



Sebastián Bianchi

Pulse aquí

Del poema al objeto para activar



CENTRO DE ESTUDIOS
INTERDISCIPLINARIOS



UNR

Bianchi, Sebastián

Pulse aquí : del poema al objeto para activar / Sebastián Bianchi. - 1a ed. - Rosario : CEI ediciones, 2023.

Libro digital, PDF - (Humanidades aumentadas / Germán Ledesma ; 3)

Archivo Digital: descarga y online

ISBN 978-987-82864-3-3

1. Semiótica. I. Título.

CDD 809.15

Imagen de tapa: *Vacation Serie Dreamlines* [2007] (capturas de pantalla). Imagen digital generativa de Leonardo Solaas - web: <https://solaas.com.ar/>

Diseño de tapa: Cintia Lorena Espinosa

Diseño y maquetación: Cintia Corestein

Sebastián Bianchi

Universidad Nacional de Rosario, 2023

Hecho el depósito que marca la ley 11.723

Publicado bajo licencia Creative Commons



Edición y publicación Centro de Estudios Interdisciplinarios, UNR

Director: Prof. Darío Maiorana

Maipú 1065 3º piso of 309, Rosario, Argentina

Tel: (0341) 4802781

Correo electrónico: cei@unr.edu.ar

Coordinación general:

Germán Ledesma (UNS-CURZA/UNCOMA)

Comité editorial:

Jimena Néspolo (UBA-CONICET)

Juan J. Mendoza (IIBICRIT-SECRIT/CONICET)

Fernanda Mugica (UNMdP-CONICET)

Micaela Szyniak (UNA-CIN)



CENTRO DE ESTUDIOS
INTERDISCIPLINARIOS



Universidad
Nacional
de Rosario

PULSE AQUÍ

DEL POEMA AL OBJETO PARA ACTIVAR



Colección Humanidades Aumentadas

Índice

Palabras preliminares -----	7
ENTRE EL VERSO Y LOS JUGUETES-----	9
Artes de poética descentrada -----	11
Oscuridad y llave léxica -----	18
Direcciones de lectura -----	22
Juegos alfabéticos -----	26
Sopa de letras rancia -----	29
Juguetes jeroglíficos -----	34
En esta ilustre bandera -----	36
SECCIÓN “PASATIEMPOS”-----	47
Recreos, pasatiempos y claringrillas -----	53
Medias “Ruth”: tienen premio -----	66
EL AUTÓMATA INSPIRADO -----	77
Ars machina -----	85
Musa combinatoria -----	90
De la materialidad del significante a la artefactualidad de los soportes -----	94
Mover alfabetos, mover lenguaje de madera: los tipos móviles -----	98
Lectoras mecánicas -----	102
Escritura en modo automático -----	108
UN KIT DE JUGUETES PLASTI-ÚTILES -----	117
Xul, el juguetero -----	124
Instrucciones de uso de un grafo artefactual -----	133
Gadget y máquina tonta -----	139

Soldados para un alfabeto -----	144
Cómo aparatizar la poesía nueva -----	149
PROGRAMA INTERIOR, ÍTEMES PARA ACTIVAR-----	160
Bibliografía -----	166
Sobre el autor -----	171

Palabras preliminares

El texto que sigue es un esbozo, un tanto recortado, de un trabajo de más largo aliento titulado “Juguetes textuales. Escribir con un dispositivo lúdico”, el cual fue dirigido por Sergio Ramos en el contexto de una tesis de maestría (UNA). Durante el proceso de investigación nos planteamos el concepto *juguete textual* en tanto metáfora operativa para abordar el desempeño semiótico de ciertos poemas y artefactos interactivos que habilitan procesos de lecto-escritura sobre sus respectivas superficies textuales. En ese sondeo de aproximación al objeto, fueron surgiendo una serie de preguntas-problema que intentamos despejar para construir conocimiento a partir del contacto con las interfaces y terminar de acomodar las aproximaciones a estas textualidades listas para ser activadas. En tal sentido nos preguntábamos: ¿Qué características deben reunir ciertos dispositivos lúdicos para producir escrituras a partir de las interacciones con un/a operador/a sobre la superficie textual del artefacto? ¿Cuáles potencialidades interactivas podrá presentar un poema para que de su contacto con el/la lector/a 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 ellos los anima un espíritu de juego, una instrucción que habilite interacciones lúdicas? Y finalmente, los objetos 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/a operador/a escriba a partir de efectivas intervenciones en el mecanismo, o se trata simplemente del ensueño difuso de un instante? A fin de desentrañar estos interrogantes, conformamos un corpus de poemas interactivos, juegos de palabras, juguetes didácticos, máquinas de lecto-escritura y dispositivos creados en el campo de las poéticas tecnológicas para poder rastrear en cada caso sus potencialidades interactivas y las configuraciones textuales que habilitan un rol de *operador/a* frente a las instancias de reconocimiento (Verón, 1987).

Con el propósito de ordenar los insumos, elegimos distribuir los poemas y objetos interactivos a lo largo de una línea temporal, segmentada en cuatro momentos diferentes de acuerdo a cómo han ido mutando los dispositivos lúdicos a lo largo de la historia y a cómo se modificaron también sus 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 fueron asignando a los artefactos interactivos de inscripción. Por ello, dividimos el recorrido que siguen los juguetes textuales según los diferentes nombres con que se los ha sindicado en los tratados: *artificios formales*, *pasatiempos* y *tecnopoéticas* respectivamente. A su vez, en estas etapas de configuración genérica, los juguetes textuales tendieron redes de retroalimentación con campos ajenos a la poesía, básicamente, con algunas 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 variados *mecanismos autómatas de lectura y escritura* que inventores excéntricos nos han legado, suerte de palimpsestos para futuras reapropiaciones por parte de las tecnopoéticas actuales.

Pues bien, al seguir los cambios operados en el dispositivo, podremos comprobar que los juguetes textuales a menudo disponen sus resortes interactivos y las superficies de activación mediante materialidades y soportes que van del libro manuscrito medieval a los libros impresos; del afiche tipográfico sobre pliegos orlados propios 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 performativos– 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, los dispositivos de lecto-escritura interactiva experimentarán 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 su superficie textual –páginas, pliegos, afiches, barajas, pantallas– para luego asumir una volumetría objetual, manipulable, mecánica, propia de los aparatos artefactuales –máquinas de lectura y escritura, alfabetos de madera, cajas Fluxus, tableros y fichas de panajedrez, pop-ups, libros mecánicos–. Es decir que si bien en un comienzo las textualidades interactivas distribuyen sus esquemas sobre el plano de la hoja, con apego al libro –como un género literario más–, con el tiempo las terminales textuales aparecerán montadas sobre el volumen artefactualizado, liberando al poema de su dependencia planimétrica –por el característico espacio tipográfico en dos dimensiones– y abrirán para los juguetes hechos con palabras el camino hacia los objetos articulados y las máquinas.

1

**ENTRE
EL VERSO
Y
LOS JUGUETES**

En la búsqueda de nuevas formas de escritura, distintas a las del trazo bidimensional sobre la hoja o la pantalla, este trabajo que en un guiño intertextual podríamos subtítulo “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, móviles, 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 resultar 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, veremos, no todos los juguetes textuales se aparecen 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.

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”, 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 clerescía, de a poco logró abrir una brecha en el abroquelado panorama de la preceptiva y permitió, 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, en 1592, el *Arte poética española*, volumen en el que dedica un espacio sustancial a estos artificios, a veces llamados *manierismos* o *formas difíciles* (de Cázar, 1991). 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 *Agudeza y arte de ingenio* (1642) de Baltasar Gracián, 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 les 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 benévolas. [...] 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 soy 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, 2018, p. 165). 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, 2018, p. 166). Esta ubicación excéntrica y periférica respecto del núcleo duro constituido por los moldes métricos y estróficos medidos va a persistir de aquí en adelante y marcará la suerte de sus derivaciones genéricas en las "poéticas tecnológicas" (Machado, 2000) o "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 respectos 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" (1960, p. 413), 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", en tanto remedios de "aquellos bárbaros logografos dictados a la vez por el

culteranismo degenerado y la adulación incipiente" (1960, p. 415), cumplían una función encomiástica, lisonjera, entre los discursos de aparato cortesanos, ya fuera para celebrar al monarca de turno, sus dotes terrenas, o bien como saludo final en reemplazo del tradicional epitafio. Por ejemplo:

Al conocerse en Buenos Aires la muerte de Carlos III 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, 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 dependían 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 del estatuto convencional de los contenidos –edulcoradas alabanzas políticas o religiosas–, las textualidades que movilizaban tales lisonjas se valían de novedosos procedimientos de escritura que venían 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.

En muchos casos, 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 prolífica 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:

OCTAVA ACRÓSTICA EN FORMA DE LABERINTO QUE PODRÁ COLOCARSE EN EL TÚMULO DE SUS HONROSAS EXEQUIAS

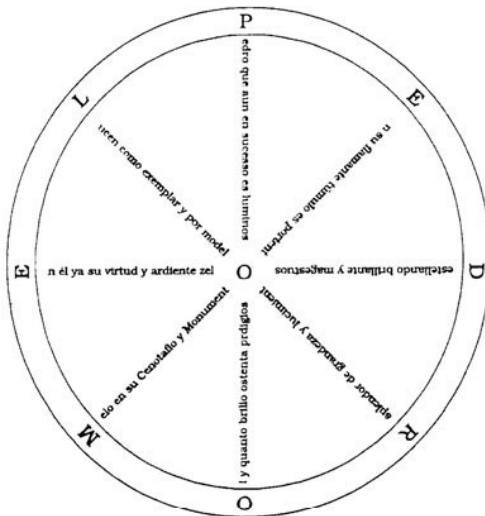


Fig. 1: Artificios formales en Buenos Aires, ca. 1750. Fuente: Ricardo Rojas. *Historia de la literatura argentina. Los coloniales II*. Buenos Aires: Guillermo Kraft Ltda., 1960.

