispositivo*. Precisamente, en diferentes trabajos aproximativos, Traversa ha ido puliendo, criticando y ajustando los alcances de su criatura anal3tica. Aqu3 nos interesan particularmente las articulaciones que el concepto adquiere, su flexibilidad operatoria, cuando a partir de las aproximaciones de Verhaegen en el N° 25 de la revista *Herm3s*, Traversa lo religa a la din3mica del *bricolage* y al rol activo que reserva para el operador. Luego de caracterizarlos como “artificio *tecnosemi3tico*” (2014, p. 47), especifica la idea:

un procedimiento en vistas a la soluci3n de un problema en relaci3n al cual, para lograr su prop3sito, el operador deber3 –en el proceso de selecci3n de las partes– pasar de las condiciones del problema a las caracter3sticas de los componentes, m3s o menos heter3clitos, que podr3an asociarse para hallar la apetecida soluci3n. (Traversa, 2014, p. 48)

En consonancia y en eco, casi podr3amos decir “rimando” con Traversa, Fern3ndez Mallo habla del libro, es decir, del *artefacto postpo3tico* (2009) como de “un software hilvanado”, de “mucho pegamento”, tambi3n del “anodino fragmento”. Y redondea el objeto a partir de la enumeraci3n: las instrucciones de una lavadora, un misal, una factura, un compendio de mec3nica que “mutan autom3ticamente en poema.” (2009, p. 29).

Volviendo ahora s3 sobre nuestra hip3tesis de partida, en un intento por cerrar un c3rculo que desborda hacia otros problemas laterales, all3 arriesg3bamos en relaci3n con el objeto de estudio unas *posibilidades crecientes de construir artefactualidad* para los juguetes textuales y la factibilidad –mejor, el anhelo– de asistir al surgimiento de unos g3neros nuevos, o –m3s prudente– de diferentes dispositivos. Ese *escenario auspicioso* al que apel3bamos al comienzo de la investigaci3n pensamos que se mantiene en estado de promesas, activado por el momento en modo “deseo”. No porque no hayamos dado suficiente cuenta de casos que califican para competir en la categor3a “juguete textual”, sino porque estos casos generalmente trabajan en unas zonas productivas de disciplinas y

de inmersiones genéricas borrosas, yuxtapuestas, que se superponen unas con otras. Que responden a ámbitos que los invocan con otros nombres... Entonces, vemos que ciertos rasgos del juguete textual están también en el poema semiótico, en ejemplos “consagrados” por la poesía visual, o en los juegos de la palabra y el lenguaje. Ciertos otros responden al llamado de las obras digitales e interactivas del *net.art*. A aquellos de más allá los vemos encabalgados en el objeto plástico, otros comparten cartel en la periferia de la música electrónica, el videojuego o la instalación, y así.

En este intento de pensar en qué serie ubicaríamos a los juguetes textuales, a qué disciplinas, a qué ámbitos de circulación y consumo remitirlos o dónde emplazarlos, vuelve ahora a la memoria una pregunta que al comienzo de la investigación dejara como al pasar el Director de Tesis, Sergio Ramos: “¿podría entonces un autor de juguetes textuales ganar o, al menos, competir por el Nobel de Literatura?”. Desde ya que la pregunta no apuntaba al éxito de las producciones o a la posibilidad de ver labrarse un futuro promisorio para el redactor de estos juguetes, sino que mediante la interrogación nos invitaba a definir un lugar de emplazamiento, a calibrar cuál podría ser el carril de circulación y validación social que imaginábamos para nuestros aparatos.

Atados a una progresiva –aunque lenta– artefactualización de los esquemas lúdicos interactivos, muy probablemente motivados por el influjo de las artes visuales y los ejemplos promisorios de los objetos plásticos y las interfaces digitales, el devenir social de los juguetes textuales mantiene su suerte unida a la página gestionada por el poeta y el escriba, talladores de superficies planas y estandarizadas, amigos de la repetición mecánica de la mano que cae sobre la hoja, traza, sube y vuelve a caer o, cuanto más, de unos dedos que librados al empuje de su peso, se deslizan sobre las mismas teclas, una y otra vez. La poesía, nos recuerda Huizinga, “en su función original como factor de la cultura primitiva, nace en el juego y como juego. Es un juego sagrado, pero, en su carácter sacro, este juego se mantiene constantemente en la frontera de la alegría desatada, de la broma y de la diversión.” (2018 [1958], p. 186) Ese mandato queda, esperemos, como tarea por resolver para los juguetes textuales del futuro.

6.1. Un dispositivo, muchos dispositivos

Cuando iniciamos esta investigación, de manera provisoria decidimos considerar a los juguetes textuales como *artefectos interactivos que, a partir de las configuraciones verbales que presentan en su superficie textual, invitan a una escritura producto de las intervenciones lúdicas y las instancias de juego desde una posición de operador textual.*

Acto seguido, nos propusimos averiguar: ¿en qué trama de prácticas socio-históricas se inscriben los dispositivos lúdicos?; ¿a quiénes convocan en tanto usuarios y/o activadores del dispositivo?; ¿qué elementos de los juguetes textuales provienen del campo de la poesía y cuáles de las artes visuales?; ¿cómo fueron variando en su configuración textual de acuerdo a si los cambios eran motorizados desde el arte poética, y cómo, en cambio, cuando lo eran desde la ludolingüística o las tecnopoéticas contemporáneas? Para empezar a responder a estos interrogantes, nos planteamos el desafío metodológico de construir un modelo de abordaje interdisciplinario para los juguetes textuales, mediante la descripción y análisis de distintas soluciones de escritura interactiva a lo largo de la historia de la poesía, sus retroalimentaciones con otros lenguajes artísticos y sus enclaves en variadas plataformas tecnológicas.

Como toda investigación debe, además de apuntar a un fin, contar con una guía heurística que acompañe el proceso de investigación, a modo de hipótesis de partida creímos detectar *una tendencia de los dispositivos lúdicos hacia la artefactualidad*. Inmersos en los procesos de cambio genérico y estilístico que afectan por igual a los lenguajes expresivos, vimos a los juguetes textuales absorbidos por un movimiento de compulsión material, volumétrica, hacia la tercera dimensión. Si la materialidad del significante y el repliegue del poema en su propia singularidad metapoética marcan la tarea poética del simbolismo en adelante, el dispositivo lúdico actual se arriesga entonces en un salto hacia la artefactualidad de los soportes y le ofrece al lector u operador – dispersos en su estructura textual– ítems para ser activados.

Ahora bien, a medida que fuimos desandando las configuraciones textuales y los mecanismos productivos de los dispositivos en los momentos de recorte que esbozamos, es decir, a través de la línea diacrónica de los artificios, los pasatiempos, las máquinas, los juguetes y las tecnopoéticas, pudimos observar que los modos de gestión del contacto entre las instancias de producción y reconocimiento no sólo iban cambiando, sino que la misma magnitud de las variantes habilitaría a hablar ya no de uno, sino de varios tipos de dispositivos diferentes. A su vez, y tratando de despejar otro de los interrogantes planteados, aquel referido a la supuesta emergencia de un género nuevo, creemos ahora que las estabilidades necesarias así como la comunidad de rasgos retóricos, temáticos y enunciativos no concurren en el caso de los juguetes textuales, a los cuales, para configurar el corpus, hemos tenido que salir a buscar en diferentes ámbitos de referencia, sorteando límites territoriales entre las artes y la literatura, cargando en una criba ya no temas, figuras retóricas y modos enunciativos divergentes, sino también materialidades,

soportes, públicos y estatutos estéticos asociados. Por tanto, podemos afirmar que los juguetes textuales no conforman un género ni literario, ni plástico; como tampoco remiten a un dispositivo unitario y cerrado en sus configuraciones técnicas y sociales, sino más bien a un conjunto heterogéneo, elástico de dispositivos permeables a los intercambios disciplinares, que suelen asumir la forma de artefactos lúdicos que activan mecanismos de lectoescritura a partir de las intervenciones de un operador en reconocimiento.

