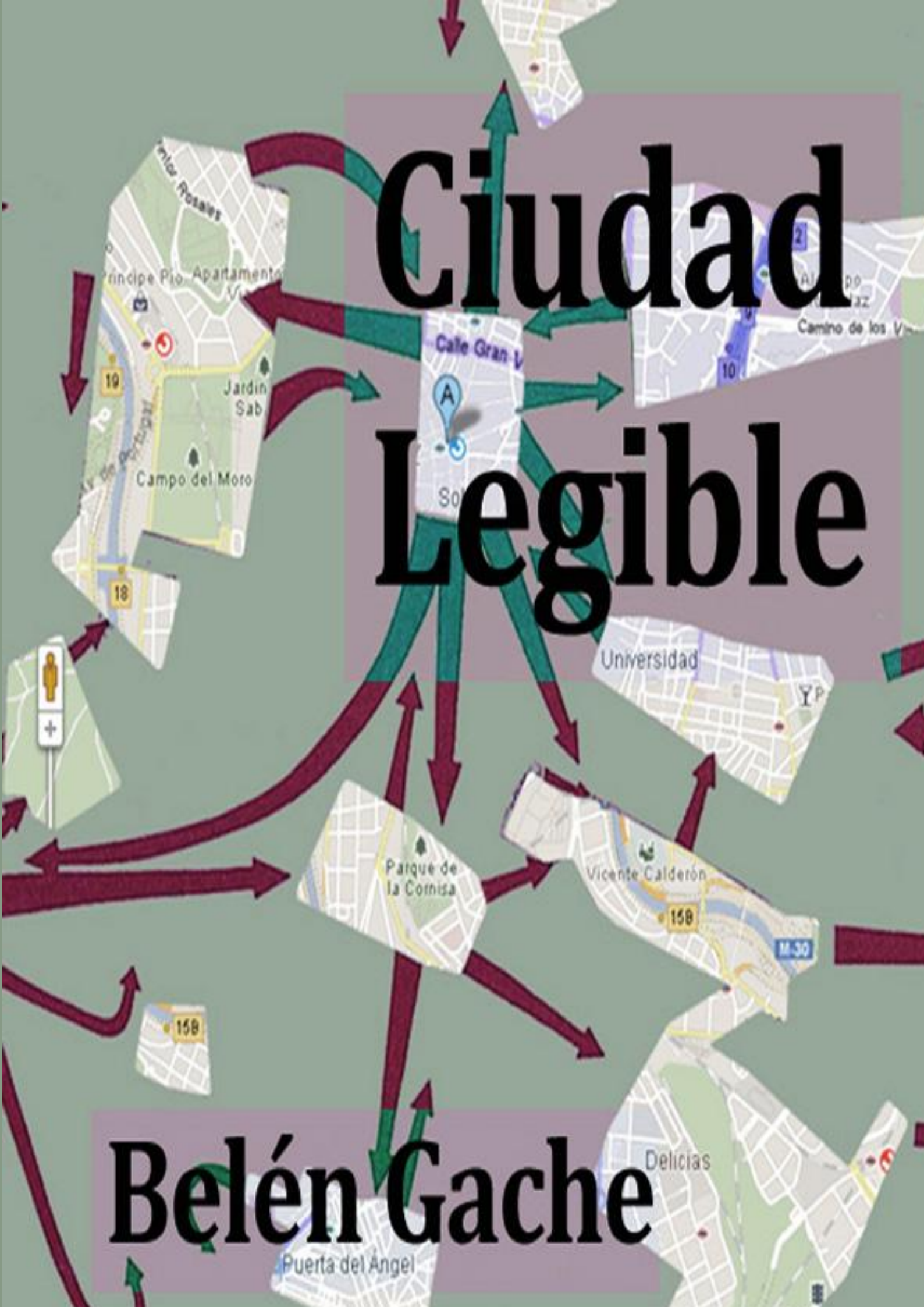




Ciudad Legible

Belén Gache

Ciudad legible:

Derivas urbanas y
lingüísticas

● Belén Gache

belengache.net

Belén Gache
Madrid, 2012
Sociedad Lunar Ediciones
sociedadlunar.org

● En su texto “Pratiques d’espace”, incluido en su famoso estudio sobre las prácticas de la vida cotidiana, *L’invention du quotidien* (1980), **Michel de Certeau** hace referencia a la apropiación de los espacios de la ciudad por parte de los paseantes. La **deriva** del caminante, va formando con sus pasos un texto urbano. Las escrituras avanzan y se cruzan formando un entramado de historias. “La ciudad se convierte en tema dominante para la política pero nunca puede verse limitada a ser un campo de operaciones programadas y controladas. Bajo los discursos que la ideologizan siempre proliferarán diferentes ardides y combinaciones de poderes sin identidad, imposibles de manejar”, dirá.

La deriva se resiste a los trayectos marcados por la sociedad disciplinaria, **desterritorializa** los sentidos dados, **desplaza** los significados establecidos y crea otros. Entenderemos aquí la deriva del paseante como una metáfora de la fuga de los discursos y condicionamientos sociales dados. También del apartamiento del escritor de los caminos instaurados por las **formas literarias hegemónicas**. El signo lingüístico en fuga partirá, por ejemplo, hacia la imagen, hacia el silencio, hacia el juego, hacia el espacio liso no cartografiado.

● Durante la segunda mitad del siglo XX, el término deriva ha sido utilizado por una serie de artistas, escritores y filósofos. Entre ellos, por **Guy Debord** en el contexto del **Situacionismo Internacional**. También por **Gilles Deleuze** en el contexto

de la **filosofía post-estructuralista**. Desde el estructuralismo y el posestructuralismo, la “**diferencia**” es entendida en tanto constitutiva de la identidad y también del sentido. Es más, para estas dos corrientes filosóficas, la identidad no puede existir sin la diferencia.

Jacques Derrida también retoma el concepto desde la “filosofía de la diferencia”. Él utiliza el término “diferencia” en su reflexión sobre la escritura y el proceso mediante el cual surge de ella un sentido. El sentido que surge del lenguaje y otros sistemas significantes será siempre parcial, provisorio, infinitamente “diferido” en la **cadena de significantes**.

● Las derivas espaciales se mimetizan con las **derivas textuales** y los desvíos del paseante se convierten en metáfora de los desvíos del lector a través de un texto. Al estar indisociablemente unida a la dimensión espacial y visual (al contrario que la palabra oral, ligada al tiempo y a la audición), será en el espacio donde la escritura se despliegue y dibuje sus figuras y sus traslaciones. Se podría por ejemplo trazar un paralelo entre el espacio de la escritura y la **topología urbana**. Los diferentes recorridos posibles, las bifurcaciones, las clausuras y laberintos textuales de este modelo aparecen como metáfora de las posibles maneras de recorrer una ciudad, asociándose al paseo y la deriva. Esto puede rastrearse desde la figura del **flâneur** decimonónico hasta la del navegador de la red de la era digital. Plantearemos aquí una entrada al tema desde

cuatro nociones particulares: **paseos, laberintos, cartografías, tableros de juego.**



Belén Gache, De la serie de los paseos, *El libro del Fin del Mundo* (2002)

● Existen las derivas textuales y existe igualmente el concepto de deriva mental (**mind wandering**). Los paseos y la locura están relacionados, tal como lo señala Michel Foucault (Historia de la locura en la época clásica) recordando a los paseantes locos de la

temprana Edad Moderna en Europa. De estos guardan testimonio tanto diferentes baladas populares como el monólogo de Edgar, en El Rey Lear de Shakespeare. En cierta forma, la deriva espacial se rebela

contra la lógica del tiempo. Mientras que el tiempo actúa como elemento constrictivo que solo permite moverse en una dirección, el espacio se presenta, por el contrario libre, pululante de posibilidades, traspasado por **intersecciones y desvíos.**

Además de los paseantes urbanos, muchos otros personajes encarnan la deriva. Por ejemplo, los hobos (trabajadores migrantes sin hogar fijo que recorrían los caminos de EEUU), los peregrinos, los komuso (monjes mendicantes budistas del período Edo quienes para mantener su anonimato, llevaban siembre una cesta de mimbre que cubría por completo sus cabezas).

 A mediados del siglo XIX, el mundo asiste al nacimiento de la ciudad moderna con sus nuevos trazados urbanos y espacios públicos. Aparecerá así en la literatura la figura del paseante urbano que recorre sin rumbo las calles y se mimetiza con la multitud disfrutando de su propio anonimato. Entre las más antiguas versiones del tema quizás la más famosa sea la narración de **Edgar Allan Poe** “El hombre en la multitud”, donde el narrador se adentra por las calles londinenses y se confunde entre la agitación de la gran ciudad. Obsesionado por no perder de vista a un sujeto en particular al que no conoce pero que ha llamado su atención, el narrador lo sigue a la deriva a través de calles, puentes y avenidas. Los recorridos urbanos se ven teñidos por el sentido de aislamiento, la no pertenencia, el nomadismo, la falta de identidad, el miedo.