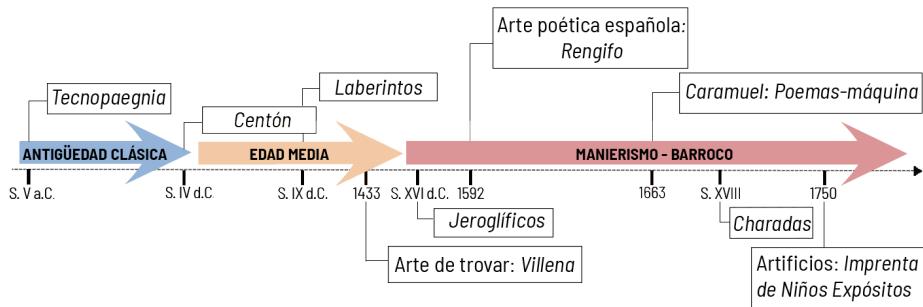
Incluso en España, la costumbre de difundir públicamente los laberintos, poemas acrósticos y jeroglíficos mediante afiches, dio origen a un particular dispositivo, el de la *poesía mural*; poesía destinada a las justas, los certámenes, el fasto político o religioso del que participaba el pueblo y a quienes 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" (Gonzalo García, 1996, p. 753), sobre pliegos orlados, diseñados mediante un esmerado trabajo tipográfico. Al respecto, la investigadora Rosario 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" (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) o religiosos (trasladados de reliquias, fiestas patronales, misterios, dogmas), por lo que se les supone una misma finalidad ornamental" (1996, p. 754). A modo de ejemplo, sirva este *Certamen, que la Universidad de Zaragoza, propuso a los aficionados a letras a propósito 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-, liras -a imitación de las de Garcilaso-, sonetos, glosas, jeroglíficos y versos latinos" (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 que circulaban por la metrópoli, los artificios coloniales y las actuales tecnopoéticas 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, Jorge 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 solo 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 textualidades 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 primativos 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*.

Oscuridad 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*, construidos 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
elevará 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, logografos 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 este libere todas sus posibilidades operativas de juego.

Al igual que los juguetes en verso, otros géneros vinculados a la poesía han puesto en práctica 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 significante solo 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, 1894) y que pasó luego a la sección de *recreos literarios* 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 solo 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 los 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 movimiento 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 disen, 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, 1894, p. 166).

Ideas recurrentes como las de oscuridad, metáfora y connotación acompañan 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/a 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).

León María 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 según 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 *semiogrífos* (Fabbri, 2001, p. 42), le arrebata 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 los *Esfuerzos de ingenio literario* y lo presenta de esta manera: "consiste en proponer, para que se adivine, una palabra, descomponiéndola, formando otras con la combinación de sus sílabas". Para el investigador Motos Teruel, en el más actual *Juegos creativos del lenguaje*, la charada "se basa en la división de una palabra en dos o más partes consecutivas que adquieren un sentido independiente. Esto es, en una frase se oculta una palabra dividida en sílabas" (Motos Teruel, 2005, p. 58).

Direcciones de lectura

Como vemos, en los enigmas la resolución del texto opera a nivel semántico, por el sentido escondido u oscuro del juego 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 amatorio 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 1º, 2º, 3º, 4º, 5º y 6º (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, Masdeu no deja de reservarles un lugar en su tratado, aun cuando solo sea para “ponerlas en chanza en los demás”. Recurriendo al antiguo tópico de los diálogos, sus dos personajes Sofronia y Metrófilo 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, 2018, p. 165).

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, 2018, p. 166). 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 alfábéticos 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 insinias, motes y divisas, cumplen un papel importante (de Cózar, 1991).

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 culternismo 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) 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 prolífica caligrafía y colocados en sitios visibles 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 y 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 y/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 planifican 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.

Juegos alfabéticos

Los juguetes textuales que venimos reseñando, con el objetivo de propiciar para el sujeto de la lectura un rol más participativo, contemplan en el esquema textual que ponen a disposición del lector/a 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 morfológicos. Así el caso de los letreados, cronogramas y poemas alfabéticos.

Los “artificios pangramáticos”, según Ernst Robert Curtius (2017, p. 398) en su apartado sobre manierismos formales, o los “tautogramas”, como los llama Tomás 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 su 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 insistencia inoclaudicable de los 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*:

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

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,
paragonarte, 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 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 *constraints*, 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 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 para 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 alfábético y numeral de algunas 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 les 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 (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, dedica unos párrafos a 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 gentlbVs, 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 de 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 DleM patrlos InqVrlt ln annos.

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

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 descubriendo 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 estudio 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 dicen 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 inumerables, 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, 2007, p. 93).

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 el trabajo de recodificación, potenciales versiones que el operador 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 reconocimiento. Para el Arte Poética Fácil de Masdeu, "El Laberinto es una composición poética, formada con tal trabajo y paciencia, que pueda leerse ó al reves, ó á saltos, ó á quadros, ó de qualquiera otro modo que se le antoje al Poeta" (Masdeu, 2018, p. 166).



Fig. 2: Laberinto latino. Paschasius, Pöesis Artificiosa. Fuente: Google Books https://books.google.com.ar/books?id=h7k9AAAACAAJ&printsec=frontcover&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false

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, va a ser en la lengua latina en donde hallarán 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)– se encuentra en varias iglesias medievales y ruinas romanas, y dice así:

SATOR
AREPO
TENET
OPERA
ROTAS

Fig. 3: Cubo mágico, talismán. Fuente: Armando Zárate, *Antes de la vanguardia*. Buenos Aires: Rodolfo Alonso Editor, 1976.

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). Rafael 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).

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

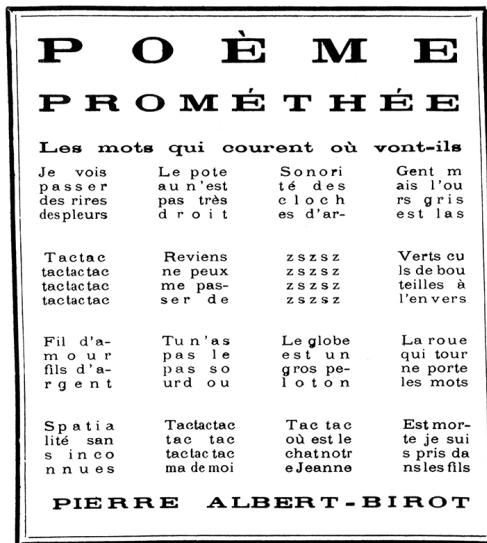


Fig. 4: Poema cúbico, Albert-Birot. Fuente: *OpenEdition Books* <https://books.openedition.org/pub/4664>

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 Cárdenas, los poemas de ajedrez hacen con la lectura lo mismo que los saltos de caballo proponen en los pasatiempos o recreos literarios. Al respecto, en el capítulo XI de su *Poesía e imagen* 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 semejanza 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. Fuente: Juan Díaz Rengifo. Arte Poética Española. Valladolid: Maxtor, 2007.

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.

Juguetes jeroglíficos

Actualizar las performances de sentido que vehiculizan diferentes tipos de signos -ya se trate de íconos, índices o símbolos según Peirce- 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 alfábéticos vuelven a unirse, ávidos, en el reencuentro hipertextual.

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 una misma estructura formada por lema, imagen codificada y copla a la heterogénea 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*, inaugurando 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 al tema. Rengifo, por ejemplo, en el capítulo CXIII de su *Arte poética* lo presenta así:

Hieroglyphico, viene del griego *Hieros*, hacer, 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 Egyp-

cios, y Chaldeos usaron de los Hieroglyphicos en vez de letras viniendo por ellos en cognición de los arcanos mas ocultos (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 propriedades 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 similaridad 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.

Erwin Panofsky, en el estudio acerca de los maestros flamencos, nos trae a la memoria el ejemplo del dibujante de miniaturas Jean Pucelle, quien en algunos folios del *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. *Coro de las Musas* de Miguel de Barrios. Fuente: Google Books

https://books.google.com.ar/books?id=yONiAAAACAAJ&printsec=frontcover&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false

En esta ilustre bandera

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 en movimiento 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*. Para ello, comenzaremos por abordar el Herramental técnico que hace a los artificios formales: una peculiar estructura morfológica, una sintaxis que cada género de artificio 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 los signos alfabéticos que señalicen las lecturas acrósticas, como si se tratara de carteles viales que dijieran: “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 oscuridades a propósito, a veces motivadas por objetivos pedagógicos o mero impulso 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 intelectiva. Otras veces, incluso, esa oscuridad 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 perciba 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 herramental 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.

Del mismo modo que 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 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 su apuesta interactiva 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, 1894), 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 oscuridad 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 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 fin de todas las formas de artificio. Ahora bien, ¿qué lugar social se les atribuía a estos artefactos? Por supuesto, un lugar y una valoración eminentemente contextuales.

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 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). Los poetas provenzales 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 será el principal motor creativo que movilice las obras como "síntoma de la preocupación formal de ese estilo" (1991). 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 considerados como dispositivos lúdicos.

Décadas después, los veremos desplegarse en la fiesta barroca, en la mezcolanza de dispositivos técnicos, géneros y niveles estilísticos que se ponen en juego en las canonizaciones, entronizaciones, en las justas poéticas, las fiestas gremiales y en la pompa solemne del aparato fúnebre. Conviene aclarar, aunque el ámbito de circulación sea el mismo, que 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 otro 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) 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).