Objetos encabalgados, a caballo entre la literatura, las artes y las tecnologías, los juguetes textuales basculan entre jurisdicciones estéticas que a menudo dudan en reconocerles un estatus de ciudadanía. En el ámbito de las tecnopoéticas, este tipo de pesquisas geográficas son algo recurrentes: “los cultores de este tipo de poesía experimental que trabaja en el cruce entre palabra, imagen, sonido y cuerpo, estuvieron más bien vinculados al campo de las artes plásticas.” (Kozak, 2012, p. 228). En la página siguiente y en relación con otro grupo: “En años recientes, comienzan a hacerse visibles algunos poetas que, más asociados a la literatura y no tanto a las artes plásticas, aportan nuevas opciones a esta genealogía de poesía experimental.” (2012, p. 229). Ni en uno ni en otro caso la investigadora se refiere a los juguetes textuales –término, por demás, que no aparece en su trabajo–, pero la cita sirve para ver cómo en un ámbito apenas más estable y conceptualmente más trabajado como el de las poéticas experimentales se da un parecido desfasaje de las prácticas respecto de sus campos de pertenencia y, por lo tanto, de los respectivos públicos, ámbitos de circulación y las valoraciones asociadas. Finalmente también desfasados respecto de las tradiciones que pusieron a punto los mecanismos productivos de una escritura aleatoria, a menudo los juguetes textuales parecieran olvidar su linaje. Al contrastar el propio estatuto, los valores de luces y sombras que recortan su perfil de objetos mestizos, retroceden frente a la estabilidad de los formatos aceptados. Eligen medrar en los márgenes, en las fronteras; oscilando entre lo que Petris y Martínez Mendoza –a partir de “Proposiciones sobre el género” de Steimberg (2013, p. 45-96)– llaman “campos de desempeño semiótico” (2014) y que llevan sobre sí la marca que los señala en tanto criaturas de la interdisciplinariedad.

6.2. El canon, allá lejos

“Aunque el autor no muera –nos dice Goldsmith desde las páginas de sus *Escrituras no-creativas*–, quizá comencemos a ver la autoría de una manera más conceptual: tal vez los grandes autores del futuro sean aquellos que puedan escribir los mejores programas con los cuales manipular, analizar y distribuir prácticas del lenguaje.” (2015, p. 35). Esta

posición excéntrica respecto de las valoraciones sobre la figura autoral en tanto programador y del lector como operador textual, por un lado nos aleja del genio romántico que encuentra en el desarreglo de sus facultades sensoriales y del artista inspirado –de corte clásico– que compone al dictado de las musas bienechoras y, por el otro, nos confirma la copresencia de poetas-programadores y públicos-operadores en los antiguos artificios que fuimos reseñando. Ya esta concepción autoral sitúa a los dispositivos lúdicos en una locación marginal, de borde, y marca las distancias que los separan de las prácticas canónicas.

Respecto de las valoraciones en negativo que desde reconocimiento se hicieran sobre artificios y pasatiempos hemos dejado sobrado testimonio en otras páginas y no volveremos sobre ello. Sí importa ahora señalar las coordenadas –en el sentido espacial de centro/periferia– que los dispositivos lúdicos de inscripción han sabido encontrar en el campo del arte y, más específicamente, en relación con las narrativas canónicas que signaron los rumbos de la estética. Para ello, el artículo de Schaeffer titulado “La teoría especulativa del Arte” (2012) nos facilitará algunos insumos de utilidad y nos ayudará al momento de recontextualizar el lugar que corresponde a los juguetes textuales en relación con esas visiones hegemónicas, para –creemos– comprobar una vez más cierta excentricidad constituyente de los dispositivos destinados al juego de las inscripciones interactivas en la didáctica y el entretenimiento.

Recuperemos, previo a esto, una cita de Laura Sánchez Gómez en la que la investigadora presentaba a los autómatas escribientes como máquinas performáticas, y lo hacía en estos términos: “Si buscamos en la historia “oculta” del arte...” (Sánchez Gómez, mayo de 2014). Jugando con el paralelismo y la rima, quisiéramos replicar: “Si medimos los dispositivos con un índice de marginalidades asociadas”, ese “índice” bien podría ser la *teoría especulativa del Arte* que plantea Schaeffer. Los párrafos que siguen consistirán en un intento por justificar estas analogías. Para ello veremos concurrir sobre la página, a modo de lluvia de ideas, conceptos como *romanticismo*, *simbolismo*, *sacralización del arte*, *saber extático*, *ideal*, *autotelismo*, etc. Veamos de ordenar la argumentación.

De algún modo, lo que se propone Schaeffer con la tesis de una teoría especulativa en el campo de las artes que actuara como narrativa maestra y módulo de referencia a partir del cual contrastar las obras es arribar a una conceptualización de aquellas visiones hegemónicas que vertebraron el mundo del arte y sus prácticas desde fines del siglo XVIII a esta parte, es decir, desde el surgimiento del romanticismo a la actualidad, no sólo para mostrar cómo estas narrativas articularon un canon hegemónico que remitir a la historia

del arte, sino además condicionaron el propio hacer de los artistas, todavía hoy –en muchos casos– coptados por el virus de la sacralización y el misterio, de la mistificación y los reclamos por “un saber extático”. (Schaeffer, 2012, p. 22). Para pruebas solo basta con hojear los fragmentos de los poetas románticos de la revista *Athenaeum* (1798-1800) dirigida por los hermanos Schlegel y copiar algunos al azar: “El núcleo, el centro de la poesía se ha de encontrar en la mitología y en los misterios de los antiguos, ¡Sacien el sentimiento de la vida con la idea de lo infinito, entonces comprenderán a los antiguos y a la poesía!” (Labarthe y Nancy, 2012, p. 270). O bien este otro: “Podría afirmarse que es una característica del genio poético saber mucho más de lo que sabe que sabe.” (Labarthe y Nancy, 2012, p. 158). En esta inefabilidad asociada a la figura del poeta como vate, sus facultades lo religan con una voz omnisapiente que emite desde el más allá, la gran enunciativa que vocaliza a través de sus labios terrenales. De allí que su cabeza humana diga más de lo que sabe, no solo porque el saber total, el saber del saber, le viene de fuerzas exógenas, sino porque su decir poético ha sido taquigrafiado en estado extático, en el abandono de sus atenciones volitivas a unas palabras que le llegan como revelación, iluminación, visiones, brotes místicos. Por tanto el poema y la obra del artista saben más que el propio artífice.

Schaeffer resume las diferentes líneas de tensión que animan su teoría especulativa mediante “una fórmula muy simple: el arte es un saber extático, es decir, que revela verdades transcendentales, inaccesibles a las actividades cognitivas profanas.” (2012, p. 22). De algún modo como suplemento de una vida incompleta que el arte viene a redimir, la figura mesiánica del artista ofrece sus dones en tanto revelación y reparte, con prudencia, la buena nueva revelada a un pequeño séquito de acólitos. Para una nueva religión, una nueva carrera aclesiástica, nuevos textos sagrados, otros relicarios que adorar. Verdadera “sacralización del arte –o de la poesía– concebido(s) como compensación de una realidad desfalleciente” (2012, p. 20) que Schaeffer refrenda a través de citas y menciones a Valéry y Matthew Arnold, a Kandinsky y Schöenberg, pero también a Joseph Kosuth y a Beuys, lo cual nos muestra claramente que los coletazos del romanticismo atraviesan todo un arco temporal que integra en su recorrido al simbolismo, las primeras vanguardias y los conceptualismos de la segunda mitad del siglo XX. Casi como un espejo en el cual se mira todo el arte moderno, y en esta autorepresentación que le devuelve, el artista y el poeta creen ver allí una misión: “la evolución de las artes debe obedecer a una autoteleología histórica que las lleve poco a poco, en una marcha reflexiva, a considerar que su función histórica es descubrir su propia naturaleza interna.”

(2012, p. 42). Esto significa una narrativa maestra que compele a las disciplinas artísticas a un repliegue continuo hacia sus propios lenguajes específicos: forma y color para la pintura; sonidos, ruidos y silencios para la música; palabras, letras y espacio gráfico para la poesía, etc.

Si por casualidad creyésemos que estos argumentos fueran todavía insuficientes, podríamos apelar a otros testimonios, sólo como un rodeo para comprobar que los resultados no cambiarían en lo sustancial. Intentémoslo. En su ya clásico artículo “La pintura moderna”, Clement Greenberg delinea lo que considera los rasgos principales de una narrativa modernista y lo hace en términos similares a lo expuesto por Schaeffer: “La esencia de lo moderno consiste, en mi opinión, en el uso de los métodos específicos de una disciplina para criticar esta misma disciplina. [...] para afianzarla más sólidamente en su área de competencia.” (Greenberg, 2006, p. 111). Esta especificidad y plegado de cada arte sobre sus propios lenguajes constituyentes en pos de una supuesta pureza intrínseca, una fidelidad al propio medio como distintivo operacional de las vanguardias según Greenberg, serán puestos entre paréntesis, cuestionados o relativizados por los juguetes textuales, los cuales recurren a todo tipo de cruces interartísticos, a contaminaciones e hibridajes, tomando de cada arte aquello que necesiten –herramientas, operaciones, materialidades, soportes– para montar el dispositivo lúdico de inscripción.