● La ciudad en la que habita el flâneur de **Charles**

Baudelaire, por su parte, se inscribe en el contexto de la planificación urbana de las épocas de Napoleón III, un París con sus nuevos bulevares, mercados, puentes, sistemas de alcantarillado y alumbrado, parques, la Ópera, un escenario deslumbrante y hasta entonces inédito. Baudelaire mismo encarnará las cualidades del flâneur, transformando el vagabundeo incesante por las calles de la ciudad en un productivo método de trabajo, como si este legitimara su paseo ocioso al convertirse en un observador de su entorno. Un observador para el cual, por otra parte, la ciudad se presenta en una inconexa secuencia de diferentes fragmentos ópticos.

● A comienzos de la década del 20, las caminatas eran el centro no solamente de los libros de **Robert Walser** (recordemos, por ejemplo, su libro *Der Spaziergang* (El paseo) o el libro que escribiera su apoderado Carl Seelig, *Wanderungen mit Robert Walser* (Paseos junto a Robert Walser), sino también de su propia vida solitaria. El poeta suizo parecía apegarse ontológicamente a la deriva, rebotando de una ciudad a otra, de un empleo a otro. Mientras lo hacía, miraba todo desde la perspectiva del que se encuentra fuera, con la **fragmentación** propia del que contempla las cosas solo de paso. Durante sus paseos, pasaban ante su mirada tanto las absurdas convenciones sociales como las maravillas que la vida le ofrecía. Los **recorridos errantes** de Walser van trazando un dibujo de trayectos individuales que queda grabado como un mapa en la memoria, construido a partir de

desviaciones e intersecciones. Posible itinerario al azar dentro de la multiplicidad de **posibles caminos**

imaginables, esos recorridos son el paralelo de la pluralidad de elementos que definen el yo como una realidad compuesta,

transitoria y efímera. También son el paralelo de un deseo que se manifiesta únicamente como **desplazamiento**

incesante. Walser comenzó a deambular también por las noches.

Fue durante una de estas caminatas en la nieve, cerca del manicomio de Herisau en el que se hallaba internado, que en 1956 encontró la muerte.

En el caso de Walser, además, el texto mismo se presenta como un deambular dentro de la página. Desde 1920 comenzó a escribir no solo sobre hojas en blanco sino también sobre telegramas, recibos y boletas cubriéndolos por completo con minúsculas letras trazadas a lápiz, continuas, ininterrumpidas y prácticamente ilegibles. Esta escritura hoy se conoce con el nombre de "**microgramas**". Si bien durante mucho tiempo se pensó que pertenecían a una clase de escritura ilegible, o incluso inventada por Walser, hoy se ha logrado establecer que los microgramas están escritos con una clase de letra cursiva (la Sütterlin) que era utilizada en Alemania hasta la década del 40, y que fuera luego prohibida por el régimen nazi.



La calle, el pasaje, el portal, el laberinto serán también temas recurrentes en los ensayos de **Walter Benjamin**. En su libro *Infancia en Berlín*, menciona que el “arte de perderse” en la

ciudad lo aprendió tarde, cumpliendo el sueño de los diseños de laberintos que realizaba sobre el papel secante de los cuadernos de su infancia. Dicho libro es, en sí mismo un itinerario cuyos puntos en el recorrido están marcados por lugares significativos como calles, edificios, monumentos, formando así el mapa de una ciudad cartografiada en la memoria a partir de recorridos individuales. El tiempo de la memoria aquí se espacializa. “Las metáforas recurrentes de los **mapas y diagramas**, de las memorias y sueños, de los laberintos y arcadas, de las vistas y panoramas evocan cierta visión de las ciudades a la vez que cierta clase de vida.” dirá Benjamin, quien admite además que fue la ciudad de París la que le enseñó el verdadero arte del vagabundeo.

Susan Sontag hablará, en su ensayo sobre Benjamín, de los paseos que este “último intelectual” solía dar acompañado de su madre. “Cuando Benjamin se refiere a la soledad no se refiere a la soledad en una habitación -durante su infancia estaba enfermo con frecuencia- sino a la soledad en la gran metrópoli, la ocupación del paseador ocioso, libre para **soñar despierto, observar, ponderar, divagar**.

Esta mente que habría de conectar gran parte de la sensibilidad del s XIX con la figura del flâneur personificada en ese melancólico magníficamente consciente que fue Baudelaire, devanó gran parte de su propia sensibilidad de la madeja de su relación fatasmagórica, astuta, sutil con las ciudades.”

 Existen también otras clases de **paseos, merodeos, vagabundeos**. Aquellos que se realizan en espacios heterotópicos como, por ejemplo, en los

sueños. Muchos han teorizado sobre **el espacio del sueño** y sus posibles **cartografías**. Al respecto, es interesante notar que el poema de **Samuel Taylor Coleridge** *Kublai Khan, a vision in a dream* (1797) tuvo su origen en una ensoñación producida por el opio. Durante su sueño, Coleridge componía un poema sobre **Xanadú**, un palacio en el medio de un vasto territorio rodeado por una muralla. Allí había fértiles praderas, cristalinos arroyos y toda clase de pájaros y animales exóticos. El palacio había sido construido por **Kublai Khan**, nieto de Genghis Khan y líder del Imperio mongol, para celebrar las glorias de su reinado. Coleridge, que aun recordaba su poema al despertar, se apuró a escribir los versos soñados. Treinta años más tarde, fuentes persas hasta entonces desconocidas para occidente establecían que, al este de la ciudad de Shang Du, Kublai Khan había erigido un palacio según un proyecto concebido durante un sueño y conservado, al despertar, en su memoria. Así, en el siglo XIII un emperador mongol soñó un palacio que fue igualmente soñado por un poeta inglés, en el siglo XVIII. Esta anécdota ha llevado a especular sobre una posible topología de los sueños. El mismo espacio donde se encuentra Xanadú, en la dimensión onírica, habría sido visitado tanto por el Khan como por Coleridge.



Belén Gache, *Aurelia, Our dreams are a Second Life* (2012)

● **Gérard de Nerval**, por su parte, una de las principales figuras del movimiento romántico francés, cuya poética tuvo una fuerte influencia sobre el **simbolismo** y el **surrealismo**, fue conocido por sus múltiples excentricidades entre las que se contaba, por ejemplo, el pasearse por los jardines del Palais-Royal con una langosta atada de una cinta, a manera de mascota. Sus amigos solían encontrárselo merodeando por la ciudad, con los ojos perdidos en la nada. Su poema en prosa **Aurélia** da autobiográfica cuenta de su caída en la locura. En él, descubre el poder de los sueños y restablece su fe en el amor al abandonar el mundo de la razón. Nerval se suicidó a los 47 años, colgándose de una farola con una cuerda que él decía, había pertenecido a la Reina de Saba. En los bolsillos de su gabán encontraron unas hojas con el manuscrito de Aurélia, texto que se convirtió en su testamento espiritual. Allí, el poeta categoriza al sueño

como un estado “supernatural”. El texto comienza con esta frase: “**Los sueños son una Segunda Vida**”.

● La visita al mundo de los sueños, la posibilidad de sus **trayectos y viajes**, la idea de trazar sus diferentes cartografías, nos lleva a reflexionar sobre el hecho de que habitamos espacios que, lejos de ser homogéneos, se presentan **múltiples y fragmentados**. Esta multiplicidad no deja de ser perturbadora. A partir de la misma, el natural hábito de ver las cosas de una sola manera se rompe y, al romperse, también lo hacen los órdenes y las jerarquías convencionales.

● La multiplicidad y fragmentación de los espacios se relaciona directamente con el concepto de “**collage**”. El collage es concebido por muchos teóricos como la innovación formal más importante del siglo XX. Fue introducido en las mismas por el cubismo plástico, proporcionando una alternativa al ilusionismo de la perspectiva de un espacio unificado que había dominado la pintura occidental desde el Renacimiento. Lejos de continuar la lógica de un espacio unificado por una única mirada central tal como lo establecía la perspectiva renacentista, la técnica del collage apunta hacia la deconstrucción de la concepción de la obra como unidad cerrada en sí misma. La idea está asociada a los opuestos fragmento-unidad y parte-todo. Se relaciona con conceptos como **simultaneidad, yuxtaposición, montaje**. Desde la literatura, por su parte, el

collage debilita la estructura narrativa o temporal, acentuando la sincronicidad y simultaneidad. La forma espacial prepondera frente a la temporal. A lo largo del siglo XX, la noción de collage literario tuvo diferentes formas, desde la **poesía dadaísta** hasta los **cut-ups burroughsianos**. Sus operaciones (corte, mensajes previos, montaje, discontinuidad o heterogeneidad) se relacionan con otras importantes nociones que se fueron desarrollando a lo largo del siglo XX como, por ejemplo, las de *bricolage* (**Levi-Strauss**), polifonía (**Bajtín**), intertextualidad (**Kristeva**). Por extensión, el alfabeto mismo puede ser entendido como material para este tipo de operaciones. La escritura sería considerada, según esta concepción, como agrietamiento y discontinuidad y como una suerte de “modelo para armar” cuyas instrucciones de uso y reglas nos son proporcionadas por la gramática.