Ya en esto que remarca de Cózar, vemos aprontado el terreno para el pasaje a nuestros dispositivos siguientes. El tratadista nos muestra cómo la tradición de los géneros de artificio desmaleza el campo 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 élites destinado a mantener la cohesión social detrás de la figura del rey, aunque esta ahora ya solo fuera un adornado despojo 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 momento 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 concurran para vehiculizar las textualidades lúdicas e interactivas de un polo a otro del proceso comunicacional –el salto de producción a reconocimiento– deberá necesariamente incidir y supeditar 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 a través de 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, consagrarse 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 logorífricos; Luis de Góngora, Tertuliano, Ausonio, Proba Falconia, Lope de Vega, compusieron centones ó trataron de ellos; Quinto Ennio, Commadiano, San Dámaso, San Eugenio de Toledo, Alfonso el Sabio, Fernando de Rojas, Pérez de Herrera, escribieron acrósticos; Lycophoro, Calderón de la Barca, Durat, Cervantes, hicieron anagramas (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 pentacrásticos 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 volver operativos ciertos conceptos de análisis y ver qué capacidad descriptiva puedan 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 esa red conceptual para ver qué nuevos conocimientos podamos obtener de este 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 sylabas 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 si, y juntamente entren en los versos en que van entrepuestas (2007, p. 93).

Lo que interesa a nuestro propósito es que aquí el preceptista se ubica en producción (Verón, 1987) y, desde su rol de 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.

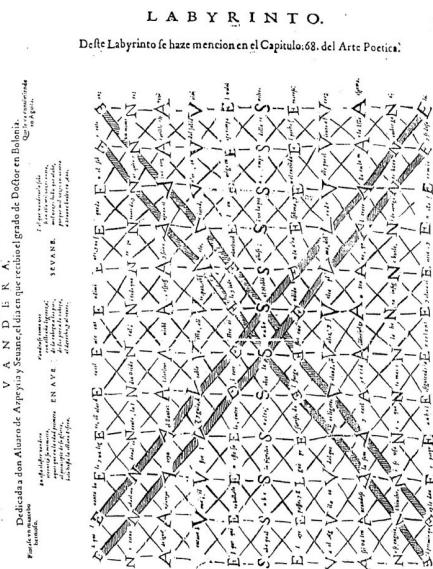


Fig. 7: Poema-laberinto compilado por Rengifo. Fuente: Juan Díaz Rengifo. Arte Poética Española. Valladolid: Maxter, 2007.

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 desencriptar la cerrada estructura icónico-verbal y liberar así recorridos de lectura -todavía virtualmente dormidos en la distribución sintáctica del programa- posibilitados por el poema interactivo:

En esta ilustre bandera
eternizó su memoria,
aquej 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 solo 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 este 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 activación 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 modo las categorías que creemos operativas respecto del dispositivo 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 del trabajo 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.

2

SECCIÓN “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, por 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 nacientes 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 lo que atañe 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 sibillas griegas daban sus enigmáticas respuestas en formas acrósticas, duplicando la oscuridad textual y las posibilidades interpretativas del oráculo; los gustos helenos por la enigmática 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 desencriptar 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
Adivinalo, 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 metalíngüístico. Así dice la estrofa del poeta Jurado:

A Rui González decide,
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 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 dedicadas 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) consagrada a los 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.

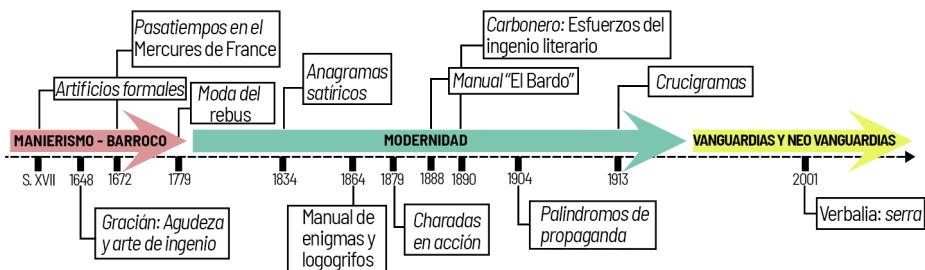
El impacto social y la aceptación del jugar del vocablo se traslada del papel prensa a las reuniones de sociedad; un mismo dispositivo comienza a mostrar una faz diferente a partir de la circulación de un discurso que le es inherente pero en otro canal de difusión, inscripto ahora en diferente soporte 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 logografos 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 logografos, 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) 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 pólipos 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, 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 artefacto e instancias de reconocimiento:



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

Recreos, pasatiempos y claringrillas

Si tuviéramos que reconstruir la hipotética serie cronológica que arrasaron 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 tuvieron primero como género poético marginal, en tanto artificios formales o agudezas de ingenio; segundo como pasatiempos, es decir, juegos de palabras o de letras destinados a la sección recreos literarios 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 o poéticas tecnológicas. Un recorrido provisorio este que proponemos, el cual, en forma de diagrama de flujo, luciría más o menos así:

artificios ⇒ pasatiempos ⇒ tecnopoéticas

En apoyo de esta propuesta, traemos a cuenta 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).

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

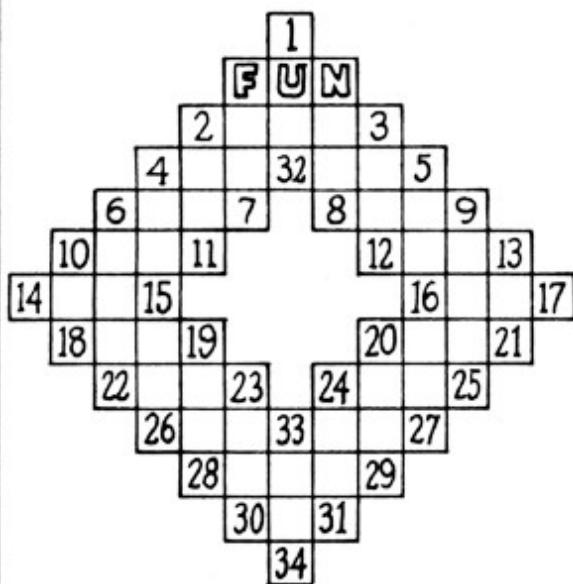
Vega De Armijo

Pelayo Cuesta

Fig. 8: Antiguo crucigrama satírico. Fuente: Léon María Carbonero y Sol, *Esfuerzos de ingenio literario*. Madrid: Sucesores de Rivadeneyra, 1890.

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. Gracias a las respuestas favorables del público, se convirtió en una sección fija del periódico. Según refiere una dudosa tradición oral, aunque ilustrativa de algunas 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 tipografía: en vez de *word-cross* (palabra cruz) los tipógrafos escribieron *cross-word* (crucigrama), y así se publicó.

FUN'S Word-Cross Puzzle.



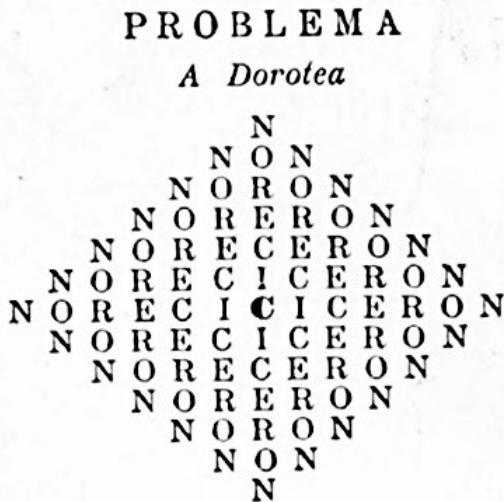
FILL in the small squares with words which agree with the following definitions:

- | | |
|----------------------------------|--------------------------------------|
| 2-3. What bargain hunters enjoy. | 10-18. The fibre of the gomuti palm. |
| 4-5. A written acknowledgement. | 6-22. What we all should be. |
| 6-7. Such and nothing more. | 4-26. A day dream. |
| 10-11. A bird. | 2-11. A talon. |
| 14-15. Opposed to less. | 19-28. A pigeon. |
| 18-19. What this puzzle is. | F-7. Part of your head. |
| 22-23. An animal of prey. | 23-30. A river in Russia. |
| 26-27. The close of a day. | 1-32. To govern. |
| 28-29. To elude. | 33-34. An aromatic plant. |
| 30-31. The plural of is. | N-8. A fist. |
| 8-9. To cultivate. | 24-31. To agree with. |
| 12-13. A bar of wood or iron. | 3-12. Part of a ship. |
| 16-17. What artists learn to do. | 20-29. One. |
| 20-21. Fastened. | 5-27. Exchanging. |
| 24-25. Found on the seashore. | 9-25. Sunk in mud. |
| | 13-21. A boy. |

Fig. 9: Crucigrama de Arthur Wynne, 1913. Fuente: Wikipedia https://es.wikipedia.org/wiki/Arthur_Wynne#/media/Archivo:First_crossword.png

La aceptación social de los juegos de ingenio y de destrezas lingüísticas motivaron la publicación, a lo largo del siglo XIX, de 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 incluye, 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, logografos y charadas. Modo de componerlos y descifrarlos* (1864); *El pasatiempo. Colección de charadas, logografos, 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, logografos 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 la 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 similes 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).



¿Cuántas veces se lee en este laberinto el
nombre de éste tu pesadilla.
TREBOL.

Fig. 10: Problema. Montevideo Cómico, Año 3, N° 10, 1896. Fuente: Gentileza de Juan Ángel Italiano.

Con respecto al salto de caballo, que tiene su origen en el ajedrez, *El bardo* nos recuerda que sus movimientos “son siempre oblícuos y forman un ángulo”; el jugador tendrá que pasar 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. Fuente: Sanjuán Martínez, *El bardo. Arte de hacer versos, charadas, geroglíficos, fugas, acertijos, saltos de caballo, enigmas, logogramas y demás enredos y marañas de este género al alcance de todos*, Madrid, 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, leídas horizontal y verticalmente resulte: 1º Una flor; 2º Lo que aprisiona el botón; 3º Departamento principal de la casa; y 4º 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 artificio lúdico.