El ámbito de competencia propio de cada arte –continúa Greenberg– coincidía con lo que era único en la naturaleza de su medio. La labor de la autocrítica consistió en eliminar de los efectos específicos de las distintas artes aquello que hubiera podido ser pedido en préstamo al medio por las otras artes restantes. Así cada arte se volvería “pura” y en su “pureza” hallaría la garantía de sus patrones de calidad.” (2006, p. 112)

Como vemos, nada más alejado de las maneras de entender el propio dispositivo técnico por parte de los juguetes textuales.

Bajo estos presupuestos y en semejante contexto de referencias teóricas, de horizontes de expectativa compartidos, ¿cuál otro podría ser el lugar destinado a los dispositivos lúdicos de inscripción que el de las fronteras entre los géneros y el de los bordes en donde cada arte amojona sus límites?, ¿y qué otro posicionamiento respecto del canon que el de unas connotaciones marginales asumidas con alegría, con el orgullo propio de los artefactos desplazados, merecedores de los rótulos paratextuales que han sabido ganarse: rarezas, extravagancias, curiosidades, recreos literarios?

Si estas son, en definitiva, las distancias que separan a los juguetes textuales de las obras que articulan con éxito en el mercado de las narrativas hegemónicas, no muy diferente habrá sido en otras épocas respecto de los centros de reconocimiento y de las preceptivas de validación. Pensemos, por ejemplo, lo extranjeros que resultan los artificios formales y los pasatiempos en relación con las ideas-fuerza que regularon las prácticas artísticas a partir del Renacimiento: mimesis, belleza y sublimidad. Un texto canónico como el tratado *De lo sublime* atribuido a Longino, redescubierto y traducido por Boileau en 1674, trajo al centro de la escena el estilo elevado y el arsenal retórico acorde para subyugar las fibras de un público renovado. En estos términos nos presenta Longino la materia que trata:

lo sublime es como una elevación y una excelencia en el lenguaje, y que los grandes poetas y prosistas de esta forma y no de otra alcanzaron los más altos honores y vistieron su fama con la inmortalidad. Pues el lenguaje sublime conduce a los que lo escuchan no a la persuasión, sino al éxtasis. (1979, p. 148)

Pensado en tanto efectos en reconocimiento, el herramental del estilo sublime implica “grandeza en la concepción” (1979, p. 133), “intensidad de la emoción, esto es, la pasión vehemente y entusiasta” (1979, p. 134), un aparato retórico al servicio del efecto mediante las figuras –“la mejor figura será aquella que pase desapercibida como tal” (1979, p. 136)–, palabras elevadas, emoción y dignidad combinadas en procura de “un estilo grandioso” (1979, p. 136) y la belleza asociada. De todas estas máximas estilísticas, ¿cuántas podríamos llegar a reconocerles a nuestros dispositivos lúdicos? ¿Y cuáles respecto de lo que ocurrirá un poco después, durante la *remake* neoclásica del siglo XVIII? Finalmente, ¿cómo podríamos conciliar unos protocolos retóricos que piden a sus figuras la máxima discreción, el disimulo para no sobreexponer la batería discursiva con que los tropos escalan hasta lo sublime, con el proceder característico de los dispositivos lúdicos, el cual consiste justamente en escenificar el mecanismo productor y, a posteriori, modelar en 3D el motor que ponga en funcionamiento la semiosis? La misma extranjería y marginalidad que posicionaba a los artificios respecto de la narrativa mimética renacentista podemos ahora verla reflejada en los desacuerdos entre las formas de expectación canónicas en términos de una contemplación distante, estática, propias del siglo XVIII, y los modos de interacción que pedían los mecanismos automáticos de escritura o los juguetes didácticos.

6.3. Ni la pluma ni el pincel

Habíamos usado en un par de oportunidades el término “hídrido”, “hibridaje” para señalar la mezcla constitutiva de los artefactos que venimos siguiendo en nuestra investigación. Una lectura atenta al libro de Burrello nos puso frente al concepto más adecuado de *heterosis* (2012, p. 129), concepto que aplicado a los juguetes textuales podría remitir a un cierto vigor combinatorio asociado a estos objetos producto del *bricolage*. Ahora bien, si –como pudimos ver a lo largo de los capítulos– los juguetes textuales se montan sobre diferentes dispositivos técnicos para gestionar el contacto y no conforman un determinado género sino que basculan entre ámbitos de referencia y series artísticas heterogéneas, entonces ¿cómo opera la concurrencia de las interdisciplinas en la conformación de los juguetes?, ¿y de qué modo se incluyen a estos objetos desclasados dentro del sistema general de las artes? Para responder a ambos interrogantes, primero vamos a ver qué diferencias aparecen con cada cambio de dispositivo, en esos pasajes que fuimos siguiendo de los artificios a los pasatiempos, de las máquinas a las tecnopoéticas actuales. Una vez organizada esta información, la usaremos para abordar el problema de la interdisciplinariedad y la inclusión problemática de los juguetes textuales dentro del sistema de las artes.

Recordemos. En el capítulo 2 decíamos a propósito de los artificios formales que estos dispositivos, ubicados en el momento inicial de la serie diacrónica, daban cuenta de unos esquemas textuales interactivos –en proceso–, aplicados sobre un soporte-papel bidimensional, cuya sistematización había correspondido al trabajo de archivo, clasificación y análisis crítico del arte poética, articulando una doble vía de difusiones: una letrada, referida a círculos académicos y a los modos de hacer de la poesía escrita, y otra más popular, ligada a las festividades cívico-religiosas de la pompa monárquica, de la iglesia, los gremios o las justas poéticas. La carga lúdica en estos casos podía recaer sobre funciones pedagógicas –recordemos el afán didáctico de los programas jesuitas vinculados a la doble articulación de los lenguajes expresivos en la emblemática y la jeroglífica–, muestras de ingenio, solemnes documentos funerarios o meros entretenimientos cívicos para que los poetas demostraran sus capacidades lingüísticas y los impresores, los primores decorativos de una incipiente industria gráfica.

Este dispositivo lúdico así conformado va a diferir notablemente de los pasatiempos o recreos literarios. Enclavados en el segundo momento de la serie diacrónica, compartirán todavía ciertos esquemas verbales e icónicos estampados sobre

las dos dimensiones de la superficie textual, pero ahora el soporte-papel será, ya no el de los tratados de poética, los pliegos orlados para la poesía mural o el libro de poemas, sino la hoja –más rústica– del periódico y la revista. Este cambio en las tecnologías que establecen el contacto con las instancias de reconocimiento, a su vez, devendrá en la conformación de nuevos públicos consumidores. El acceso a los dispositivos lúdicos implicará aquí la compra de un determinado producto periodístico y, a su vez, el concurso de géneros discursivos diferentes asumiendo el esquema de los pasatiempos, por ejemplo, asociados a la publicidad, la propaganda política o la crítica a través de la sátira. Si bien muchos pasatiempos reenvían a configuraciones textuales y operatorias discursivas que fueron moldeadas por siglos de trabajo poético, emplazados en géneros marginales que padecieron la afrenta casi rutinaria de una recepción adjetivada –“ese coleccionismo capital de chirolas”, “signo evidente del mal gusto”, “un deplorable documento social”, “miserable género”–, obtuvieron su certificado de géneros estables en la prensa periódica, como objetos verbales destinados al esparcimiento y la puesta en práctica de las competencias adivinatorias del lenguaje: una manera juguetona de desencriptar grifos cerrados bajo siete llaves por redactores anónimos. La anonimidad autoral, en este sentido, no hace más que subrayar el estatuto no-artístico de los pasatiempos y de abandonarlos a la suerte que corren los productos comunicacionales destinados al consumo masivo. Sin rúbricas prestigiosas del lado de la producción, sin las marcas de garantía que aseguren una supuesta calidad estética de la obra, los pasatiempos se zambullen en los flujos de la semiosis social amparados solo en las posibilidades de interacción lectora que ofrecen a los usuarios y en la eficacia del juego programado en el dispositivo.