La noción de deriva será también importante en la poética joyciana. **James Joyce** espacializa la trama de su *Ulises*, proyectando la sucesión del tiempo (el día 16 de junio de 1904) sobre el mapa de Dublín. El capítulo 10, especialmente, está construido a partir no desde el punto de vista de un paseante sino del de diecinueve paseantes que entrecruzan sus caminos. Los trayectos de los personajes se entretejen unificados por dos itinerarios principales: el del Padre Conmee y el del cortejo del virrey, o sea, el de la Iglesia y el del Estado. Joyce, quien redactó el capítulo frente a un mapa de Dublín, procedió aquí a partir de una estrategia de inventario donde los

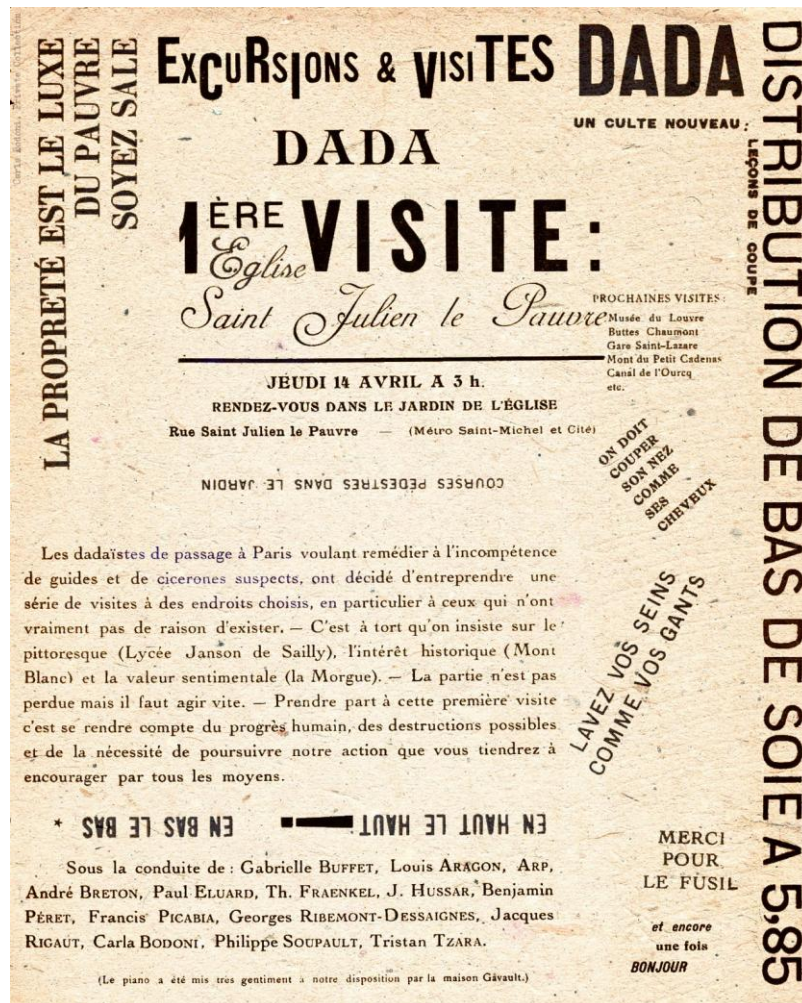
nombres de calles, monumentos, iglesias, parques, cantinas van proyectando la ciudad en la mente del lector.

● Durante la época de las vanguardias históricas, las derivas y paseos urbanos se multiplican y fragmentan. Para el

futurismo, por ejemplo, los nuevos carteles luminosos convertían a la ciudad en un inmenso texto poético a ser recorrido. Ardengo Soffici, teórico del movimiento y uno de los directores de la famosa revista Lacerba, describe la experiencia de ver los carteles de neón en la noche urbana convirtiendo al mundo en un **gigante collage**

multimedia con música, sonidos y palabras de colores flasheando en la oscuridad. La ciudad moderna fragmentada es el espacio en el que miles de historias diferentes surgen sin nunca cruzarse. Se ha señalado igualmente la cualidad de **mise-en-scene** de la ciudad moderna futurista.

● Los artistas y **poetas dadaístas** realizan una serie de caminatas urbanas por lugares banales de la ciudad con la simple idea de desplazarse y descubrir lugares. La ciudad dadaísta ha abandonado todas las aspiraciones tecnológicas utópicas del futurismo (velocidad, automóviles, flujos de energía, luces, ruidos). Las visitas a lugares cotidianos constituyen una manera de desacralizar el arte y acercarlo con la vida.



Excursions & visites dada. 1ère visite: Eglise Saint Julien le Pauvre (1921)

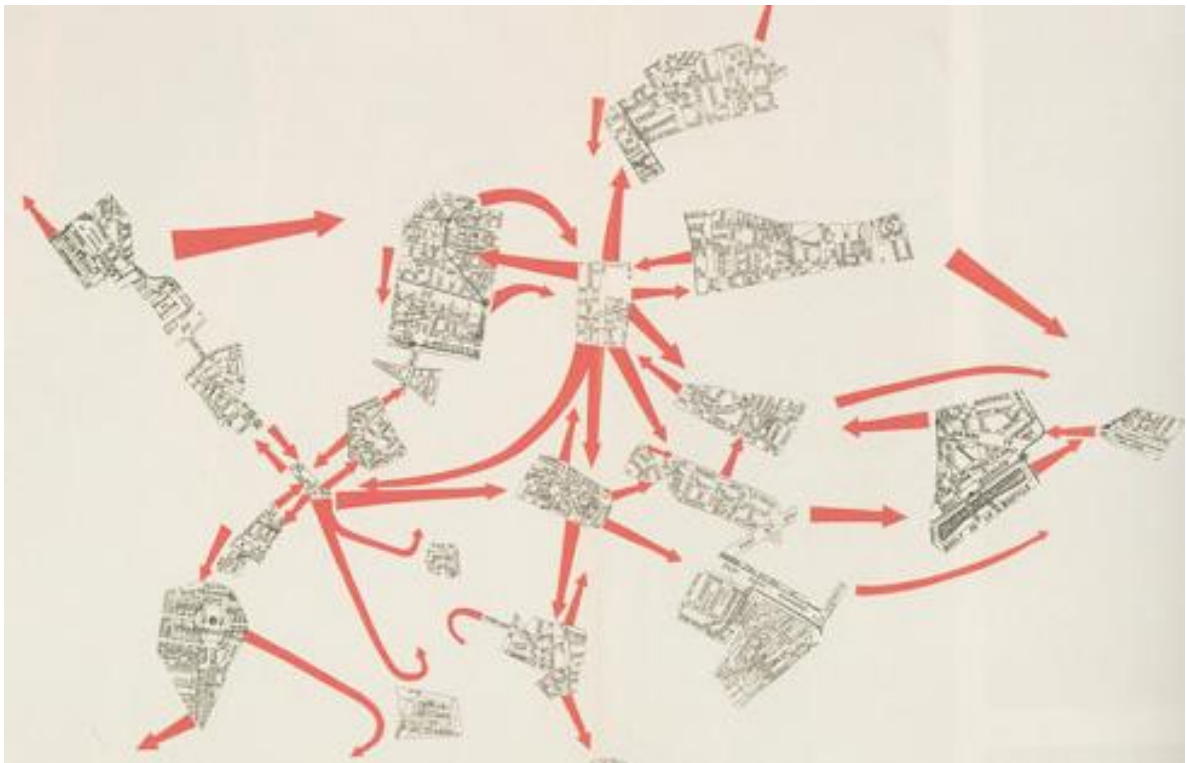
● Durante el Segundo Imperio (1852–1870), París sufrió grandes cambios urbanísticos llevados a cabo por el barón Haussmann bajo la dirección de Napoleón III. Durante las obras, muchos de los antiguos barrios medievales fueron destruidos. En sus fotografías, **Eugène Atget**, se centra sin embargo en la búsqueda de los rincones que aún permanecen como testimonios de un París antiguo. **Brassaï**, por su parte, salía a caminar por las noches dejando plasmadas en sus fotografías sus paseos por la ciudad nocturna, sus bares, sus callejones, la niebla, las luces de los faroles iluminando París con su extraña magia.