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. Fuente: Sanjuán Martínez, *El bardo. Arte de hacer versos, charadas, geroglíficos, fugas, acertijos, saltos de caballo, enigmas, logogramas y demás enredos y marañas de este género al alcance de todos*, Madrid, 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 acuña 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 oscuro y artificiosos" (1888, p. 69). Así presentado, vemos que el acertijo se acomoda perfectamente al tratamiento que reservó 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:

SOLUCIÓN: "un hombre con grillos"

Luego de pronunciar estas palabras, Orompo, el personaje de *La Galatea* que resuelve el enigma, justifica así la oscuridad 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, 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 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" (1890, p. 58).



Fig. 13: Raja-mates & Lipograma. Montevideo Cómico, Año 3, N°10, 1896. Fuente: Gentileza de Juan Ángel Italiano.

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 india 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 oficiar 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, 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 su renovada significación.

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'estranya, després 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, 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* (Verón, 1987) 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, depreciada, asociada a los 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 repercuta en esto la estabilidad y previsibilidad asociadas a los géneros de entretenimiento verbal –como dice Oscar 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 solo 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.

SECCIÓN RECREATIVA

SOLUCIONES

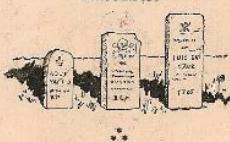
correspondientes al número anterior.

A la pajarraca acróstica-anatómica:

CABRA
ORCA
CUCHA
ONDA
DORAL
GRIELLO
AVISPÓN
BALLENA
HALCO

*Al jeroglífico-martillino: Malcorzana.**A la frase hecha: Ponerte los pavones.**Al logograma-jeroglífico:*

ESTRENO
 VASOS 1 2 3 4 5 6 7

*A los chardines: Bar-be-ro. Da-ri-o.**Al jeroglífico: Borrasca.***JERÓGLIFICO**

JERÓGLIFICO, POR F. NOVEJARQUE

A 5

500 1899

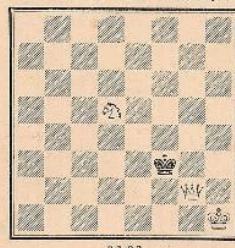
CHARADA, POR A. VALERO

Todo a dos trazas primera
 quiere con profundo ardor;
 dos cuatro dice tercero
 prima dos tres es su amor,
 Y a fin de pasar el rato,
 busca, lector, de qué modo
 prima dos tres y dos cuatro
 se las entiendan con tada.

ANAGRAMA POR J. R. CASTELLANOS

Sara Jota Gerona

Con las anteriores palabras formar el nombre y apellido de un notable pianista español.

CHARADISTICO POR F. NOVEJARQUE

33 28

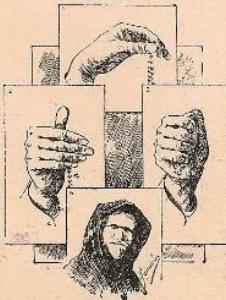
PRONOMBRE

43

53 13

ACERTIJO

MI TIA
LA TIA
ES LA TIA
NUESTRA TIA
VUESTRA TIA

FRASE HECHA**JUEGO INFANTIL**

UNA VISITA

Este entretenimiento es sencillísimo y del mayor efecto. Basta para ello tomar un rosario y hacer pasar dos de sus cuentas entre los dedos índice y corazón, en la forma que indica el dibujo; después, como estalló don Pepe Grullo, ciérralo la mano y atrapar con un paño negro, y la figura será la de una vieja que sale del sombrío, o que va a entrar, que después de todo lo mismo puede ser una cosa que otra.

BUZÓN DE ALCANCE

M. A.—Huelva.—Pero usted cree que la gente tiene solucionado lo que hace usted que ya no se ha ofrecido a Corbeta?

Quiquipenas.—Madrid.—A mí me parecen que es demasiado jeroglífico. Todas las veces tienen su por qué.

El chico de la Juana.—Madrid.—No está mal, pero hable dado en la mariz, no due a barraquismo, sino a que esos paisandones no son de usted.

Un aspirante.—Zaragoza.—También les hay cándidos y sonrientes que mandan cosas más viejas que la tía, creyendo que no las conocemos.

Melquiditas.—Oruñuela.—De los vivos es el reino de los avasallados; pero, en fin, veo que usted madriza.

Un segundón Nájera.—Yo sé que nunca segundas partes fueron buenas. Por lo demás, la escala mística me parece bien, aunque abusa usted de los golpes.

M. S.—Barcelona.—Es publicable.

El barbero de Génova Inas.—¡U quequé! Yo lo suponía a usted sin tiempo para nada, pero por lo visto usted hace más que su amo. ¡Esa si que es un jeroglífico!



Fig. 14: Sección recreativa de la revista Blanco y Negro, 1905. Fuente: Todo colección <https://www.todocolección.net/coleccionismo-revistas-periodicos/pasatiempos-sección-recreativa-blanco-negro-1899-x45278237>

Medias “Ruth”: tienen premio

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 negativas 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 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, a Rafael de Cárdenas y a Serra– identificamos como pasatiempo o recreo literario, traeremos a cuenta 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, publicado en 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 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 *Murphy*, haciendo suyas las palabras del libro sagrado y redireccionalizando 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 aplana 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 sínica siempre incompleta y provisoria. Letras, íconos, palabras a medio formar, líneas de puntos, a veces ilustraciones, ideogramas, toda 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 Víctor 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). 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; efectivo juego de particiones morfológicas distribuidas en el espacio, cuya secuencia de lectura requiere ser previamente reconfigurada para una legibilidad posible:

PUTREDO $\left\{ \begin{array}{l} \text{CUR} \\ \text{DIS?} \end{array} \right\}$ TUA MAMAMA RARARA EST: $\left\{ \begin{array}{l} \text{TTT} \\ \text{SSS} \end{array} \right\}$ NETUR E-T-A ET

O *quid de tua*
 —— *cinis* —— —— ? *ra, ra, ra; es et in ram, ram, ram, i, i.*
 be est bia

Fig. 15: Jeroglíficos. Fuente: Léon María carbonero y Sol, *Esfuerzos de ingenio literario*. Madrid: Sucesores de Rivadeneyra, 1890.

Reordenada, esta última secuencia quedaría así: "O supere cinis! Quid superest de tua soberbia? 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. Fuente: Léon María Carbonero y Sol, *Esfuerzos de ingenio literario*. Madrid: Sucesores de Rivadeneyra, 1890.

La secuencia del verso, luego de las intervenciones lectoras pertinentes, queda distribuida de esta manera: "luppi-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, 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) termina por instalar a un candidato en la Casa Blanca (Serra, 2001).

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 arte-factualidad 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, logografos, acrósticos bifrontes, adivinanzas, tautogramas, charadas, colmos, jeroglíficos..." (2001, p. 18). Un poco más adelante, remarca dos hipotextos o fuentes inspiradoras para el 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 coinciden en muchos de los mecanismos sintácticos y reacomodamientos morfológicos de la materia verbal, los estatutos asociados y las percepciones sociales que acarrean 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, solo 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 Cázar, 1991)–, 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* de Aguilar y Tejera–, las curiosidades literarias como el tomo de Ludovic Lalanne *Curiosités Littéraires*, 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 que recopila Eduardo de Ory para nuestra tradición idiomática.

En lo que hace a 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, cabe 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

Recorte los garabatos de esta hoja, llene las líneas en blanco, y envíala con su firma y dirección a Publicidad, Rincón esp. J. C. Gómez, o a la Casa Alonso, Av. 18 de Julio 872, donde habrán urnas destinadas a "Concurso Garabatos", de las medias de seda Ruth", las que se cerrarán definitivamente el martes 3 de Enero a las 12 horas.

MUNDO URUGUAYO publicará semanalmente esta hoja, que dará a sus lectores grandes probabilidades de ganarse 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 todos los colores de moda, a los siguientes precios: 1.00, 1.40, 2.00 y 2.60 talón en punta; de \$ 8.20, talón 1932; de \$ 8.20 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,

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. — 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.

Garabatos

Fig. 17: Publicidad en jeroglíficos, 1932. Fuente: Gentileza de Juan Ángel Italiano.

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 espectatorial, 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, uno para representar la charada y otro para adivinarla. El grupo que representa se retira á 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, á 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 significante. 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, irrumpen una dimensión azarosa ligada a las improvisaciones, lo mismo que a las deco-dificaciones 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 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 rictus 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 mano, 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.



EL AUTÓMATA INSPIRADO

"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, atravesia 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 maquinitas 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*, "maquinitas automáticas que duran *l'espace d'un matin* y que suelen terminar entre los desechos" (1963, p. 32). Haciendo de fondo a estos argumentos, un eco maquinal que se escurre de lejos nos trae los versos de la canción de Edgardo 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 qué 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, 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* 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 lirica 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 construcción 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* una peculiar máquina de producir escrituras, un dispositivo lúdico de inscripción fabricado con maderas, varillas metálicas y tarjetas adosadas. Fruto del trabajo de enseñanza en la "Gran Academia de Lagado" –y quizás 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" 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, p. 180). Así continúa el narrador de los *Viajes*:

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 apróximadamente, 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. Dijome 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, p. 181).

Inventor de otra máquina que se suma a la tradición de los chismes combinatorios, de algún modo precursora del *cut-up* 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 *enseñar-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 escarceo 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 en el piso.

Tal vez uno de los aspectos que señala y constituye el atractivo de los juguetes didácticos sea el elemento de indeterminación, cierta buscada 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* como condición necesaria para todo objeto de juego:

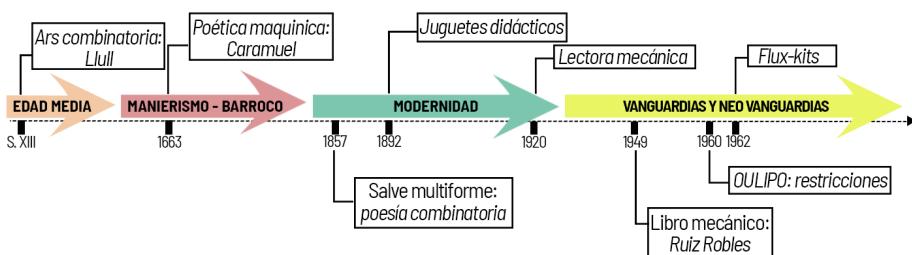
No se juega sino con figuras. El objeto de juego no tiene nunca el carácter de un objeto intelectualmente determinado, sino el de una reserva de posibilidades que se actualizan solamente por la fantasía vital y el impulso creador del individuo que juega (1963, p. 84).