Entre artificios y pasatiempos hay una continuidad de procedimientos e inserciones genéricas que a menudo hacen que sus diferencias queden muy matizadas, al punto que en los manuales de ludolingüística conviven pacíficamente como miembros discursivos de una única familia. Con las máquinas y los juguetes, en cambio, las variantes que asume el dispositivo se acrecientan a punto tal de, según los casos, dificultar los lazos que los ligan bajo un mismo estandarte: aquí, por caso, los juguetes textuales. Ya el hecho de que se trate de objetos, artefactos articulados o mecanismos autómatas – y no más esquemas textuales asentados sobre papel– introduce en la grilla de comparaciones una cuña que divide aguas y fragmenta el campo. A su vez, al remitir a ámbitos de circulación y consumo muy distintos al de los artificios y pasatiempos, y también otros respecto de las tecnopoéticas, los objetos convocados en este tercer momento de la serie diacrónica aparecen como los más remisos a quedar agrupados bajo

un único conjunto coherente que les dé cobijo más allá de sus diferencias. A esto se suma que para los otros tres grupos de dispositivos contábamos con un corpus teórico de remisión: los mencionados tratados del arte poética –artificios formales– y de ludolingüística –pasatiempos–, y los ensayos críticos y las revistas de poesía para las tecnopoéticas. A las máquinas, los juguetes didácticos y artísticos, en cambio, los encontramos desparramados en publicaciones dispersas o, desde hace algún tiempo, en catálogos de exposiciones de excentricidades y nostalgias.

Por último, el conjunto de dispositivos lúdicos que concurren en nuestro recorte bajo el rótulo de tecnopoéticas cuenta, como dijimos recién, con extensos libretos académicos donde se los estudia, se los reseña, se los colecciona según problemáticas específicas y, por esto mismo, dichas investigaciones contribuyen a dotar de cierta estabilidad y previsión a los conjuntos discursivos. Si bien los artefactos basculan entre su pertenencia a la literatura o las artes, los ámbitos disciplinares que los convocan cuentan con especialistas y bibliografías que rápidamente absorben las novedades y les dan entrada analítica a través de reseñas periodísticas, muestras en galerías y museos, ponencias en congresos o estudios de más largo aliento en antologías y volúmenes individuales. Rastrear las variables que pueda cobrar el dispositivo técnico para el caso de las tecnopoéticas excede este rápido recuento de los juguetes textuales y sus diferencias, pero a modo de ejemplo podemos sí inferir zonas de contraste que surgen a primera vista entre una web interactiva como la *Word Market* o *Transgrama* con un ajedrez capaz de vaticinios artrológicos, composiciones musicales y poemas en verso libre; o entre una interfaz de escritura telepática, una corneta de la que salen poemas onomatopéyicos y un conjunto alfabético totalmente integrado por soldados de plásticos.

Volviendo una vez más sobre los ítems que tabulamos en la grilla analítica, veremos ahora qué informaciones puedan aportarnos –organizados en un cuadro comparativo– acerca de los dispositivos estudiados. La clave léxica usada en este caso no requiere mayores aclaraciones debido a su sencillez denotativa. Sí aclarar que, en aquellos casilleros en los que se elige la doble opción (exhibición/uso) o (uso/exhibición), se quiere indicar que debido a las múltiples variables posibles, creemos que prevalece una opción por sobre otra, pero sin llegar a eclipsarla completamente. Y una nota al pie: señalar respecto de las tecnopoéticas la categoría “dispositivo de exhibición” por sobre la categoría “dispositivo de uso” pareciera un error a simple vista, pero responde a los análisis realizados de los principales juguetes textuales en el capítulo 5: su potencial pragmático, de uso, y el envite literal a un accionar directo por parte del operador, en casi

todos los casos quedaba entre paréntesis –casi como una buena intención expresada pero rápidamente reprimida por la institución– por tratarse de dispositivos expuestos en galerías y museos y, por lo tanto, de un acceso mediado y/o restringido. A pesar de su potencial de activación, muchas veces se inscriben en un modo de exhibición canónica que solo permite la contemplación: un mirar respetuoso y a distancia del objeto.

<i>Dispositivos</i>	<i>Artificios</i>	<i>Pasatiempos</i>	<i>Máquinas-Juguetes</i>	<i>Tecnopoéticas</i>
<i>Materialidad</i>	Verbal-visual	Verbal-visual	Verbal-visual-sonora	Verbal-visual-sonora
<i>Soporte</i>	Papel	Papel	Objeto-máquina	Objeto-máquina-hipermedia
<i>Dimensionalidad</i>	Bidimensional	Bidimensional	Tridimensional	Tridimensional
<i>Interactividad</i>	+	+	+	+
<i>Activación</i>	+	+	+	+
<i>Azar/Control</i>	Azar	Control	Control	Azar
<i>Tipo de dispositivo</i>	De uso/exhibición	De uso	De uso	De exhibición/uso
<i>Categoría autoral</i>	Firma de autor	Anónimos/ Seudónimos	Firma del inventor/ Marca comercial	Firma de artista/poeta
<i>Públicos</i>	Letrados / Ciudadanos en fiestas públicas	Lectores de prensa gráfica	Estudiantes / Espectadores de galerías y museos	Espectadores de arte y lectores de poesía experimental
<i>Estatutos artísticos</i>	Géneros menospreciados, marginales	Géneros de entretenimiento, consumo masivo	Rarezas / Géneros didácticos / Objetos artísticos	Obras de arte, proyectos de poesía experimental

6.4. Ut pictura poeatrix

En una de las páginas de *Verbalia*, el tratado de ludolingüística que citamos reiteradas veces, Marius Serra habla acerca de un proceso de *juguetización* de la realidad; dice específicamente respecto de un filósofo: “En su libro *Marina* nos ofrece una visión global del proceso de juguetización de la realidad en el ámbito de la creación.” (2001, p. 22). Desconocemos el trabajo en cuestión pero muy probablemente en él nos encontremos con poetas accionando juguetes de madera y con públicos leyendo sentidas estrofas escritas mediante cubos plásticos y puzzles de cartón. Más allá de la real ocurrencia de estas criaturas de la imaginación en aquellas páginas, el concepto viene a nombrar un fenómeno que pudimos seguir a lo largo de los capítulos: la presencia virtual, fantasmática o marginal que en la literatura han tenido los juguetes hechos con palabras y letras –con la

materia verbal, moviendo lenguaje de aquí para allá— desde tiempos remotos hasta nuestros días. Y en este sentido, interrogarnos: ¿aportamos los materiales de prueba suficientes como para hablar de una existencia fáctica de juguetes textuales en el campo de la literatura o las artes?, ¿o se trata, por el contrario, de un deseo, de una pulsión utópica en pos de unos objetos manipulables con los cuales un/a lector/a podría llegar a escribir?

Cierto es que la misma denominación “juguete textual” no aparece en ninguna bibliografía y que tampoco arroja datos el hecho de cargarla en el *Google*. En principio, entonces, se trataría de una operación conceptual *ad hoc*, de un objeto diseñado expresamente para esta investigación, objeto que empieza y termina con ella. Aun así —y quizá aquí radique verdaderamente nuestra propuesta— el concepto “juguete textual” puede llegar a operar como un campo de pruebas de suma utilidad para las prácticas de la escritura poética y los encuentros entre disciplinas artísticas heterogéneas: artefactualizar el texto y abrir su trama a la activación lectora será entonces aquel primer paso hacia los artefactos ilusorios que aquí nos convocan. A su vez, el modelaje del término “juguete textual” bien puede operar como herramienta heurística para pensar el ensamblado de nuevas textualidades, o para abordar unos esquemas intercódigos ya existentes que desligan en reconocimiento la activación de sus protocolos productivos.

Puede incluso que suene utópico pero una reciente experiencia editorial en nuestro país lo desmiente. ¿Sería iluso, en tal sentido, vislumbrar a futuro un trabajo conjunto entre poetas y industriales del juguete —una fabricación en serie, o más acotada, artesanal— que ponga en manos del público consumidor unos dispositivos reversibles con acceso, ahora, a un menú de prestaciones ampliadas? Para anclar esta propuesta y despojarla de de cierto viso de cosa improbable o descalabrada, remitimos a la experiencia de la editorial Tinkuy y sus *Libro-juegos de poesía*. Los mazos de cartas ponen a disposición de los usuarios un menú de *jugabilidad* opcional —una suerte de bitácora con botones— para activar el dispositivo en modo “poesía a la carta”, “tarot poético” o “reciclaje de palabras”. Es decir que, programado con tres modos de juego diferentes, el dispositivo nos invita a seleccionar cómo vamos a tramitar nuestra escritura interactiva a partir de la manipulación de las cartas y los intercambios con el resto de los jugadores. Respecto de la figura autoral, aquí el juguete textual registra una doble entrada: la firma comercial (Tinkuy) y la del autor/a de cada título de la serie. En el catálogo de los productos Tinkuy encontramos, entre otros, a los siguientes nombres de poetas y narradores: Laura Devetach, Gustavo Roldán, María Teresa Andruetto, Alfonsina Storni, etc. Esa articulación poeta-industria que sugerimos más arriba, en este caso ya estaría

funcionando; la editorial Tinkuy ofrece sus productos en el mercado de las discursividades para activar desde el 2019.