El tema del paseo está presente en el surrealismo y los ejemplos abundan en su literatura, por ejemplo, en títulos clásicos como **Nadja**, de Breton o **Le paysan de Paris**, de Aragón. Pero además de escribir sobre ellos, estos poetas también llevaron a cabo acciones a partir de la idea de “**deambulación**”. En 1924, por ejemplo, Louis Aragon, André Breton, Max Morise y Roger Vitrac organizaron una “deambulación” por el centro de Francia, por la ciudad de Blois (elegida para tal fin, al azar en el mapa) conversando y caminando durante varios días seguidos, como una “exploración hasta los límites entre la vida consciente y la vida de sueño”. El concepto difiere del de los dadaístas. En lugar de encarar sus paseos a partir de la noción de banalidad o sinsentido como estos últimos, los surrealistas buscan conectarse en su deriva con **realidades no visibles**, inconscientes. Buscan indagar y descubrir las zonas inconscientes de la ciudad. André Breton sostenía: “La deambulación consiste en conseguir, mediante el caminar, un **estado de hipnosis**, una desorientadora pérdida de control. Es una manera de entrar en contacto con la parte inconsciente del territorio”.



Los **situacionistas** recogen esta idea en su concepto de “**psicogeografía**”. Aunque en este caso, de lo que se trata no es de buscar una suerte de iluminación poética sino de producir, a partir de la práctica del caminar, un arte sin obras ni artistas, anónimo, colectivo y revolucionario. El situacionismo hablará de “**zonas inconscientes de la ciudad**”, buscando investigar “los

efectos psíquicos que el contexto urbano produce en los individuos”. La deriva es concebida como una **actividad lúdica** y constructiva. Para el situacionismo, la ciudad se concibe como un paisaje psíquico construido por huecos. Las partes de la ciudad cooptadas por la “**sociedad del espectáculo**” son elididas y “ciudades nuevas” se construyen con los fragmentos restantes. Esto se evidencia en mapas como la *Guide Psycogéographique de Paris* o *The Naked City*, (ambos de 1957), especies de **cut-ups urbanos**.



SI, *The Naked City*, (1957)

Algunas de las **metodologías psicogeográficas** son, por ejemplo, recorrer una ciudad utilizando para tal fin el mapa de otra ciudad, lo que llevaría irremediabilmente a la desorientación. Según ellos era en el momento en el que uno perdía el control sobre los

recorridos urbanos “institucionalizados” cuando verdaderamente uno estaba en condiciones de descubrir la ciudad. **Psicogeografía, deriva y détournement** son las tres nociones de base sobre las que se monta toda la poética situacionista.

● Los libros **Fin de Copenhagen** y **Mémoires** surgen de la colaboración de Guy Debord y Asger Jorn. Están basados en las ideas de détournement y psicogeografía- Para la realización de *Fin de Copenhagen*, por ejemplo, Debord y Jorn entraron a un kiosko de prensa, robaron una serie de revistas y diarios y pasaron toda la noche trabajando. Al día siguiente habían realizado 32 collages con ellos. El kiosko de prensa era para ellos el lugar por antonomasia donde se exhibía la sociedad del espectáculo, presentando una visión alienada de la realidad. Mediante este acto, pretendían destruir al espectáculo desde su mismo centro, mediante la práctica del **détournement** (consistente en el cambio de sentido de los mensajes sociales a partir de diferentes intervenciones sobre los mismos). El hombre permanecía prisionero tanto de reglas sociales prefijadas como también de las estructuras que le proponían el propio lenguaje y que determinaban tanto la forma en que percibía su mundo como la manera en que lo categorizaba y valoraba. Mediante el détournement, pretendían deconstruir estas estructuras impuestas por la sociedad del espectáculo.

● En su libro *La transparencia del mal*, **Jean Baudrillard** habla de la fantasía de seguir a alguien por la calle, en secuencias

breves y desorganizadas. Los recorridos de las personas, aleatorios, sin objetivos trascendentales, cotidianos, efímeros, se vuelven en su trivialidad fascinantes. El filósofo se refiere concretamente en este texto a la obra de la artista visual **Sophie Calle** y a su obra *Suite vénitienne*. Calle decide seguir a un hombre que apenas conoce a lo largo de un viaje por Venecia. Una de las premisas fundamentales de la obra -una de las **reglas del juego**-, será precisamente que ella no espera nada del hombre. No debe pasar nada que pueda crear un contacto o una relación directa entre ambos. El perseguidor no es en este caso un interlocutor para el otro sino su doble, su sombra. La propia **persecución** se convierte en una doble vida para el perseguido, que sólo existe porque es mirado por otro.

Una temática similar puede encontrarse en otros artistas y escritores.

En **Vito Acconci**, por ejemplo, con su obra *Following Piece* (1969). Se trata de una performance en la que el artista se dedica a seguir a diferentes personas en la calle hasta que estos entran en algún espacio privado (su domicilio, su trabajo, etcétera). Acconci realizó estas acciones todos los días a lo largo de un mes. Cada uno de los seguimientos fue por él descrito tripeándolo en una hoja de papel que luego enviaba a un diferente miembro de la comunidad artística.

La idea de la persecución también aparece en el escritor **Julio**

Cortázar. En su cuento *Manuscrito hallado en un bolsillo*, el narrador se dedica a seguir a mujeres en el **metro de París** a partir de un complejo sistema de reglas. El narrador busca no un objeto sino la búsqueda en sí misma, o en todo caso, la búsqueda de sí mismo en tanto sujeto que busca. En los reflejos que le devuelven los

cristales de las ventanillas del metro, más que ver los rostros de las mujeres que ha elegido para su juego, se encuentra a sí mismo mirando su propia mirada.

● El proyecto *I Went*, del artista conceptual **On Kawara**, comenzó el 1 de junio de 1968 y terminó el 17 de septiembre de 1979. Durante todos estos años, Kawara utilizó un lápiz rojo para determinar cada uno de los trayectos por él recorridos sobre diferentes fotocopias en blanco y negro del mapa de la ciudad. La fecha de cada día aparece sellada al pie de cada mapa. La obra consta de 12 volúmenes conteniendo un total de 4740 páginas. La serie *I got up*, por su parte, consiste en una serie de postales que Kawara enviaba a sus conocidos y en cuyo dorso aparecía la impresión de un sello de goma con la hora del día en el cual el artista se había levantado esa mañana.

● En 1967, el artista **Richard Long** se dedicó a caminar una y otra vez sobre una línea recta imaginaria trazada sobre el césped. La huella de su paso dejó una marca en el terreno que fue por él fotografiada. Este gesto dio por resultado la obra **A Line Made by Walking** (Una línea hecha caminando). La fotografía en blanco y negro de esta línea se convirtió en uno de los ejemplos más divulgados de land-art. La obra reúne elementos de performance, de escultura, de dibujo, de fotografía pero por sobretodo, instaura al acto de caminar como una obra en sí misma. Entender al caminar como arte permitió a Long, según sus propias declaraciones, explorar las relaciones entre el tiempo, el espacio, la geografía. Desde entonces, se dedicó a registrar sus caminatas en mapas, a partir de fotografías, a

partir de textos. Otro de los artistas ingleses que ha trabajado largamente con caminatas ha sido Hamish Fulton.



El proyecto **Space Invaders** (del artista conocido como Space Invader) consiste en una serie de intervenciones urbanas en donde el espacio público es ocupado por iconos correspondientes al famoso videojuego de principios de la década de 1980. En el proyecto, subterráneos, puentes, muros, autopistas, diferentes edificios públicos —incluido el mismo Museo del Louvre— son “tomados” por los conocidos marcianos y naves espaciales, realizados con “píxeles” de mosaicos. La ocupación real de las diferentes ciudades tiene su contrapartida en un sitio en internet, donde el usuario puede ver a su vez los mapas de las ciudades invadidas (Londres, Aix en Provence, Montpellier, Tokio, Los Ángeles, Ámsterdam, París, etc.). Allí podrá igualmente recorrer los itinerarios de la “invasión”. Space Invader va copando el **espacio urbano** con sus marcas en una estrategia similar a la de la factura de los grafitis. Los iconos se multiplican a través de la ciudad a medida que la invasión avanza, en una diseminación que alcanza escala planetaria, siguiendo una lógica viral de reproducción al infinito y donde cada lugar invadido se convierte rápidamente en terreno del juego.



Los íconos de los marcianos funcionan no como meras imágenes sino como un verdadero **sistema escriturario**

ideogramático, al responder los mismos a un sistema de codificación que les precede; cada uno con su determinado valor dentro del juego. Así como Jacques Derrida planteaba la posibilidad de socavar los implícitos logocéntricos de nuestra cultura a partir de fórmulas ideogramáticas, aquí esta escritura otra, alien, ajena, desterritorializada deja constancia de su presencia amenazando, a medida que se reproduce, el orden establecido y deconstruyendo los ritmos rutinarios regidos por el flujo laboral y comercial de la ciudad.