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 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 este que ahora disecciona Sandra Petrignani, 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.

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 entre 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 da al lector/a la posibilidad de que, al “tocar” o hacer *input* en los componentes previstos por el dispositivo, el texto “fabrique” los sentidos asociados. Aquí la elección del término entrecomillado no es ingenua sino que apunta a encauzar la argumentación hacia cierta zona maquinica 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 le 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 articulado, 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).

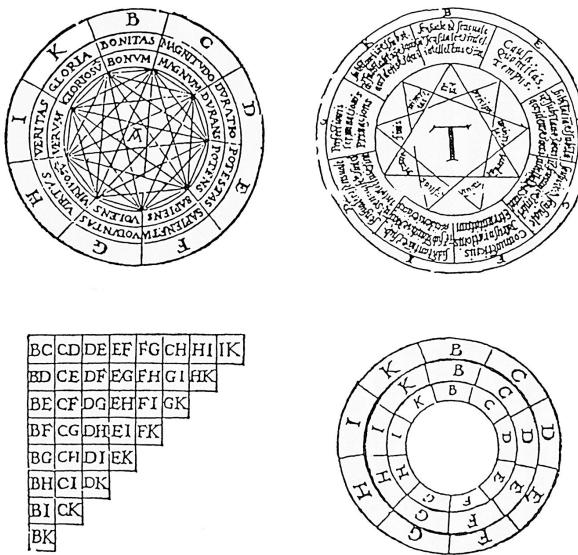


Fig. 18: Las 4 figuras del Arte Breve de Ramón Llull, escrito en Pisa en 1308. Fuente: Ramón Llull, Arte breve. Buenos Aires: Winograd, 2016.

Lo que Llull planificó sobre 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 tardomedieval 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 flotan 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 asoman y desaparecen de la hoja. Interacción física y no ya virtual, esta que tan

tempranamente reclama para la escritura el salto de la *materialidad del significante* a la definitiva *artefactualidad de los soportes*.



Fig.19: Un *pop-up* del siglo XV. Joannes Regiomontanus. Kalendarium, 1482. Fuente: University of Glasgow Library. <https://www.flickr.com/photos/uofglibrary/4481360043/in/album-72157623623017415/>

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 *volveles* o tablas de ruedas– y la *Polygraphie* de Johannes Tritheimius, publicado en París en 1561: este primer tratado sobre criptografía viene provisto de 12 discos rotativos –*volveles*– 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 este autor, 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 ("Iesus 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 artefacto. 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 operador los reactualice merced a la 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.

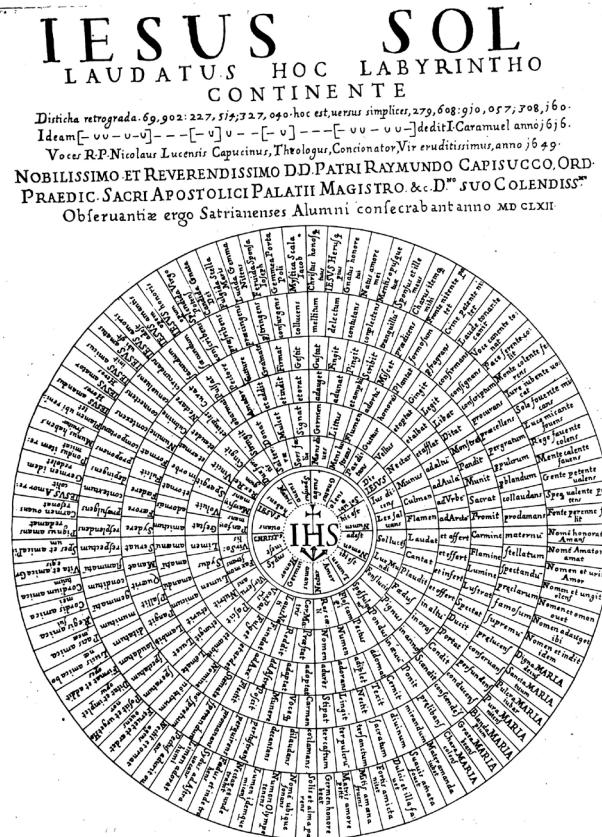


Fig. 20: Juan Caramuel. *Iesus Sol*, tabula XXIV. Fuente: Metamétrica en Op.cit. <http://opcitpoesia.com/juan-caramuel-laberintos-y-artefactos/>

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).

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 ciberneticos 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 tal sentido, 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; otro inventor, el relojero suizo Jaquet-Droz, creó el famoso “escritor”, un autómata compuesto por 6.000 piezas de relojería que produce textos breves moviendo una pluma. Menos miméticas acaso 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 configura su propia plegaria, con apego a la estructura métrica y el campo semántico de un poema conjunto; por ejemplo:

— 180 —

DIOS TE SALVE	REINA	Y MADRE
Dios te saluda	Emperatriz	y paradigma
Dios te aclama	Princesa	y compendio
Dios te bendice	Soberana	y archivo
Dios te inaugura	Alteza	y santuario
Dios te aplaude	Majestad	y trono
Dios te felicita	Señora	y manantial
Dios te glorifica	Augusta	y emblema
Dios te salva	Matrona	y epílogo
Dios te diviniza	Potestad	y sagrario
Dios te magnifica	Deidad	y modelo
Dios te deifica	Námen	y espejo
Dios te santifica	Cesarina	y geroglífico
Dios te entroniza	Estrella	y complejo
Dios te dignifica	Astro	y ejemplo
Dios te sublima	Lumbrera	y cifra
Dios te consagra	Embutatriz	y dechado
Dios te proclama	Alcázar	y portento
Dios te purifica	Planeta	y arcño
Dios te enaltece	Capitolio	y centro
Dios te exalta	Oráculo	y fanal
Dios te ilumina	Templo	y aureola
Dios te ensalza	Símbolo	y baluarte
Dios te alumbra	Monumento	y vergel
Dios te engrandece	Constición	y panal
Dios te inflama	Complemento	y fuente
Dios te predestina	Tabernáculo	y lámpara

Fig. 21: "Salve Multiforme" de Acuña de Figueroa. Fuente: Diego Buendia en Medium. <https://medium.com/@dbuendiab/la-salve-multiforme-de-acu%C3%B1a-de-figueroa-aa02d3cc7f76>

"Dios te sublima, Alcázar y panal", 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 esta es solo la primera combinatoria –el verso inicial–, a la 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 poéticas tecnológicas.

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

<http://quiijote17000.es/salve2.html>



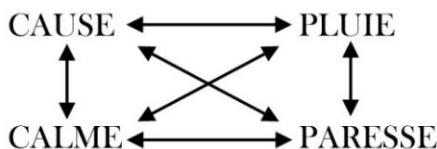
A semejanza de esto, de las investigaciones de la OULIPO derivan otros trabajos relacionados con procesos combinatorios. Entre los antecedentes remotos, Claude Berge en “Para un análisis potencial de la literatura combinatoria” menciona la *Dissertatio de Arte Combinatoria*, obra temprana de Leibniz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

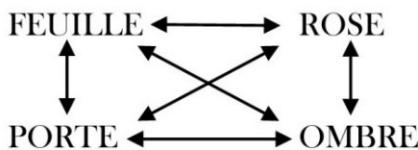
en la época, la llamada poesía proteica difundida por Giulio Cesare Scaligero junto con otros artificios formales, en su *Poetices libri septem* de 1561.

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 maquinaria de versos:



Pluie calme cause paresse

Paresse cause calme pluie



Feuille de rose porte d'ombre

Feuille rose à l'ombre d'une porte

Fig. 22: Cuadrado lescuriano. Fuente: Queneau y otros, *OULIPO, Ejercicios de Literatura Potencial*. Buenos Aires: Caja Negra, 2016.

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, móviles, que le permiten al lector/a realizar las operaciones de edición y 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/a que libere la energía semiótica del dispositivo.

De la materialidad del significante a la artefactualidad de los soportes

Suena a lugar común en las historias del arte y la literatura ligar ciertos conceptos que connotan ideas acerca de la vanguardia y preparan el herramiental 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 ha 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 la poesía pliegan su cabeza y se miran a sí 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 Steinberg 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 insiste en las tesis del poeta Kenneth Goldsmith, autor de *Escrituras no-creativas*, sobre todo en el capítulo "El lenguaje como material". 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 hipermédia

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 les 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...