Aunque de momento ubicados en lugares marginales de la serie literaria, en ocasiones desprestigiados como bagatelas o tonterías festivas, los dispositivos lúdicos de inscripción trabajan en una zona de confluencias interartísticas, o mejor, como dice Rafael de Cózar en referencia a las poéticas experimentales, en la “ruptura más generalizada de las barreras interartísticas” (1991, p. 10), a partir de la “afluencia generalizada de diversos códigos” (1991, p. 10). Quizá, en definitiva, como si los juguetes textuales fuesen verdaderos objetos traductores de los lenguajes de cada arte, poniendo en relación la pintura con la poesía, la música con las artes aplicadas, la performance con el *net.art* y así. Y una vez superada semejante “implosión disciplinar” (Dalmau y Gorriz, 2013, p. 49), luego de tanta mezcla, nos alcanzara la pregunta: “¿cuál es el objeto del arte en esa disolución territorial?” (Dalmau y Gorriz, 2013, p. 50).

Aquellas correspondencias de las que hablaba Étienne Souriau, distintas a las del bosque sinestésico baudelaireano –“Como muy largos ecos de lejos confundidos / en una tenebrosa y profunda unidad, /vasta como la noche, como la claridad, / perfumes y colores y sonos se responden”–, utilizan parecidos reenvíos a los de la traducción, ya que aquí “las diferentes artes son como distintas lenguas.” (Souriau, 1965 [1947], p. 21). Así, dejándose arrastrar por semejantes analogías, bien pueden ahora disponerse plásticamente e integrar conjuntos expresivos heterogéneos en un tapiz como este:

cuando Lucrecio (en los versos 31 al 40 del Primer libro) se inspira en una estatua; o cuando David, en muchos de sus cuadros, se inspira en bajorrelieves antiguos; o Delacroix en poemas; o Victor Hugo, Gautier y Heredia en cuadros; o Schumann (*Kreisleriana*) en arabescos y personajes recortados como siluetas, la inventiva de la correspondencia puede perfectamente equipararse a una traducción. (Souriau, 1965 [1947], p. 20)

Animados entonces por la fluencia de los lenguajes artísticos, ese particular vínculo producción/reconocimiento que articulan los dispositivos lúdicos entre el programa diseñado por el poeta –aquí la figura autoral tiende a deslizarse y puede ir del “artista” al “programador”, aunque preferimos el término “poeta” porque señala unos reenvíos a las tradiciones del campo literario del cual provienen– y las estrategias de lectura vehiculizadas por el operador textual, comportan la dinámica de un aparato traductor, un

convector de materialidades significantes que al facilitar los diálogos intercódigos sobre la superficie del juguete reconfigura el discurso resultante, producto de la intervención lectora, en tanto jeroglífico artefactual.

Más allá de las diferentes líneas de tensión que pulsán al objeto de estudio hacia uno y otro lado de los ámbitos de competencia que forman los sistemas de las artes y según se desprende del recorrido trazado a lo largo de los capítulos, podemos afirmar que la propia emergencia de nuestros juguetes se fue dando en la forma de progresivas mutaciones de moldes textuales específicos, identificados con la poesía. Claramente, las primeras experiencias surgen a partir de corrimientos discursivos y deslices formales que operan sobre los esquemas estróficos y el tramado de los versos, a los cuales se les empieza a dotar de interfaces verbales de interacción, sofisticados componentes fabricados con materia verbal que convierten al poema tradicional –con apego a las recursividades de la métrica y la rima– en sutiles mecanismos para la producción automática de discursos. Los acrósticos y las posibilidades de lectura que habilitan, las reconfiguraciones morfológicas que ponen en juego los anagramas y los palíndromos, las modulaciones fónicas que instalan una polifonía de sonoridades acordes o disfónicas con los ecos finales de cada verso, incluso las lecturas multidireccionales producto de los diagramas laberínticos, cuando no la potencial máquina combinatoria que articula los versos seleccionados en un esquema radiado, circular, a partir de las instrucciones de un paratexto configurado como menú de opciones, todo esto hace ya a la presencia de verdaderas máquinas textualizadas que programan los lenguajes para que, una vez que el lector los hace pasar a través de los esquemas prefigurados en el soporte, el dispositivo lúdico los convierte en texto, discurso, poema.

Para conseguir esto, el poeta –la figura autoral asociada con el hacer– evidentemente deberá contar además con un herramental ajeno a su campo de competencias, aquel de las simples palabras. Entonces saltará el cerco o atravesará el linde que lo separa de las artes visuales para pedir prestadas aquellas estrategias de que carece. Correrá luego hasta donde moran las musas de la música, o más lejos todavía, hacia la fuente de plasma digital adonde enseñan el arte de los hipertextos animados. Aun así, las tradiciones y los corpus de referencia que los han ido formateando por siglos –incluso hoy, mediante los compendios críticos que organizan y analizan estos esquemas textuales interactivos– pertenecen más al campo de la literatura que al de las artes visuales y, acotando, más aún al de la poesía experimental que al de la novela o los cuentos. De esto han dado fiel testimonio los discursos que formaron parte de las condiciones de

producción de nuestros dispositivos, esa *red intertextual* (Verón, 1987, p. 27) integrada, entre otros, por las poéticas de Rengifo (1592), López Pinciano (1596), Carvallo (1602), Gracián (1642), Caramuel (1663), Vicens (1703), Masdeu (1801), Carbonero y Sol (1890); por las antologías de Aguilar y Tejera (1923), Argañaraz (1986), Perednik *et. al.* (2016), Queneau *et. al.* (2016) e Italiano (2016); y por los ensayos críticos de Zárate (1976), de Cózar (1991), Serra (2001), Gache (2004), Kozak (2012), Barisone (2017) y Jait (2018). Por eso mismo sostenemos que, a pesar de las correspondencias, de los programas traductores de códigos y materialidades diferentes y del enclave mixto, mixturado, de los juguetes en un área interdisciplinar de referencias superpuestas, los dispositivos lúdicos son parte de la poesía, al menos así los reclaman desde las bibliografías que recortan el campo. Pertenecen, por tanto, a un tipo de práctica convocante y laxa en sus bordes que es la del poema experimental, aquel artefacto *verbi-voco-visual* (De Campos, 2019) modelado en la confluencia de los lenguajes expresivos, los soportes y las materialidades, y cuya preceptiva —en un *work in progress* continuo— no termina de sedimentar aquellos aspectos que denotarían unas marcas de pertenencia genérica relativamente estables y previsibles.

Ahora bien, si los juguetes textuales son deudores de la poesía o, mejor dicho, se integran en esa línea de remisiones intertextuales, ¿qué ocurre entonces con las máquinas lectoras, las enciclopedias mecánicas, los juguetes didácticos o las versiones de la *Rayuel-O-Matic*? En estos casos, probablemente, el poeta pueda apelar a una serie de operaciones artísticas bastantes recurrentes que, teniendo en el centón latino (Curtius, 2017) un campo de pruebas para la manipulación de materiales preexistentes, encuentran luego un cauce natural en las vanguardias históricas, a través de una línea que va del collage, el *ready-made* y el montaje de objetos surrealistas a las actuales refuncionalizaciones del apropiacionismo y las escrituras no-creativas (Goldsmith, 2015). En este sentido, si antiguamente los autores podían apelar a las licencias poéticas para salvar aquellos mandatos de la preceptiva que trababan la libertad creadora, ahora los procedimientos recién apuntados podrían actuar al modo de nuevas licencias, ya no para acomodar un verso a un esquema estrófico o unas sílabas a la métrica perfecta, sino para reconfigurar el mismo soporte de escritura, para volver a nombrar las herramientas con que puede trabajar el poeta y ampliar así los alcances de su artefacto verbal: del poema a los juguetes textuales. ¿De qué manera, entonces, ensamblar todo esto en un dispositivo posible? Por ejemplo: de los resortes cinéticos de una máquina en particular, el autor bien puede aprovechar su esquema dinámico para dar marcha a la materia verbal que carga en el

programa y, así, utilizarla para montar un nuevo esquema estrófico. De este modo, las máquinas y juguetes artefactuales debidamente activados por la lectura articularían el poema, amparados en estas nuevas licencias que han sabido ganar para sí las artes visuales (Goldsmith, 2015) y que las poéticas experimentales aún miran con ansias.