En 2001, el grupo **Social Fiction** planteó un algoritmo conocido como “**algoritmo psicogeográfico**”. A partir del concepto situacionista de “psicogeografía” estos artistas pretendieron dar a la deriva un grado de objetividad tal que permitiera que los paseos por la ciudad se realizaran libres de todo prejuicio y en forma verdaderamente aleatoria. Para ello, concibieron programas,

similares por ejemplo a los que podría aplicarse a un ordenador y que establecían las acciones a realizar por los paseantes. Por ejemplo:

```
// Classic.walk
Repeat
{
  1st street left
  2nd street right
  2nd street left
}
```

Partiendo de un modelo similar al de **John Cage**, quien daba a sus músicos las instrucciones para ejecutar la música pero no la partitura, ellos daban las direcciones a los caminantes pero no el mapa.

● La idea de deriva muchas veces aparece asociada al viaje. Una forma particular de “**viaje literario**” es el que se realiza cogiendo medios de transporte como el tren o el metro. El trazado de estos recorridos (**chemins de fer**) aparece como un tópico recurrente. Por ejemplo, en el poema en prosa *La prosa del Transiberiano*, del poeta **Blaise Cendrars**. El texto da cuenta de un viaje a través de Rusia, en 1905. Publicado en 1913, el libro une poesía de vanguardia y arte abstracto, convirtiéndose en uno de los ejemplos más bellos de **libro de artista**. Cendrars se refería a esta obra como “**el primer libro simultáneo**”. El poema consta de 445 versos impresos sobre una banda de papel de dos metros de largo y plegados de modo que semeja un acordeón. Acompañan al texto una serie de gouaches de Sonia Delaunay.

Cendrars, quien en París frecuentó pintores y poetas como

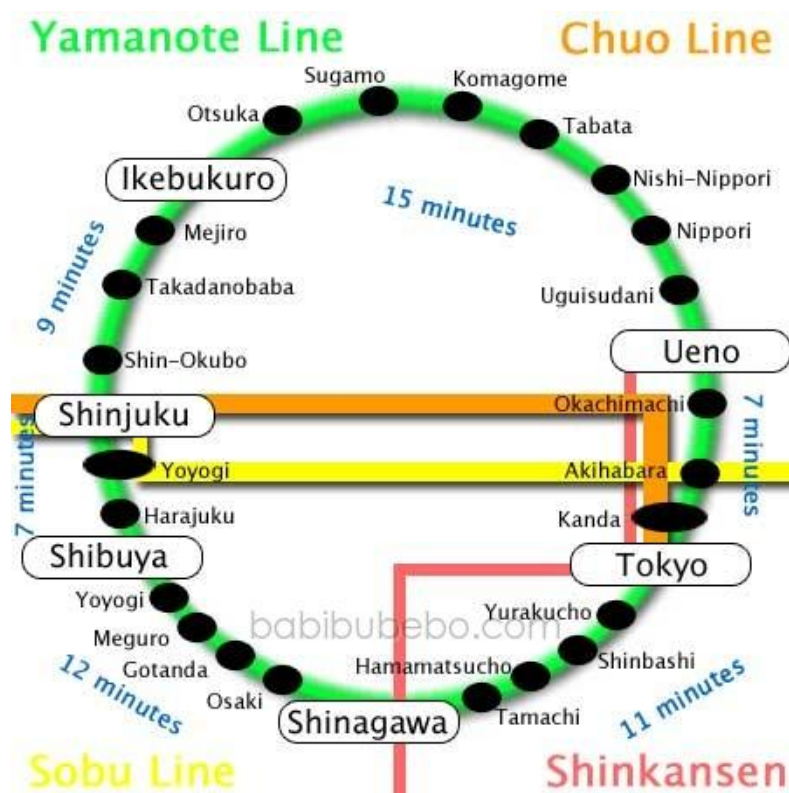
Guillaume Apollinaire o los Delaunay, guardaba fuertes

afinidades con la **estética cubista**. La obra, cuyo texto remite a un ansiado viaje en tren, guarda simetría morfológica con la idea de viaje, de vías férreas, de velocidad. El poeta refiere con el ritmo de su texto al movimiento y el ruido del desplazamiento del tren ("le broun-roun-roun des roues", etc.) Las imágenes de Sonia Delaunay consisten en colores y formas abstractas que se extienden a lo largo de la extensa página, como un paisaje distorsionado por la velocidad al punto de verse convertido prácticamente en manchas abstractas y líneas de color.



El texto de **Jacques Roubaud**, *Tokyo infra-ordinaire* (2003), también se estructura a partir del trazado vial, en este caso de las vías del metro. Luego de haber estudiado cuidadosamente el mapa de la línea Yamanote de subterráneos, línea que recorre el centro de Tokio, el narrador compra un block de notas y una caja de crayones de colores con la idea de realizar un « **metro-poema** » (poeme-metro). Su plan es recorrer las veintinueve estaciones de la línea Yamanote, una estación por día, y en cada una de ellas componer un poema diferente. El metro-poema de Roubaud comienza en la estación Shin Okubo, y continúa en las estaciones Takadanobaba, Mejiro, Ikebukuro, Otsuka, etcétera, hasta completar las veintinueve paradas de la línea. El texto está compuesto, a la vez, subordinando las proposiciones mediante la utilización de un **índice numérico**, siguiendo el sistema de clasificación decimal universal y en donde cada

uno de los niveles subordinados está presentado con un color diferente.

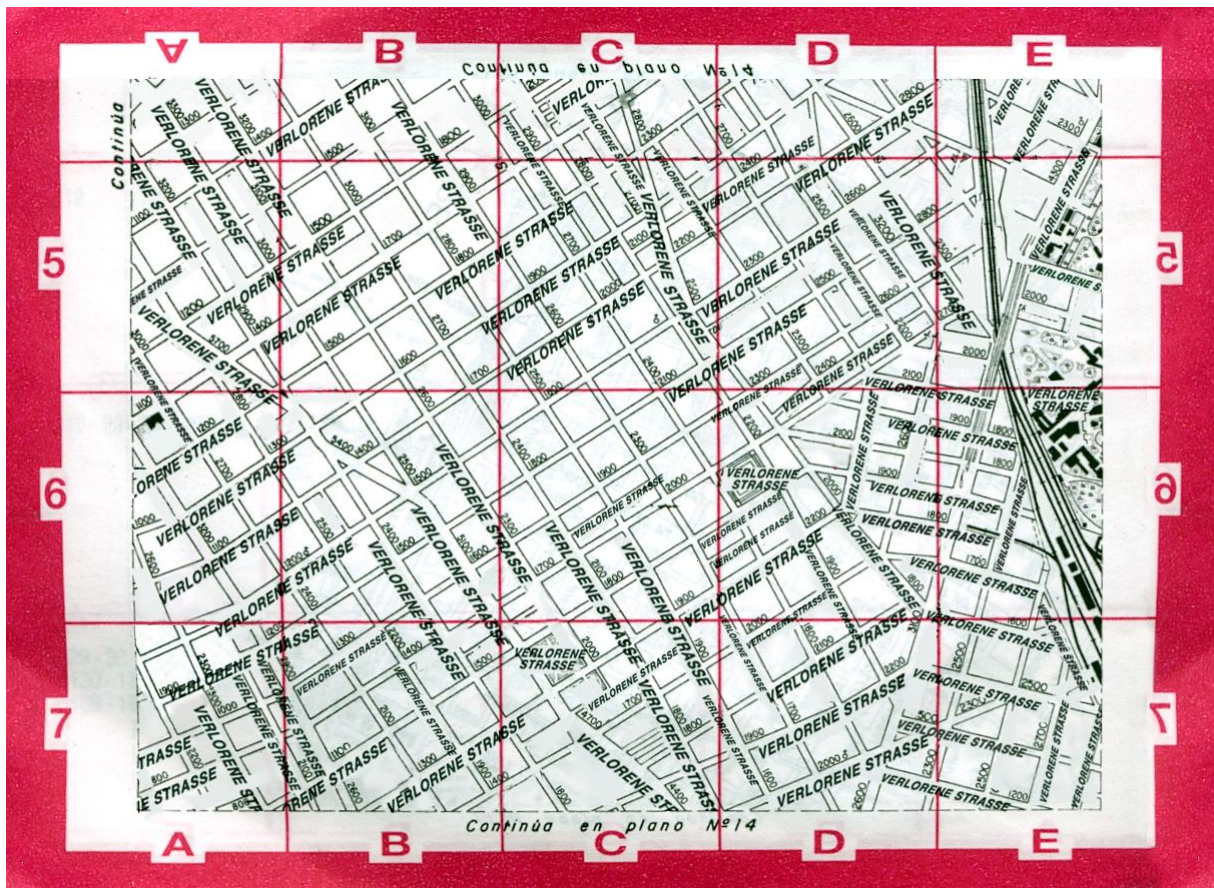


● La idea del **metro-poema** fue concebida en realidad por Jacques Jouet, uno de los integrantes del **Oulipo** (Ouvroir de Littérature Potentielle), grupo creado en 1960 y al que estuvo ligado el propio Roubaud. Los metro-poemas de Jouet consisten en tomar un tren subterráneo e ir concibiendo diferentes poemas en los trayectos que iban de una estación a la siguiente.