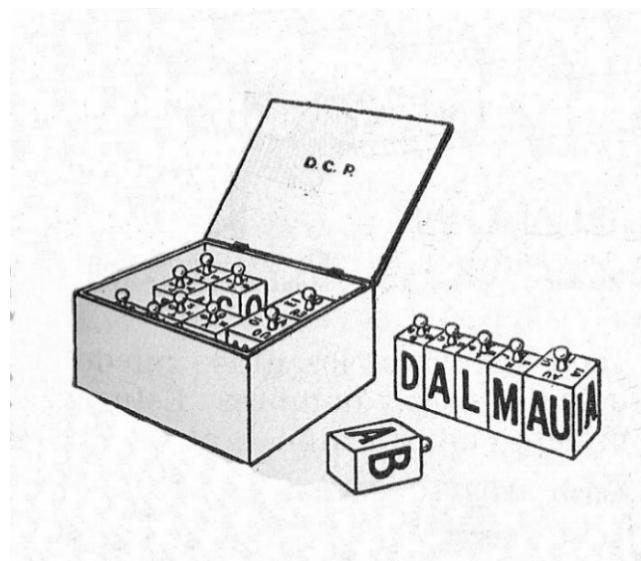


Fig. 23: Cajas de cubos *Dalmáu Carles Pla*, expuestas en el Museo MUVHE de la Universidad de Murcia. Fuente: MUVHE. <https://www.um.es/muvhe/mobiliario-enseres/la-lectura-por-combinaciones-movibles-10244/>

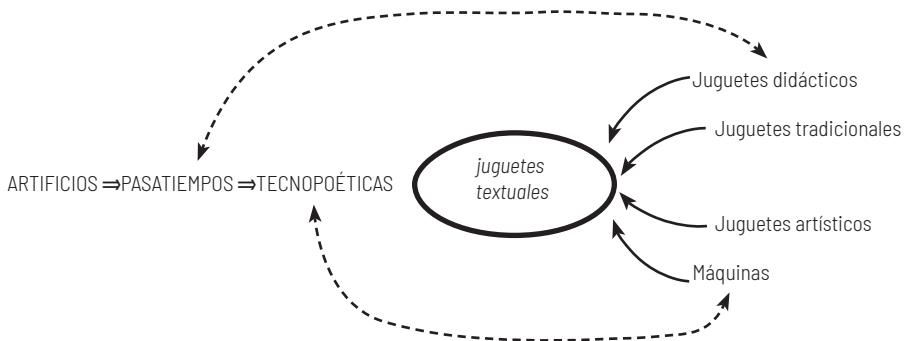
Esta materialidad extensa, desplegada sobre la superficie textual, atravesará entonces desde la bidimensionalidad de la página el límite espacial que separa a los significantes de su volumétrico espesor de objetos; recién nacidos a un estatus artefactual de meras cosas apiñadas, podrán ser manipulados -signos verbales con espesor, textura y peso propios- 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, 2017, 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 Madi" (2017, p. 22); 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 del 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 *espacializaciones* (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 los abecedarios, cajas alfábéticas, 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 clave para evidenciar la dinámica de los juguetes: ¿dónde escribir?, ¿con qué escribir?

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, émulos de los tipos móviles en plomo, en tanto signos lingüísticos no solo 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.

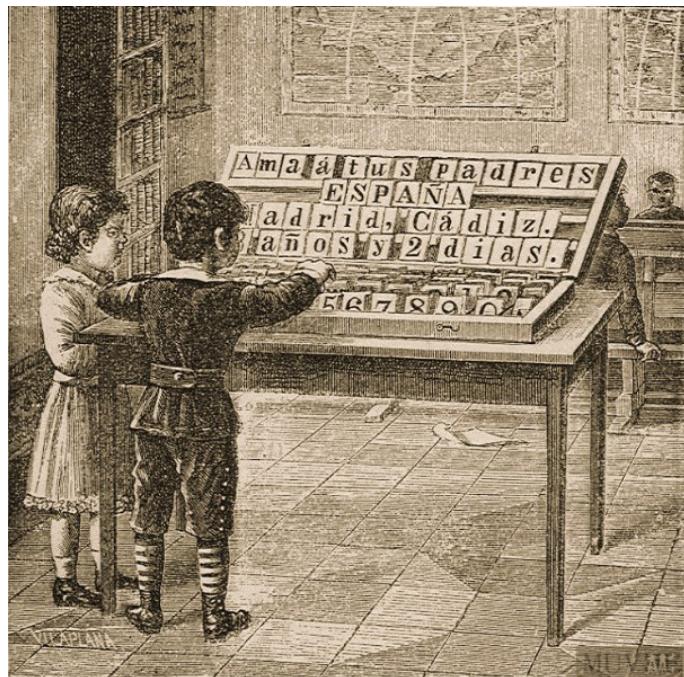


Fig. 24: Caja alfabética, 1892. Librería de la Viuda de Hernando y C^a, Museo MUVHE. Fuente: MUVHE <https://www.um.es/muvhe/mobiliario-enseres/caja-alfabetica-espanola-10118/?prev=&next=10111>

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. Fuente: MUVHE <https://www.um.es/muvhe/mobiliario-enseres/metodo-intuitivo-10111/?prev=10118&next=10244>

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 vendían 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. Fuente: MUVHE <https://www.um.es/muvhe/mobiliario-enseres/metodo-intuitivo-10111/?prev=10118&next=10244>

Otros productos Dalmáu, los abecedarios, venían en una caja de madera que contenía tres sets 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 española 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*.

Lectoras mecánicas

Probablemente nada digan hoy 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 semejante 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 lo constituyen las llamadas *ruedas de lectura* (Gernert, 2015), inspiradas en la obra de Agostino Ramelli, *Le diverse et artificiose machine* de 1588. En ese texto señoero, 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 indisuestos 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 difundido 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 vengan 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 más 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 marginándolos, con apuntar lo más 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 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 en 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; mientras tanto avanzamos 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". 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. Fuente: Mariano Ramis, "Máquina de lectura Fiske" en Proyecto IDIS. <https://proyectoidis.org/maquina-de-lectura-fiske/>

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. Anti-terapéutico, 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 deja 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 Victoria Cáccaro:

¿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, 2016, 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 solo 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 propuso 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 el pintoresco juguete textual:

[https://espacio.fundaciontelefonica.com/evento/
la-enciclopedia-mecanica-de-dona-angelita/](https://espacio.fundaciontelefonica.com/evento/la-enciclopedia-mecanica-de-dona-angelita/)

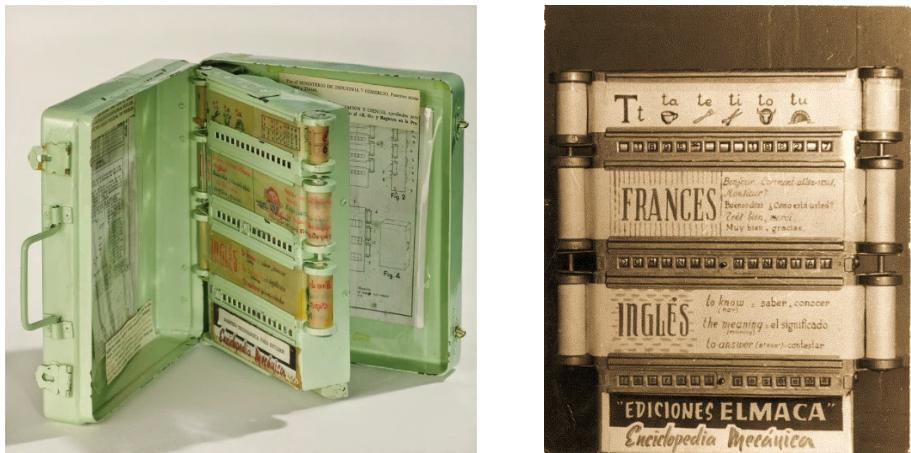


Fig. 28: Ángela Ruiz Robles, *Enciclopedia Mecánica*, primer prototipo de libro digital, patentado en 1949. Fuente: Espacio. Fundación Telefónica <https://espacio.fundaciontelefonica.com/evento/la-encyclopedia-mecanica-de-dona-angelita/>

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

- 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.
- 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.
- TINTAS LUMINISCENTES: Una idea de la autora era incorporar luz para la lectura o que los textos fueran realizados con tintas luminiscentes.
- CHAPA: Se podría deslizar una chapita o trinquete que separase la respuesta correcta de los caracteres que no se iban a usar.
- PIZARRA: Una placa de plástico abatible permitiría escribir, dibujar y borrar lo hecho.
- SOPORTE DE CARRETES: Fijan y estabilizan la bobina de materias.
- 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 ofrece:

- 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*.

Escritura en modo automático

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 *hipertextos* (Genette, 1989),

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 de lecto-escritura, 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 maquiniales de Caramuel, el *Arte breve* de Llull y los pop-ups del siglo XV. 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 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 recorrido 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 dejaba 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 sometidos 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 lecto-escritura interactiva.

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”. 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 pone a disposición de los jugadores sus *escrituras plástiútiles*. 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 aprontar para los usuarios unos dispositivos cada vez más dinámicos, versátiles y complejos.

Si estas cosas le ocurren al dispositivo técnico, 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 tentando 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 Ruiz 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, es decir, 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 antiguos *pop-ups* -por 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 dotar de movimiento al 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, 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).

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 sido contrastado con nuestras categorías de análisis. 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 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”.



Fig. 29: Autómata de F. von Knauss, 1764. Fuente: Mariano Ramis, "Máquina de auto escritura" en Proyecto IDIS <https://proyectoidis.org/maquina-de-auto-escritura/>

Dos conceptos, en principio, nos convocan aquí alrededor del melifluo escribiente, la idea de artefactualidad y la de un mecanismo propulsor o performativo. 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 ante 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 la introducción de los dispositivos lúdicos bidimensionales -como los artificios formales y los pasatiempos- hacia 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 indica 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. El conjunto aquí es normalizado 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 solo 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.

4

**UN KIT
DE JUGUETES
PLASTI-ÚTILES**

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 significante. ¿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 a partir de lo que aporta Philippe Verhaegen, en "Por qué y cómo estudiar las tapas de las revistas: el papel de la noción de dispositivo" Oscar 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, 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 *Xul* 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 *Escripturas nómades* ensaya un catálogo descriptivo y explicativo de diversas prácticas de escrituras *no-lineales*, 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. 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 Ornella 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* 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* 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 solo 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 grafías 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 augura 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 *marconograma*, 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 usa a modo de crítica de arte o literaria, los *Membretes* de Oliverio Girondo 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 oscuridad 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 (5^a. edición)

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

Café Express.

El poeta Vázquez Cey ha fecundado a las musas.