6.5. Poéticas con el complemento del adjetivo

Como una manera de materializar estos conceptos, de asociarlos a unas referencias un poco más denotativas y seguirlos, a través de las operatorias discursivas de un dispositivo lúdico en particular, analizaremos brevemente de qué forma se manifiestan dichos procesos en un objeto híbrido, producto del cruce entre materialidades y soportes, cuyo modulado previo ha requerido el concurso de varias disciplinas artísticas; nos referimos a la mano-autómata inventada por el relojero alemán de Friedrich von Knauss. En principio, podemos asegurar que se trata de un objeto artefactual, provisto de un mecanismo de relojería interno, el cual anima una mano para que escriba sobre un papel. Esta pieza labrada totalmente en metal, como figura de bulto, queda inscrita en el ámbito de la escultura. Los drapeados de la estatuaria clásica aquí se corresponden con unas superficies espiraladas, algodonasas, como si fuesen nubes de las que irrumpe la mano del escriba invisible. Es una mano metonímica que con un poco de metal amasado miméticamente encarna la figura del escritor. La superficie textual queda enmarcada por un conjunto decorativo formado por un entrelazado floral simétrico, a modo de frontón, que se apoya sobre dos columnas en espiral. La base del dispositivo la forma un edificio circular, también surcado por columnatas, que descansa sobre una suerte de bandeja con dos asas adornadas a los costados. Objeto rococó en el que el metal emula la esponjosidad de la nube, de la rosa y la muselina; además, en el abanico de reenvíos estilísticos, no duda en convocar las retroalimentaciones del arte greco-romano. Hasta aquí las competencias de la escultura y la orfebrería.

Internamente, disimuladas tras la carcasa hueca de la figura, un mecanismo automático de resortes y engranajes de relojería provienen del ámbito de la técnica, del oficio del relojero. La mano protésica adherida al mecanismo, que al moverse traza las graffías sobre el papel, está modelada también a partir de las competencias que pide el volumen tridimensional: administración de luces y sombras sobre la materia, figuración y cierto realismo que enseñaron siglos y siglos de prácticas de las llamadas Bellas Artes. Incluso también aquellos conocimientos que aportaron las artes aplicadas, en este caso, el hacer del orfebre. Por último, el producto del artilugio cinético, la producción textual

resultante una vez que el conjunto es activado, queda inscripto en el ámbito de las escrituras, contenida en la legalidad de los géneros epidícticos, como otra de las tantas enunciaciones de aparato y del fácil elogio cortesano. Resumiendo, se trata de un dispositivo lúdico en el que concurren los saberes de la escultura, la orfebrería, la relojería y de los géneros literarios.

Con un pie en cada uno de los sistemas del arte señalados, criatura de las interdisciplinas allí convocadas, el autómatas de von Knauss construye su discurso –un tanto repetitivo– a partir de las activaciones que un operador en recepción se dispone a realizar; de esto la escritura surge casi automáticamente plasmada sobre el papel. Dispositivo entonces que opera a partir de los cruces entre materialidades y técnicas compositivas salidas de diferentes campos disciplinares. Por aquella pulsión escritural que anima por igual a artífice y prótesis, a poeta y mano mecánica, aquí la escritura se ofrece en potencia, contenida en el programa listo para funcionar, a la espera de nuevos/as lectores/as. Si en el autómatas de von Knauss concurren tres o cuatro disciplinas para montar espacialmente el dispositivo, ¿cuánto más para el caso de un juguete atravesado por tantos ámbitos de referencia como el panjuego de Xul Solar? Este juguete textual aparece cruzado por diversas líneas de fuga que reenvían a competencias y operatorias sintácticas del campo de la astrología, la lúdica, la música, la literatura, el tarot y las matemáticas, las cuales, articuladas por las decisiones que van tomando los jugadores, activan las inscripciones correspondientes sobre un tablero saturado de códigos heterogéneos. ¿En qué serie anotar, entonces, al híbrido escritural?

Una primera respuesta, fácil y rápida, sería dejar el problema en manos de las instituciones y argumentar que en tanto Xul Solar es artista y sus trabajos se exponen en galerías y museos de arte, pues... Pero este razonamiento en seguida encuentra sus contrajemplos, ya que numerosas publicaciones literarias abordan su obra y la incluyen en una serie discursiva determinada: la de la poesía visual, o experimental, la del texto interactivo, la de las criptografías, los juegos intercódigo, las escrituras plásticas, etc. A menudo se lo menciona como artista, otras como poeta, astrólogo, visionario; a veces se lo incluye al comienzo de la línea seminal que despierta al poema visual para la tradición de las poéticas siempre diversamente adjetivadas –justo a raíz de ese deslizamiento en los ámbitos de competencia–, en tanto “oblicuas” (Davis), “opacas” (Barisone), “nómades” (Gache), “experimentales” (Jait), o moduladas por el prefijo “tecno-” (Kozak). Asimismo, de sus reiteradas incursiones al campo literario puede oficiar de testigo una de las revistas de poesía más significativas de finales del siglo XX, que utiliza su nombre como título:

Xul, signo viejo y nuevo. Revista de literatura. Más allá de inclinarnos por una u otra vinculación a determinado campo disciplinar, la obra de Xul Solar bascula sobre el filo – problemático y a menudo riesgoso– en donde arte y literatura parecen juntarse o bien se separan, pero a su vez allí unas herramientas y unas operaciones discursivas heterogéneas hallan un lugar de coexistencia, aunque ocasional, no menos protéica.

6.6. Coda didáctica

Con la excusa de seguir a lo largo de estas páginas a unos escurridizos objetos cuyas genealogías mestizas no terminan de afincarlos en un ámbito de pertenencia único y estable y cuyas lábiles configuraciones compelen al investigador a seguir atando los hilos para hacer más prieta la red con que sostenerlos como dispositivos posibles de una semiosis social, nos hemos topado finalmente con un hecho cierto: el de haber trazado un mapa de situación y unas condiciones técnico-operacionales para una futura emergencia de los juguetes textuales junto a los poemas interactivos y los artefactos que operan con el lenguaje. Si no logramos afirmar de ellos una presencia taxativa y sin fisuras, al menos pudimos presentarlos en sociedad y los dotamos de una existencia latente, transitoria, también ella lista para ser activada.

Muchos de los trabajos aquí reseñados, de las estrategias de inscripciones que despliegan frente a los usuarios, como así de las interfaces productivas que surgen del encuentro entre materialidades y soportes pueden acercar a las ámbitos de enseñanza de las escrituras variados y novedosos protocolos de escritura creativa –y también de la otra (Goldsmith, 2015)–. Poner a prueba sus posibilidades operacionales quizá sea una primera manera de empezar a bocetar los reales perfiles artefactuales, los botones ciertos de una bitacora que pulsar, y, a su vez, el encuentro con un dispositivo que nos interpele acerca de las operaciones de lectura, de la estructura procesual, abierta, de las producciones de la poesía y el arte contemporáneos. Un poco como ocurría con esos objetos extraños que Macedonio Fernández gustaba colgar, al descuido, en los árboles para motivar la curiosidad del paseante ocasional: los famosos “preguntadores”. Y esto que leemos en una reseña respecto de su novela lo quisiéramos también para nuestros juguetes: “provoca en el lector lo mismo que los ‘preguntadores’ colgados en los árboles por Macedonio: desconcierta, descoloca, provoca la reflexión y constituye así, un *taller de artefactos*”. (Pionetti, 2013)

En este sentido, el hecho de haber ligado un sustantivo –“juguetes”– a un adjetivo –“textuales”– que acuerdan en género y número nos ha permitido abrir un campo de

remisiones intertextuales que invitan a pensar, además de un conjunto de dispositivos, una serie de operaciones de lectoescritura que quieren traspasar la superficie textual planimétrica para tramar estrategias objetuales, volumétricas de inscripción, convocando nuevos soportes y disponiendo sobre ellos unas terminales sensibles a la activación lectora. Una invitación a pensar, por tanto, una escritura producto de un hacer participante que irrumpe en el espacio físico, atada al espesor de sus materialidades, y arroja unos signos dispersos que irán a confundirse entre las cosas, como un objeto más. En ese recobrado espesor, letras, palabras y versos se encuentran frente a frente con los cuerpos. Sometidos a las mismas compulsiones y legalidades del espacio en tridimensión, aprenden a escribir moviéndose de aquí para allá, esas que eran solo cosas tiradas por el piso.

Finalmente, una bibliografía sucinta complementa las informaciones que la investigación intenta facilitar a quienes manifiesten algún interés por acercarse al mundo del juguete, no ya como aquel niño o niña que destruía sus mecanismos para pasar el rato o saber qué contenían dentro, sino más bien como el antiguo escriba que, por vocación intermedial, confunde su pluma –ahora sí deliberadamente– con un improvisado juguete de hojalata.