El **laberinto** es el espacio de la alternativa, del dilema, de la **divergencia**, de la **bifurcación**. En la Edad Media, los laberintos simbolizaban el camino lleno de meandros y bifurcaciones que conducía al creyente hacia Dios. En los pisos de las catedrales se diseñaban dibujos de laberintos que eran seguidos representando el peregrinar hacia la Tierra Santa. En el período barroco, el gusto por los laberintos se vio exacerbado, registrándose incluso formas literarias como los poemas laberintos, **juegos lingüístico-visuales**. La imagen del laberinto sugiere a la vez orden y desorden, orientación y **desorientación**, prisión y libertad. También remite a la multiplicidad al tratarse, en todo caso, de encontrar un posible camino dentro de las posibilidades que ofrece el trazado. El laberinto simboliza a la vez la confusión subjetiva y las dificultades objetivas que se plantean durante la vida del ser humano. En este sentido, aparece como un símbolo de la búsqueda y de la angustia del hombre que parece caminar por su vida a ciegas. A través de los tortuosos caminos del laberinto, el hombre busca su pasado, su destino y su sentido, topándose con frecuencia con trayectos que no conducen a ningún sitio o senderos sin salida. El laberinto puede igualmente convertirse en metáfora de la **escritura**. Paradigmático en este sentido es el cuento texto de Borges **El jardín de los senderos que se bifurcan** en donde el autor plantea al texto como un conjunto de **laberintos narrativos**.



Belén Gache, *Verlorene Strasse* (2004)

● Espaciales o temporales, concéntricos, infinitos, del pensamiento o de la imaginación, la obra de **Jorge Luis Borges** está atravesada por toda clase de laberintos. Los caminos narrativos se aproximan, se bifurcan, se cortan o secularmente se ignoran, incluso pretenden abarcar todas las posibilidades. Borges dice que existen **laberintos tanto en el espacio como en el tiempo**. En *El jardín de los senderos que se bifurcan*, por ejemplo, alude al universo tal como lo concebía Ts'ui Pen quien, a diferencia de Newton y Schopenhauer, no creía en un tiempo uniforme y absoluto sino en infinitas series de tiempos divergentes, convergentes, paralelos.

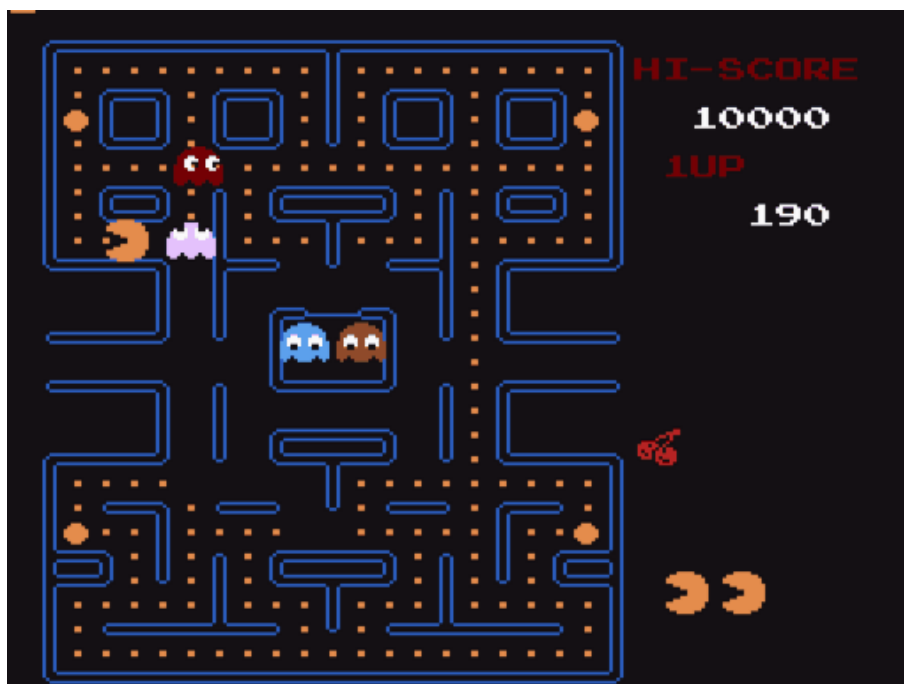
Este cuento es considerado hoy como uno de los más directos antecedentes conceptuales de la **novela hipertextual**. Allí se señala que: "En todas las ficciones, cada vez que un hombre se enfrenta con diversas alternativas opta por una y elimina las otras; en la de Ts'ui Pen opta, simultáneamente, por todas. Crea así diversos porvenires, diversos tiempos, que también proliferan y se bifurcan. Fang, digamos, tiene un secreto; un desconocido llama a su puerta; Fang resuelve matarlo. Naturalmente, hay varios desenlaces posibles: Fang puede matar al intruso, el intruso puede matar a Fang, ambos pueden salvarse, ambos pueden morir, etc. En la obra de Ts'ui Pen todos los desenlaces ocurren; cada uno es el punto de partida de otras bifurcaciones."



En **La biblioteca de Babel**, Borges se refiere a una biblioteca imaginaria que compendiaría no sólo todo lo escrito hasta el momento sino todo lo "**escribible**" según las posibilidades que el análisis combinatorio le concede a las letras del alfabeto occidental.

Pero la idea de una biblioteca infinita nos lleva necesariamente a pensar en una enorme dificultad a la hora de buscar un determinado libro. "En algún anaquel de algún hexágono (razonaron los hombres) debe existir un libro que sea la cifra y el compendio perfecto de todos los demás [...] ¿Cómo localizar el venerado hexágono secreto que lo hospedaba? Alguien propuso un método regresivo: Para localizar el libro A, consultar previamente un libro B que indique el sitio de A; para localizar el libro B, consultar previamente un libro C, y así hasta lo infinito.", escribe Borges. A partir de esta angustiante referencia a una

intertextualidad infinita, el autor vuelve a jugar con la idea de los **laberintos sin salida del lenguaje**. Los seres humanos están condenados a vagar infinitamente a través de la profusión de signos en busca de un posible sentido.



● La novela de Alain Robbe-Grillet *En el Laberinto*, es un texto paradigmático del **Nouveau Roman**. Su escritura combina una descripción obsesiva, exhaustiva con una sensación de **desorientación** y defamiliarización absoluta. Los objetos, los espacios cotidianos que nos rodean de pronto se vuelven ajenos, extraños. La escritura y también la lectura son aquí metáfora de estos laberintos espaciales y temporales. Calles sin nombre, paseantes sin memoria, objetos iguales entre sí se suceden cíclicos, sin referencias, sin coordenadas.

● En su libro *Ti con Cero* (1965), **Italo Calvino** dice: "En el cuento final de mi libro se ve cómo Alejandro Dumas saca su novela *El conde de Montecristo* de una **hipernovela** que contiene todas las posibles variantes de la historia de Edmond Dantés. Prisioneros de un capítulo de la novela, Edmond Dantés y el abate Faria estudian el proyecto de su evasión y se preguntan cuál de las variantes posibles será la buena. El abate Faria cava galerías para evadirse de la fortaleza, pero falla continuamente y acaba encontrándose en celdas cada vez más profundas; basándose en los errores de Faria, Dantés intenta dibujar un plano de la fortaleza. Mientras Faria tiende a realizar la fuga perfecta a fuerza de intentonas, Dantés tiende a imaginarse la prisión perfecta, aquella de la que no se puede salir. Las razones de Dantés se explican en este pasaje de mi cuento: "Si con el pensamiento consigo construir una fortaleza de donde sea imposible huir, tal fortaleza imaginada o será igual que la verdadera —en cuyo caso será cierto que de aquí no saldremos nunca, pero al menos habremos conseguido la tranquilidad de estar aquí porque no podríamos estar en ninguna otra parte—, o será una fortaleza de la cual será aún más imposible salir que de aquí, en cuyo caso es señal de que existe una posibilidad de huir de aquí: para encontrarla bastará localizar el punto en que la fortaleza imaginada no coincide con la verdadera".

Así como Borges planteaba un laberinto narrativo temporal con su "Historia de Fang", en el Jardín de los senderos que se bifurcan, Calvino plantea un espacio cuyos recorridos son a la vez **infinitos** y **simultáneos**.



● En *Las palabras y las cosas*, **Michel Foucault** cita un texto de Borges referente a una **Enciclopedia china** imaginaria.