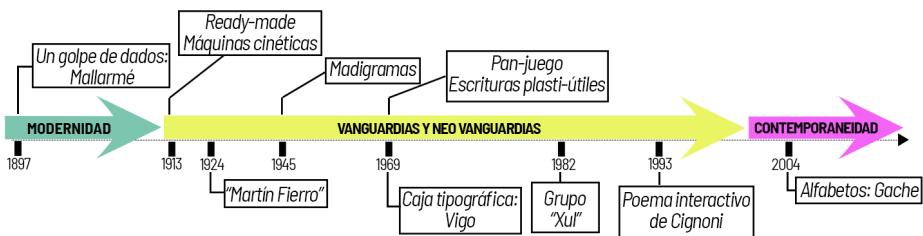
Por pedido insistente de los comensales ofreció la demostración Roberto F. Giusti.

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.

Xul, el juguetero

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 Girondo 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 calígrafo, 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 los 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 alfabetico 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 desplegarse 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. 30: *Cartas de panlengua*, Xul Solar, 1958. Fuente: Gentileza Museo Xul Solar / Fundación Pan Klub

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 zodíaco, 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 del juguete, no solo 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 cuadricula 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. 31: Panjuego, pan-ajedrez o ajedrez criollo, Xul Solar, 1939. Fuente: Gentileza Museo Xul Solar /Fundación Pan Klub

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" (2004, p. 155). Asimismo, en su propio trabajo artístico, Gache ensaya 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 del 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, Leopoldo 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-lengua (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 neocríollo) fue el de una demiurja 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 ante 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 del 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 solo 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 el 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, estas 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. Estas, 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 de 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 que 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-fetiche, 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 solo 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, dudosamente 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, abre entre producción y reconocimiento una brecha que no es solo producto del desfase (Verón, 2004, p. 53)

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 Sergio 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).

Instrucciones de uso de un grafo artefactual

“¿Te imaginás cómo 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 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. 32: *Caja tipográfica*, Edgardo Vigo, 1993. Fuente: Gentileza Centro de Arte Experimental Vigo

“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 alfabetico, aquí en lugar de soldaditos podemos escribir con “cartoncitos de colores”. Y en esto, tanto Xul como Vigo y como Gache parecen decírnos lo mismo: que se puede escribir con cualquier cosa que previamente remitamos a un código de inscripción. Según refiere el portal del Ministerio de Educación, “Vigo quería un arte que facilite la participación activa del espectador”, 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 crea 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 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 que suponen las trascipciones alfábéticas en Occidente: "el mito científico 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, 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" (2016, p. 101), dice al respecto. 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 guiños intertextuales a un corpus artefactual destinado al fomento de competencias lingüísticas, de un herramiental 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 la revista *Xul* que trata de asirlo retóricamente: “entre la huella imposible y los compartimentos vacíados, nada más que poesía” (1993, p. 53).

Si el trabajo de inscripción lo que deja sobre la superficie textual es una marca muda o una grafía acéfala de contenidos semánticos será, pues, tarea del operador/a 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 solo 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* no viene acompañada por un reglamento que les 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 –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 “tangible”, “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 diseñados. 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, toda 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 significante, la cual, una vez secada al sol, ofreciera 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 solo 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 sale a superficie: “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 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 solo 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 alfabetico y lo pone en juego; opera a

favor del contrasentido del lenguaje como representación, para lo cual redobla el desafío y fabrica un alfabetico 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).

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 gospel 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
Epidanos mañota y suple vencijas
Y mordientes purlones videa carposos

El Electrobardo, un cyberpoeta diseñado por Stanislaw Lem para su saga paródica *Ciberíada*, compone cuartetas de arte mayor cuidadosamente organizadas en dos hemistiquios de métrica contada. Sus habilidades para la forma no condicen con los contenidos semánticos, ya que las glosolalías 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. 33: Thornton, *Visual Poetry Machine*. Fuente: Gentileza Alejandro Thornton.

A la movilidad de las materialidades que la *Visual Poetry* asume como promesa, los *poems machines* de Liliane Lijn la convierten en experiencia cinética real. Con el *Poem Kon*, un poema a motor que integró la *Expo Internacional de Novísima Poesía/69*, la artista norteamericana dio a conocer en nuestro país una de las primeras prácticas de movilización mecánica del lenguaje, en este caso, en el contexto de la muestra de poesía experimental en los salones del Di Tella. El envío de Liliane Lijn consistía en un artefacto rotatorio formado por “conos y cilindros motorizados que tenía palabras adheridas” (Barisone, 2017, p. 99) en su superficie, palabras escritas sin conectores, con una tipografía limpia 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.



Fig. 34: Liliane Lijn y sus poems machines. Fuente: Gentileza Liliane Lijn.

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, la 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 cuenta el concepto de desfase 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, introducirían 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). En tal sentido, la velocidad de giro que el operador textual puede calibrar en el menú de opciones del poema máquina hará que las letras estampadas en el rodillo se tornen legibles, formen sintagma o, por el contrario, se borre el perfil de las palabras y la materia verbal no termine de consolidarse visualmente en discurso perceptible. En la web de la artista pueden cotejarse esta y otras experiencias con poemas a motor: <http://www.lilianelijn.com>.

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” (2007, p. 190). Ahora, en cambio, la *máquina tonta* parece estar al alcance de todo/a lector/a despabilado/a. Con solo 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 redirecció 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 cibernetica, 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 auténtico 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.

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 este 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, *iBang, bang! iAhora 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, se trueca 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 refería acerca de la materialidad, de la presencia artefactual de los significantes en la poesía experimental: son cosas, lenguaje, disponibles para mover.

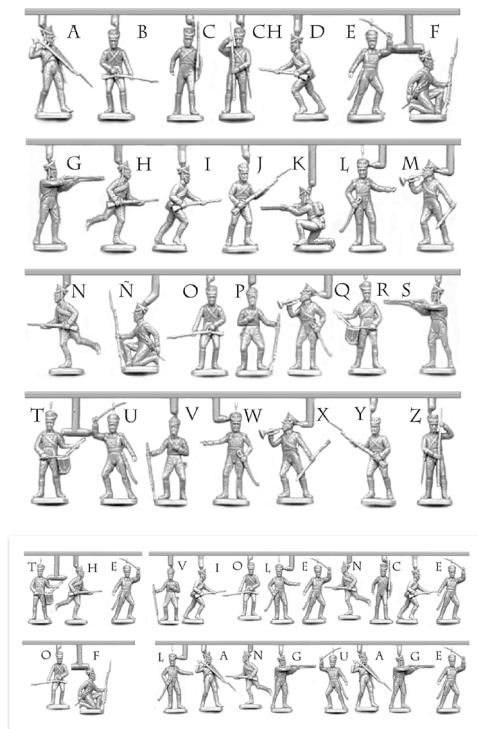


Fig. 35: *La violencia del lenguaje*, Belén Gache, 2007. Fuente: Gentileza Belén Gache.

A semejanza de las matrices textuales de la poesía semiótica, formadas por un esquema ideográfico y una clave léxica, aquí estaríamos frente al mismo código de descriptación 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 generados 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 significante 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 solemne 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. 36: Word Market, Belén Gache, 2012. Fuente: Gentileza Belén Gache.

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

Volviendo sobre la lectura de su alfabeto figurado, este expresa una cierta contradicción entre la promesa de lo que quisiera ser –un 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 a la vez 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 el cuerpo material de la escritura, significante puro, y no cesa de nombrarse en cuanto grafía con la que podríamos 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 alfábética 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 alfábética, 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 alfábéticos 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 alfábéticos (Derrida, 2008, p. 68)–. Cada personaje, entonces, encarnando 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 mismo 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 sobre el particular:

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), tratemos entonces de armar uno propio, a modo de juego, para salir de este parágrafo. Pues bien, esas palabras que "se reproducen como un virus" (Gache, 2006) y se constituyen solamente como "representación del logos" (Derrida, 2008), condicionan a los usuarios de una escritura alfábética; bien los acorrala

contra las cuerdas de “un verdadero alfabeto-centrismo”, bien los invita a una fuga celeste y abstracta, la del “término glorioso de esa ascensión de la razón” (Barthes, 2013) que los soldaditos de Gache vienen a romper y acribillar mediante tácticas y estrategias de combate.

Cómo aparatizar la poesía nueva

Ya desde la bibliografía que funda el concepto de tecnopoéticas, como así también a partir de los trabajos que operan cercanos a esta línea de conceptualizaciones y discursividades comunes, 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 sindica 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 participan 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 lecto-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 herramientales 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, pentacrásticos 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), sindica entre los hipertextos 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 commueve por igual el edificio poético en su recurrencia intermedial; dice la autora:

La existencia de estas variedades muestra que la tecnopoesía 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, p. 73). Así nos lo 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, 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 larguezza de las licencias poéticas” (1890, p. 11). Para reforzar el 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 queda acotado, 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 constituyen su objeto de estudio:

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 (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 Gache, para ver de qué manera cada una de ellas plantea un *feedback* productivo con las instancias de recepción, mediante la siguiente ecuación semiótica:

$$\text{poeta} \Leftrightarrow \text{juguete textual} \Leftrightarrow \text{operadores} = \text{escrituras}$$

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”, 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 alfábética, 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 tomará 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 está diciendo. 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, 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, p. 68).

Ahora bien, 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 aparatizan; 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 ensayado monólogo metadiscursivo, vienen a hablarnos de sí mismas y recordarnos que sirven para escribir, no importa qué: “El idioma estético –nos explica 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* deja 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, p. 356). Las grafías de Vigo no imitan nada; si son imagen de algo, quizás lo sean de otros signos iguales, consumidoras desenfrenadas de significantes (2008, p. 360). A través de su proyecto, en cambio, Belén Gache busca 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 nuestros conceptos de análisis, haciendo pasar a través del 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 -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 palabras. 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 irrumpen con esas propiedades miméticas conferidas a cada cuerpo, 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/a haga a las marcas desmotivadas y vacías de referencias lexicales.