Bibliografía

- Abenshushan, V. (31 de agosto de 2008). Los juegos de fluxus. *Letras libres*, México: Letras Libres Internacional.
- Agamben, G. (2011). ¿Qué es un dispositivo? *Sociológica*, Vol. 26, N° 73, mayo-agosto de 2011. México: Scielo.
- Aguilar y Tejera, A. (1923). *Las poesías más extravagantes de la lengua castellana*. Madrid: Sanz Calleja.
- Alpers, S. (2016). *El arte de describir. El arte holandés en el siglo XVII*. Buenos Aires: Ampersand.
- Argañaraz, N. N. (1986). *Poesía visual uruguaya*. Montevideo: Mario Zanolchi editor.
- Aumont, J. (1992). El papel del dispositivo. En *La imagen*. Buenos Aires: Paidós.
- Ávos, A. (5 de junio de 2017). El panajedrez. Revista *Un caño*. Recuperado en <http://revistauncanio.com.ar/la-dimension-desconocida/el-panajedrez/>
- Bandini, R. (1 de julio de 2019). Mind Poetry, control de poesía con ondas cerebrales. *Medium*. Recuperado de <https://medium.com/@Bandini/mind-poetry-control-de-poes%C3%ADa-con-ondas-cerebrales-5c2dd32074bb>
- Barisone, O. (2014). La escapada de la línea: Edgardo Antonio Vigo y la construcción de la poesía visual como género. *Revista Laboratorio*, N° 11, 2014. Chile: Universidad Diego Portales.
- (2017a). *Experimentos poéticos opacos*. Buenos Aires: Corregidor.
- (2017b). Experimentos poéticos entre Buenos Aires y París: las tácticas móviles de Carmelo Arden Quin de Madí a Robho. *Revista de Estudios Globales y Arte Contemporáneo*, Vol. 5, N° 1.
- Barthes, R. (2013). *Variaciones sobre la escritura*. Buenos Aires: Paidós. [1993]
- Benjamin, W. (1989). *Escritos. La literatura infantil, los niños y los jóvenes*. Buenos Aires: Nueva Visión. [1969]
- (2016). *Libro de los Pasajes*. Madrid: Akal. [1983]
- Bianchi, S. (2009). *Manual Arandela*. Buenos Aires: Macedonia.
- (2016). Juan Caramuel: laberintos y artefactos. Revista *Op.Cit.*, Agosto de 2016.
- (2017). Emblemas, viejos poemas ilustrados. Revista *Op.Cit.*, Agosto de 2017.
- (2019). Jeroglíficos en lengua romance. *NAU poesía*, marzo de 2019.

- Borges, J. L. (1989). Las inscripciones de los carros. En *Evaristo Carriego*. Buenos Aires: Emecé.
- Bourdieu, P. (1991). *El sentido práctico*. Madrid: Taurus. [1980]
- Brecht, G., Costa, E. y otros (2019). *Fluxus escrito. Actos textuales antes y después de Fluxus*. Buenos Aires: Caja Negra.
- Bufano, A. (1983). El hombre y su sombra. Revista *Teatro*. Buenos Aires, N° 13, 1983.
- Burello, M. G. (2012). *Autonomía del arte y autonomía estética. Una genealogía*. Buenos Aires: Miño & Dávila.
- Calvet, L. J. (2008). *Historia de la escritura*. Buenos Aires: Paidós.
- Calvino, I. (1983). Cibernética y fantasmas. Apuntes sobre la narrativa como proceso combinatorio. En *Punto y aparte. Ensayos sobre literatura y sociedad*. Barcelona: Bruguera.
- Cappana, P. (2007). *Ciencia ficción. Utopía y Mercado*. Buenos Aires: Cántaro.
- Carbonero y Sol, L. (1890). *Esfuerzos de ingenio literario*. Madrid: Sucesores de Rivadeneyra.
- Chiappe, D. (2008). Máquinas autoras, artificios literarios. *Letras libres*, mayo de 2008. México: Letras Libres Internacional.
- Cóccaro, V. (2017). Pablo Katchadjian: de la máquina de lectura a la máquina de escritura. Recuperado de https://www.academia.edu/31139947/Pablo_Katchadjian_de_la_m%C3%A1quina_de_lectura_a_la_m%C3%A1quina_de_escritura
- Curtius, E. (2017). *Literatura europea y Edad Media latina I y II*. México: FCE.
- Dalmau, J. y Gorriz, L. (2013). La problemática interdisciplinar en las artes. *On the w@terfront*, N° 27, octubre de 2013.
- Davis, F. (2014). Diagonal Cero y los descentramientos de la poesía. Revista *Arte y Parte*, N° 109, febrero-marzo de 2014.
- De Campos, H., Fenollosa, E. y Eisenstein, S. (2019). *Ideograma, lógica, poesía, lenguaje*. Buenos Aires: Gog & Magog.
- De Carvalho, A. (1602). *Cisne de Apolo*. Recuperado de <https://bibliotecavirtual.asturias.es/i18n/consulta/registro.cmd?id=669>
- De Cózar, R. (1991). *Poesía e imagen*. Recuperado de http://boek861.com/lib_cozar/indice.htm
- Delas, D. y Filliolet, J. (1973). *Lingüística y poética*. Buenos Aires: Hachette.

- Deleuze, G. (1990). ¿Qué es un dispositivo?, en AAVV. *Michel Foucault filósofo*. Barcelona: Gedisa.
- Del Vado, J. (2011). *Empiézase por cualquier parte*. Buenos Aires: Spiral Jetty.
- Déotte, J. L. (2013). *La época de los aparatos*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo editora.
- De Riquer, M. (1948). *La lírica de los trovadores*. Barcelona: Escuela de Filología.
- Derrida, J. (2008). *De la gramatología*. México: Siglo XXI.
- Díaz Rengifo, I. (1592). *Arte Poética Española*. Recuperado de https://books.google.com.ar/books?id=SqIxQ_YLNjMC&printsec=frontcover&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false
- Dorfles, G. (1979). *El devenir de la crítica*. Madrid: Espasa Calpe.
- Ducrot, O. y Todorov, T. (1995). *Diccionario enciclopédico de las ciencias del lenguaje*. México: Siglo XXI. [1972]
- Dueñas Villamiel, J. (2011). Juguetes y vanguardia. *Realidades inexistentes*. Recuperado de <http://www.realidadesinexistentes.com/juguetes-y-vanguardia>
- Espinosa Vera, C. H. (marzo de 2016). El punto ciego. Revista *Escaner cultural*, N° 189, marzo de 2016. Recuperado de <https://revista.escaner.cl/node/7909>
- Fernández Mallo, A. (2009). *Postpoesía. Hacia un nuevo paradigma*. Barcelona: Anagrama.
- Flusser, V. (2015). *El universo de las imágenes técnicas. Elogio de la superficialidad*. Buenos Aires: Caja Negra.
- Gache, B. (2004). *Escrituras nómades. Del libro perdido al hipertexto*. Buenos Aires: Limbo.
- (2006). La poesía visual como máquina de guerra del lenguaje. En *Poesía Visual Argentina*. Buenos Aires: Vórtice.
- Gadamer, H. G. (2005). El elemento lúdico del arte. En *La actualidad de lo bello*. Buenos Aires: Paidós.
- Genette, G. (1989). *Palimpsestos. La literatura en segundo grado*. Madrid: Taurus. [1962].
- Goldsmith, K. (2015). *Escrituras no-creativas. Gestionando el lenguaje en la era digital*. Buenos Aires: Caja Negra.
- Gómez de la Serna, R. (1947). *Ismos*. Buenos Aires: Poseidón.
- González, F. D. T. (1795). Censura de unos sonetos acrósticos. En *Poesías*. Madrid: Imprenta de Viuda e Hijos de Marín.