Este texto de Borges aparece en su cuento *El idioma analítico de John Wilkins*. Allí se menciona a la enciclopedia titulada *Emporio celestial de conocimientos benévolos*. En sus páginas está escrito que los animales se dividen en (a) pertenecientes al Emperador, (b) embalsamados, (c) amaestrados, (d) lechones, (e) sirenas, (f) fabulosos, (g) perros sueltos, (h) incluidos en esta clasificación, (i) que se agitan como locos, (j) innumerables, (k) dibujados con un pincel finísimo de pelo de camello, (l) etcétera, (m) que acaban de romper el jarrón, (n) que de lejos parecen moscas. Como señala Foucault, el cerebro humano vive atrapado tras férreas rejas del lenguaje que determinan su cosmovisión. El sistema de categorías de esta enciclopedia son tan válidas y tan absurdas como cualesquiera otras. Un lenguaje que cartografía al mundo imponiendo sus categorías y jerarquías, su sistema de igualdades y diferencias nos lleva al tema de los **mapas**.

● Al igual que el lenguaje cartografía al mundo, los mapas determinan igualmente la manera de entender un territorio. De allí que la actividad cartográfica esté siempre vinculada al ejercicio del poder.



El mapa de Mercator, por ejemplo, producido por un matemático flamenco en 1569, se convirtió en la representación hegemónica de la topología de nuestro planeta. Podemos observar ante todo, su perspectiva **eurocéntrica**. Además, existe una distorsión en la representación que lleva a representar por ejemplo a Europa más grande de lo que en realidad es. Los territorios del hemisferio sur aparecen más pequeños de lo que en realidad son. África y Groenlandia aparecen prácticamente del mismo tamaño mientras que en realidad África es 14 veces más grande que la segunda. El mapa de Mercator, mapa en vigencia a través de toda la era colonial, sigue siendo hoy hegemónico. El ejercicio del poder cartográfico aparece quizás de la manera más cruda en el establecimiento de las **fronteras**.

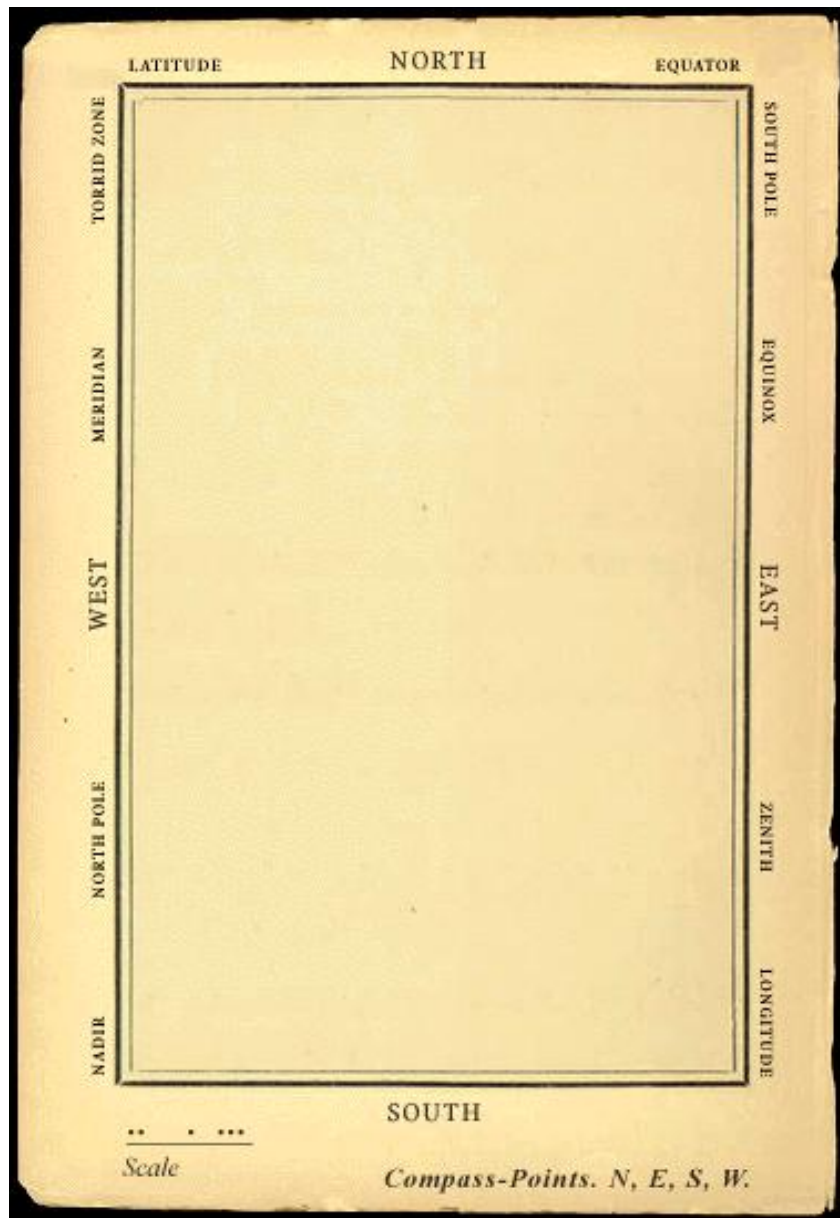
- Así como el poder implica siempre tensión y oposición frente a contrapoderes efectivos o potenciales, las **cartografías**

hegemónicas han dado lugar a “**cartografías subversivas**” que pretenden deconstruir las nociones impuestas a fin de promover cambios sociales. En 1968, por ejemplo, Marcel Broodthaers toma la errata en un mapamundi como detonador para una obra en la que el mundo político aparece representado a través de errores ortográficos, errores de impresión, tachaduras, errores de copiado. El resultado: **El mapa del Mundo Poético**. En 1975, Broodthaers presentará igualmente su *Atlas*. Se trata de un libro minúsculo en el que se han reproducido treinta y dos países, todos de las mismas dimensiones. Inglaterra, Australia, Italia, Alemania, Italia, Haití, etcétera, aparecen como figuras negras de similares dimensiones. No proporcionan ningún otro dato ni geográfico ni político sino que aparecen, por el contrario como las cifras de un código misterioso y secreto. Son muchos los artistas que han trabajado mapas diferentes a los establecidos, mapas imaginarios, mapas del tesoro, mapas que dan cuenta de “**geografías personales**”.



En su libro **Mille plateaux**, Deleuze y Guattari plantean la existencia de dos modelos básicos de espacio: el **espacio estriado** y el **espacio liso**. El espacio estriado es cartesiano, mensurable y cartografiable. Además, posee secuencias, causalidades e identidades específicas. El espacio liso, por el contrario, se constituye como un modelo nómada y desterritorializado. Serán ejemplos del mismo el mar, el aire, el desierto. Mientras que el espacio estriado, está cubierto por cualidades visuales mensurables, estableciéndose como territorio del control y la mirada, el espacio estriado, por el contrario,

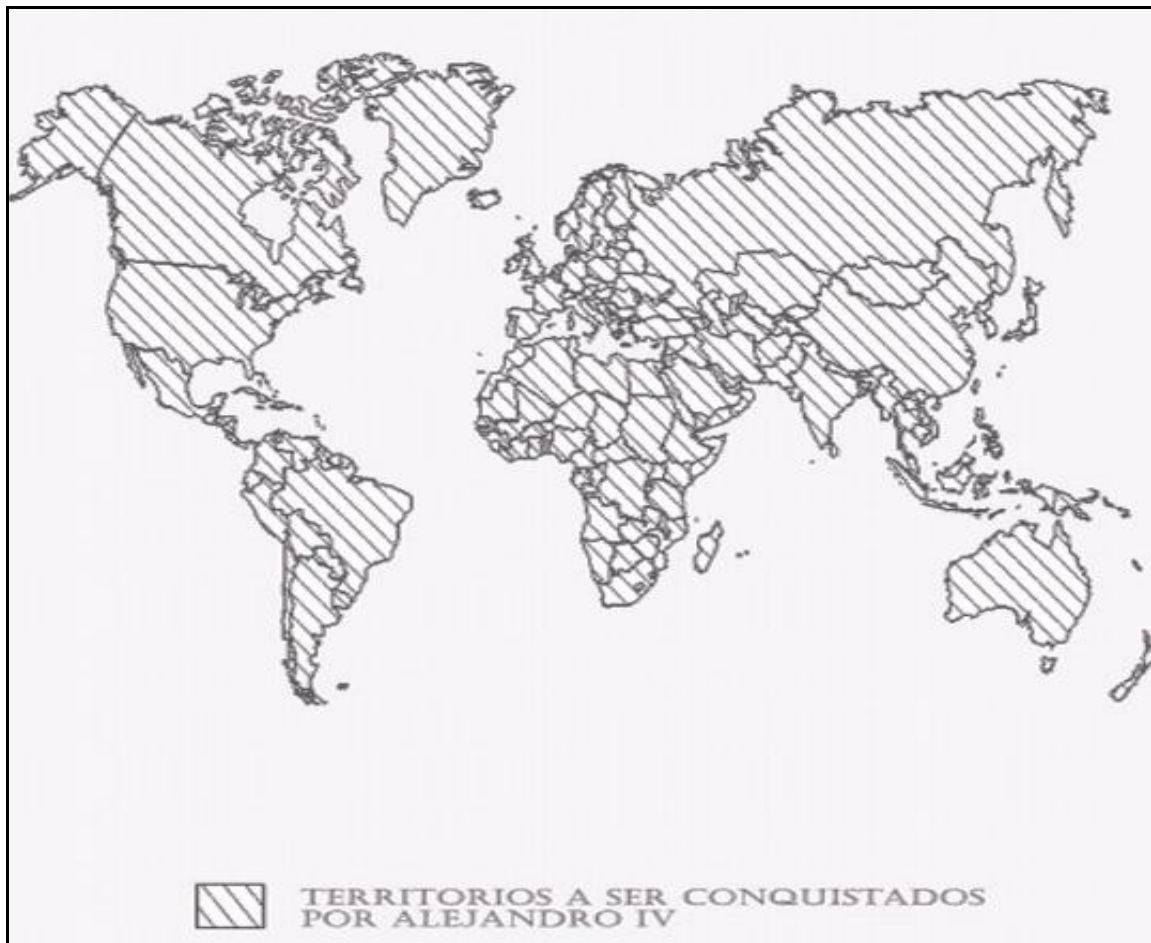
está ocupado por intensidades táctiles y sonoras: vientos, ruidos, fuerzas (por ejemplo, el chasquido de los hielos en los mares helados, el canto de las arenas en el desierto, etcétera).