Finalmente, podemos preguntarnos, ¿qué tipo de dispositivo es el *kit alfabetico 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 quiere ser 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 una obra creada por Luis Pazos para la *Expo Internacional de Novísima Poesía/69*. Todavía inscripta en la etapa analógica de las tecnopoéticas, la *Phonetic Pop Sounds* comporta un doble problema de descripción en tanto juguete de lecto-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 un 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. 37: *Phonetic Pop Sounds*, 1967. Fuente: Gentileza Luis Pazos.

Esta obra, pues, ostenta 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 significante 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, derive en 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" pone arriba de la mesa ciertas dimensiones que acarrean 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 objetal (el libro, el guión, la partitura...) nunca es lo que está investido estéticamente: el investimiento 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 amenaza con venirse abajo, 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, arriesgan una cierta 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

mente 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) 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 del que hablaba antes, Dorfles acuña el término *metadesign* (1979, p. 236).



**PROGRAMA
INTERIOR,
ÍTEMES
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, p. 188).

En las prácticas poéticas agonales 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, p. 202). La poesía misma, en estas culturas, es asumida "como un juego con las palabras y el lenguaje". 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 enunciacições 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, una vez aparatizada e inscripta 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 ocurre que 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, p. 183).

Estas características que el historiador ve respecto de la poesía son casi idénticas a las operatorias puestas 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, 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 solo señala en esto a las tecnologías de la comunicación, sino que hace extensiva la idea de aparatos a diversas 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” (Déotte, 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. Como ya insinuábamos en otros párrafos, “la mayor parte de los aparatos inventados en el corazón de la modernidad dan cuenta más bien de lo lúdico, de lo *jugable*”, y ahora copiamos a continuación: “ellos son autoproductores, autoficcionales” (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 estudiamos 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 y el poema un *artefacto poético*, “una forma de pensar la artesanía poética”, según sugiere Agustín 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 metadiscurso que diagrama una doble circulación de la semiosis: hacia el interior, replegada sobre los componentes productivos de cada mecanismo y, hacia el exterior, tentando a los usuarios a una retroalimentación de ida y vuelta para hacer aflorar el texto, mediante ese juego compartido entre dispositivo técnico e instancias de lectura.

Llegados a este punto, suponemos, empieza a bascular una idea que exhorta desde la bibliografía consultada y que quizás nos ayude a despejar ciertas vaguedades adheridas al uso que dimos al término *dispositivo*. Precisamente, en diferentes trabajos aproximativos, Traversa ha ido puliendo, criticando y ajustando los alcances de su criatura analítica. Aquí 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 *Hermés*, Traversa lo religa a la dinámica del *bricolage* y al rol activo que reserva para el operador. Luego de caracterizarlos como "artificio tecno-semiótico" (2014, p. 47), especifica la idea:

un procedimiento en vistas a la solución de un problema en relación al cual, para lograr su propósito, el operador deberá –en el proceso de selección de las partes– pasar de las condiciones del problema a las características de los componentes, más o menos heteróclitos, que podrían asociarse para hallar la apetecida solución (Traversa, 2014, p. 48).

En consonancia y en eco, casi podríamos decir "rimando" con Traversa, Fernández Mallo habla del libro, es decir, del *artefacto postpoético* (2009) como de "un software hilvanado", de "mucho pegamento", también del "anodino fragmento". Y redondea el objeto a partir de la enumeración: las instrucciones de una lavadora, un misal, una factura, un compendio de mecánica que "mutan automáticamente en poema" (2009, p. 29).

Volviendo ahora sí sobre nuestra hipótesis de partida, en un intento por cerrar un círculo que desborda hacia otros problemas laterales, allí arriesgábamos en relación 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 géneros nuevos, o –más prudente– de diferentes dispositivos. Ese escenario auspicioso al que apelábamos al comienzo del trabajo pensamos que se mantiene en estado de promesa, activado por el momento en modo "deseo". No porque no hayamos dado suficiente cuenta de casos que califican para competir en la categoría "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, 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, p. 186). Ese mandato queda, esperemos, como tarea por resolver para los juguetes textuales del futuro.

Bibliografía

- AGUILAR Y TEJERA, A. (1923). *Las poesías más extravagantes de la lengua castellana.* Madrid: Sanz Calleja.
- 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%A3Aa-con-ondas-cerebrales-5c2dd32074bb>
- BARISONE, O. (2017). *Experimentos poéticos opacos*. Buenos Aires: Corregidor.
- BARTHES, R. (2013). *Variaciones sobre la escritura*. Buenos Aires: Paidós.
- BIANCHI, S. (2021). *Jeroglíficos en lengua romance*. Buenos Aires: Lamás Médula.
- BORGES, J. L. (1989). Las inscripciones de los carros. En *Evaristo Carriego*. Buenos Aires: Emecé.
- CALVET, L. J. (2008). *Historia de la escritura*. Buenos Aires: Paidós.
- CALVINO, I. (1983). Cibernetica 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. (2016). "Pablo Katchadjian: de la máquina de lectura a la máquina de escritura". Revista *Laboratorio*, N° 15, 2016. Chile: Universidad Diego Portales.
- CURTIUS, E. (2017). *Literatura europea y Edad Media latina I y II*. México: FCE.
- DE CARVALLO, L. A. (1958). *Cisne de Apolo*. Madrid: Instituto Miguel de Cervantes.

- 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.
- 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. (2007). *Arte Poética Española*. Valladolid: Maxtor.
- DUEÑAS VILLAMIÉL, 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.
- 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.
- GOLDSMITH, K. (2015). *Escrituras no-creativas. Gestiónando 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- JAIT, A. (2017). *Poesía experimental argentina y políticas de la lengua*. Buenos Aires: Posttypographika.
- 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.
- 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>
- LEM, S. (1980). El electrobardo de Trurl. En *Ciberíada*. Barcelona: Bruguera.
- LIJN, L. *Liliane Lijn*, web de artista. Disponible en <http://www.lilianelijn.com>.
- LÓPEZ PINCIANO, A. (1894). *Filosofía Antigua Poética*. Valladolid: Librería de la Universidad y del Instituto.
- MACHADO, A. (2000). *El paisaje mediático. Sobre el desafío de las poéticas tecnológicas*. Buenos Aires: Libros del Rojas.

- MARECHAL, L. (1967). El pan-juego de Xul Solar, un acto de amor. *Cuadernos de Mr. Crusoe*, Nº 1. Buenos Aires.
- MASDEU, J. F. (2018). *Arte Poética Fácil*. Londres: Forgotten Books.
- MOTOS TERUEL, T. (2005). *Juegos creativos del lenguaje*. Santiago de Compostela: Meubook, S.L.
- OLIVERAS, E. (2010). *Arte cinético y neocinetismo*. Buenos Aires: Emecé.
- 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.
- 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.
- Poéticas oblicuas. (30 de mayo de 2016). *Ámbito Financiero*. Recuperado de <http://www.laurafeinsilber.com/poeticas-oblicuas-luis-pazos/>
- 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, UNA. Disponible en: https://repositoriosdigitales.mincyt.gob.ar/vufind/Record/RIDUNA_a5ad4a8feba968db3657a8013260e24e

- 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 GÓMEZ, L. (mayo de 2014). El ordenador como máquina performativa. *Revista Carácteres*, 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, logogramas y demás enredos y marañas de este género al alcance de todos.* Villena: Imprenta de José Muñoz Ferriz.
- SERRA, M. (2001). *Verbalia. Juegos de palabras y esfuerzos del ingenio literario.* Barcelona: Península.
- STEIMBERG, O. (2013). *Semioticas. Las semióticas de los géneros, de los estilos, de la transposición.* Buenos Aires: Eterna Cadencia.
- SWIFT, J. (1988). *Los viajes de Gulliver.* Madrid: SM.
- 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.
- 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. (2016). Mi pequeño mundo poético de máquinas inútiles mecánico. *Revista Campotraviesa*, N° 9, invierno de 2016.
- ZÁRATE, A. (1976). *Antes de la vanguardia.* Buenos Aires: Rodolfo Alonso Editor.

Sobre el autor

Sebastián Bianchi nació en Buenos Aires en 1966. Es magíster en Crítica y Difusión de las Artes (Universidad Nacional de las Artes - UNA). Se desempeña como docente en las cátedras “Taller de Poesía III” y “Laboratorio de Experimentación” en la Universidad Nacional de las Artes. Su poesía reunida, *Poemas Inc. (1998-2016)* fue publicada en 2019 por la editorial española Liliputienses. Actualmente desarrolla una investigación sobre metadiscursos y modelos didácticos para la poesía, en el contexto del Doctorado en Artes (UNA).

Sebastián Bianchi

Pulse aquí

Del poema al objeto para activar

Atendiendo a un proceso de artefactualización, visible en diversas interfaces de escritura, este libro modela el concepto de “juguete textual” para dar cuenta de un amplio y heterogéneo corpus de textualidades que se encuentran listas para ser activadas. Desde los experimentos verbales del helenismo, que echan mano a los cruces interartísticos, pasando por las tradiciones acrósticas medievales, los jeroglíficos y poemas maquínicos barrocos, hasta las “tecnopoéticas” del presente que despliegan un menú de opciones frente a las instancias de lectura, la narrativa especulativa de la que se vale *Pulse aquí* hace foco en las potencialidades lúdicas que inauguran, para la lectura, la figura de un/a operador/a textual.

A lo largo de los cinco capítulos veremos desfilar los cambios sufridos por el dispositivo, según conceptualizaciones en tres ejes: “artificios formales”, “pasatiempos” y “poéticas tecnológicas”. A partir de la convicción de que en el objeto de estudio confluyen otros tantos dispositivos activables, el libro sigue los aportes que los juguetes didácticos, artísticos, tradicionales y los mecanismos autómatas de lectoescritura han realizado a la hora de definir los aspectos constituyentes de un “juguete textual”.



CENTRO DE ESTUDIOS
INTERDISCIPLINARIOS



UNR