- Gonzalo García, R. C. (1996). El ceremonial barroco y la poesía mural: más ejemplos de literatura efímera. En *AISO Actas IV*. Valladolid. Recuperado en https://cvc.cervantes.es/literatura/aiso/pdf/04/aiso_4_1_072.pdf
- Gracián, B. (1942). *Agudeza y arte de ingenio*. Buenos Aires: Espasa Calpe. [1642]
- Gradin, C. (27 de mayo de 2010). Poesía, imágenes y medios de comunicación en la Revista Diagonal Cero (1962-1969), ponencia.
- Gradowczyk, M., Gualtieri, A., Pérez Balbi, M. y Santamaría, M. (2008). *MAQUINACIONES. Edgardo Antonio Vigo: Trabajos 1953-1962*. Buenos Aires: CCEBA y Centro de Arte Experimental Vigo.
- Greenberg, C. (2006). *La pintura moderna y otros ensayos*. Madrid: Siruela.
- Hegeler, S. (1965). *Cómo elegir los juguetes*. Buenos Aires: Paidós.
- Heinich, N. y Shapiro, R. (2012). ¿Cuándo hay artificación? *Revista Digital Contemporary Aesthetics*, Edición Especial N° 4, Abril de 2012.
- Huizinga, J. (2018). *Homo ludens*. Madrid, Alianza. [1958]
- Infantes de Miguel, V. (1980). La textura del poema: disposición gráfica y voluntad creadora. En *Anuario de la Sociedad Española de Literatura General y Comparada*, Vol. III.
- Italiano, J. A. (2016). *El ancho margen. Muestra de la poesía visual uruguaya (1835-2016)*. Montevideo: Del cementerio virtual.
- Jarry, A. (1980). Sobre los títeres. En *Todo Ubú*. Barcelona: Bruguera.
- Juguetes que son obras de arte. (1 de septiembre de 2003). *La Nación*. Recuperado de <https://www.lanacion.com.ar/cultura/juguetes-que-son-obras-de-arte-nid516250>
- Kawin, E. (1941). *La selección de juguetes*. Buenos Aires: Claridad.
- Kozak, C. (Ed.). (2012) *Tecnopoéticas argentinas. Archivo blando de arte y tecnología*. Buenos Aires: Caja Negra.
- Lacoue-Labarthe, P. y Nancy, J. L. (Ed.) (2012). *El absoluto literario. Teoría de la literatura del romanticismo alemán*. Buenos Aires: Eterna Cadencia.
- La historia de los autómatas (21 de septiembre de 2018). *Baúl del arte*. Disponible en <http://bauldechitiya.blogspot.com/2018/09/la-historia-de-los-automatas.html>
- Lamborghini, O. (2004). *Poemas, 1969-1985*. Buenos Aires: Sudamericana.
- Lem, S. (1980). El electrobardo de Trurl. En *Ciberíada*. Barcelona: Bruguera.
- Longino. (1979). *Sobre lo sublime*. Madrid: Gredos.
- López Pinciano, A. (1596). *Filosofía Antigua Poética*. Recuperado de <http://artespoeticas.librodenotas.com/artes/612/filosofia-antigua-poetica-i-1595>

- Marafioti, R. (Ed.) (1998). *Recorridos semiológicos. Signos, enunciación y argumentación*. Buenos Aires: Eudeba.
- Marechal, L. (1967). El pan-juego de Xul Solar, un acto de amor. *Cuadernos de Mr. Crusoe*, N° 1. Buenos Aires.
- Masdeu, J. F. (1801). *Arte Poética Fácil*. Recuperado de <http://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/arte-poetica-facil-dialogos-familiares-en-que-se-ensena-la-poesia-a-cualquiera-de-mediano-talento-de-cualquier-sexo-y-edad--0/html/>
- Motos Teruel, T. (2005). *Juegos creativos del lenguaje*. Santiago de Compostela: Meubook, S.L.
- Musarra, A. (1978). *Fabricación de juguetes de madera*. Buenos Aires: Hobby
- Oliveras, E. (2010). *Arte cinético y neocinetismo*. Buenos Aires: Emecé.
- Padín, C. (1999). Multimedia y poesía experimental en América Latina. *Revista Escáner cultural*. Santiago de Chile, N° 12.
- Perednik, J., Doctorovich, F. y Estévez, C. (2016). *El punto ciego. Antología de la Poesía Visual Argentina de 7000 a.C. al Tercer Milenio*. California: San Diego State University Press.
- Pérez Pascual, A. (1996). La teoría emblemática en el *Arte Poética Española* de Rengifo y Vicens. En *Literatura emblemática hispánica: actas del I Simposio Internacional*, Sagrario López Poza.
- Petrignani, S. (2009). *Catálogo de juguetes*. Buenos Aires: La Compañía.
- Petris, J. L. y Martínez Mendoza, R. C. (2014). La semiótica argentina y la publicación de *Semióticas* y *La semiosis social 2*. El trabajo de Eliseo Verón y Oscar Steimberg. *Revista Figuraciones*, N° 11, noviembre de 2014. UNA, Crítica de Artes.
- Pfandl, L. (1933). Las tres clases del jeroglífico. En *Historia de la literatura nacional española en la Edad de Oro*. Barcelona: Sucesores de Juan Gili.
- Pichardo, C. (1996). Esquemas potenciales de los poemas máquina: La *Metamétrica* de Juan Caramuel. *Semiosfera*, N° 5, 1996. Madrid: Debate.
- Pionetti, M. (2013). Macedonio Fernández: la vida y la literatura. *Télam*, Cultura, 29 de diciembre de 2013. Buenos Aires.
- Poéticas oblicuas. (30 de mayo de 2016), *Ámbito Financiero*. Recuperado de <http://www.laurafeinsilber.com/poeticas-oblicuas-luis-pazos/>
- Prieto, A. (1968). *El periódico "Martín Fierro"*. Buenos Aires: Galerna.

- Queneau, R. y otros. (2016). *OULIPO, Ejercicios de Literatura Potencial*. Buenos Aires: Caja Negra.
- Rabossi, C. (2017). *Xul Solar Panactivista*. Buenos Aires: Museo de Bellas Artes.
- Ramis, M. (s/f). Máquina de lectura Fiske. *IDIS*. Recuperado de <http://proyectoidis.org/maquina-de-lectura-fiske/>
- Ramos, S. (2020). *Las promesas imposibles del arte. La construcción del valor del arte en sus metadiscursos institucionales de difusión*. Tesis de Doctorado, Universidad Nacional de las Artes. (Inédita).
- Rivero, A. (1981). Poesía concreta: una introducción. *Revista XUL*, N° 2, 1981. Buenos Aires: Xul ediciones.
- Rojas, R. (1960). *Historia de la literatura argentina. Los coloniales II*. Buenos Aires: Guillermo Kraft Ltda.
- Rosenvasser, A. (1945). *La poesía amatoria en el Antiguo Egipto*. Buenos Aires: Bajel.
- Sánchez Capdequí, C. (2009). El imaginario cultural como instrumento de análisis social, en *Agenda cultural*, N° 151, Febrero de 2009.
- Sánchez Gómez, L. (mayo de 2014). El ordenador como máquina performativa. *Revista Caracteres*, Vol. 13, N° 1. Salamanca: Ed. Delirio.
- Sanjuán Martínez, J. (1888). *El bardo. Arte de hacer versos, charadas, geroglíficos, fugas, acertijos, saltos de caballo, enigmas, logogrifos y demás enredos y marañas de este género al alcance de todos*. Villena: Imprenta de José Muñoz Ferriz.
- Schaeffer, J. M. (2012). *Arte, objetos, ficción, cuerpo*. Buenos Aires: Biblos.
- Serra, M. (2001). *Verbalia. Juegos de palabras y esfuerzos del ingenio literario*. Barcelona: Península.
- Shiner, L. (2015). *La invención del arte*. Barcelona: Paidós.
- Steimberg, O. (2013). *Semióticas. Las semióticas de los géneros, de los estilos, de la transposición*. Buenos Aires: Eterna Cadencia.
- Swift, J. (1988). *Los viajes de Gulliver*. Madrid: SM. [1726].
- Traversa, O. (2001). Aproximaciones a la noción de dispositivo. *Signo & Seña*, N° 12, 2001. Buenos Aires: UBA.
- (2014). *Inflexiones del discurso. Cambios y rupturas en las trayectorias del sentido*. Buenos Aires: Santiago Arcos.
- Uribe, A. M. (2003). *Tipoemas, Anipoemas*. Recuperado en <http://www.vispo.com/uribe/tipoemas.html>

- Verón, E. (1987). *La semiosis social. Fragmentos de una teoría de la discursividad*. Buenos Aires: Gedisa.
- (2004). Diccionario de lugares no comunes. En *Fragmentos de un tejido*. Buenos Aires: Gedisa.
- (2013). *La semiosis social 2. Ideas, momentos, interpretantes*. Buenos Aires: Paidós.
- Vigo, E. A. (1970). *De la poesía/proceso a la poesía para y/o a realizar*. Buenos Aires: Diagonal Cero. Recuperado de <https://www.ersilias.com/wp-content/uploads/EdgardoAntonioVigo-Delapoesiaproceso.pdf>
- (2016). Mi pequeño mundo poético de máquinas inútiles mecánico. Revista *Campotraviesa*, N° 9, invierno de 2016.
- Wenner, L. (Ed.) (2014). *Arte Madí, Edición facsimilar*. Buenos Aires: Ediciones Biblioteca Nacional.
- (Ed.) (2014). *Arturo. Edición facsimilar*. Buenos Aires: Ediciones Biblioteca Nacional.
- Zárate, A. (1976). *Antes de la vanguardia*. Buenos Aires: Rodolfo Alonso Editor.