Lewis Carroll, *The hunting of the Snark* (1874)

- *The hunting of the Snark* (La caza del Snark) es un poema épico escrito por **Lewis Carroll** en 1874 y que narra las hazañas

de un bizarro viaje marítimo cuyo objetivo es cazar un extraño animal llamado Snark. Snark es, en realidad, una **palabra-bisagra** que condensa las palabras snail (caracol) y shark (tiburón). El snark se presenta como un animal de forma inimaginable porque darle una imagen sería arrebatárle su misterio. En el texto, Carroll realiza una serie de **juegos a nivel significativo**. Por ejemplo, todos los personajes que participan de esta expedición tendrán nombres que empiecen con la letra B: the Bellman, capitán de la nave, the Boots (un botones de hotel), the Barrister (un abogado), the Banker (un banquero), the Billiard-maker (aquel que se encarga de marcar las puntuaciones en un juego de billar), the Broker (un agente de Bolsa), the Bonnet-maker (un sombrerero), the Baker (un pastelero), the Butcher (un carnicero) y the Beaver (un castor). La voluntad de incursionar en **lógicas alternativas** llevará al autor en muchas ocasiones a recorrer espacios en los límites del sentido. En determinado momento, el capitán presenta a su tripulación un mapa del océano con el cual supuestamente deberán orientarse. Sin embargo, el mapa carece de toda referencia topográfica. No hay allí ni meridianos ni paralelos ni cardinales de ningún tipo. La tripulación descubre que el capitán sabe cruzar los mares de una sola manera: tocando su campana. Carroll intenta así hallar sentidos más allá de las palabras, las cartografías o cualquier otro tipo de signos convencionales.



Belén Gache, *Territorios a ser conquistados por Alejandro IV*,
Cuaderno de historia Universal (2009)

● Ligada al grupo **Fluxus**, la artista norteamericana Alison Knowles publicó en 1992 su libro de artista *Bread and Water* consistente en 17 grabados. En él, la corteza de diferentes panes horneados artesanalmente proveía la **topografía** necesaria para realizar **viajes imaginarios**. Uniendo cada patrón de las irregularidades de las cortezas con información proveniente de un atlas geográfico, escribió acerca de viajes hacia el Amazonas, el río Amarillo, el lago de cómo, la isla de Shikoku.



● Numerosas son las narrativas que toman su estructura de los modelos establecidos por los juegos. En las mismas, la narración se desarrolla muchas veces según los posibles recorridos topológicos de un **tablero**. En el juego de la rayuela, por ejemplo, los casilleros están numerados y constituyen un tránsito desde la Tierra hasta el Cielo. El jugador salta de un casillero a otro intentando alcanzar su meta. Para poder lograrlo, arroja una pequeña piedra que determinará, al caer, sus movimientos. El libro de **Julio Cortázar**, **Rayuela**, está dividido en tres partes: “Del lado de allá”, “Del lado de acá”, “De otros lados”. Al comienzo del texto, el autor nos presenta las instrucciones de lectura del texto, “**Instrucciones para leer Rayuela**”, es decir, las reglas del juego. Allí, se hace referencia a un “tablero de dirección” que enumera los diferentes capítulos siguiendo otro orden posible diferente al sucesivo. Allí, los personajes saltarán de un capítulo al otro de la misma manera que lo hará el lector a medida que se interna en la lectura del texto.

● Hacia fines del siglo XVII, el Padre Antonio Vieira concebía, en el marco del barroco portugués, un universo donde el escritor no jugaba ya a los dados sino al **ajedrez**. Dios jugaba al ajedrez con las estrellas de la misma forma que los escritores jugaban al ajedrez con las palabras. Numerosos pensadores (entre ellos, metafísicos e incluso magos como Aleister Crowley –a partir de sus experiencias con el ajedrez enochiano- o escritores como Lewis Carroll) han sostenido que el ajedrez era, en realidad, un **modelo mágico del mundo**

en el cual se enfrentaban las dos fuerzas rivales de la luz y la oscuridad.



Lewis Carroll, Alicia a través del espejo (1871)

● En **Alicia a través del espejo**, Lewis Carroll planteó un juego anotado de ajedrez como base de la **estructura del libro**. En el prefacio, Carroll nos dice que Alicia figura como un peón blanco aunque no sea consciente de su papel en un principio. Será recién después de hablar con la Reina Roja y otros personajes-piezas que ella se dará cuenta de la situación. “Es un **gran juego de ajedrez** el que está siendo jugado –a través de todo el mundo, si es que este es realmente el mundo. ¡Oh, qué divertido!”, dice Alicia. Ella se ve así convertida en una pieza del juego de Carroll, el autor del texto. Carroll indica igualmente en el prefacio que Alicia puede ganar la

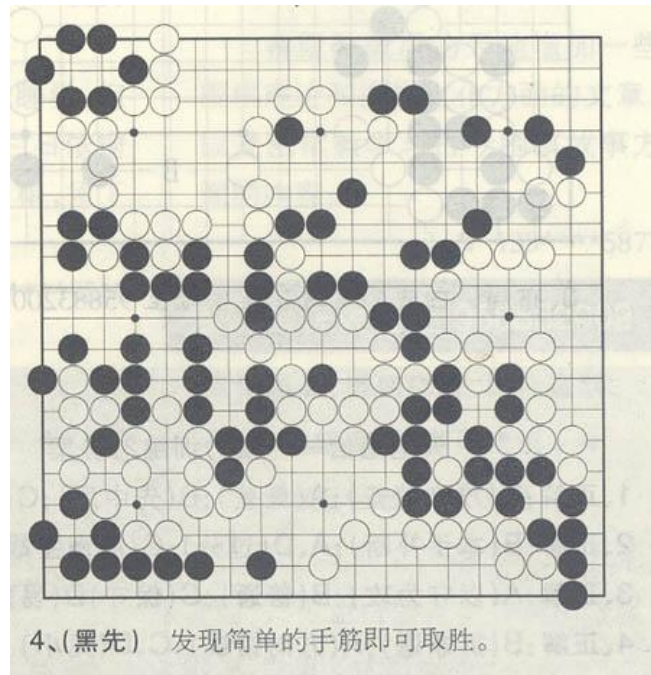
partida en once jugadas y da allí la notación del juego al lector, desafiándolo a tratar de jugar él mismo en el rol de Alicia.

● Las obras de **Lewis Carroll** no pueden dejar de remitir al contexto de una **sociedad victoriana** que gustaba de inventar tanto juegos de salón como diferentes deportes - cricket, rugby, tenis, fútbol, croquet. Lewis Carroll introduce en sus textos juegos de barajas –*Alicia en el país de las Maravillas*-, juegos de ajedrez –*Alicia a través del espejo*-, pero, por sobre todo, toda su obra está basada en **juegos de palabras**. Lewis Carroll repara en la **arbitrariedad de las reglas lingüísticas** a las que entiende como un juego social. Así, cambia y altera continuamente las reglas del juego. Para él, un escritor tenía derecho a atribuirle a las palabras el **sentido** que él quisiera. Como sostendría **Humpty-Dumpty** en este mismo texto, el sentido lo establece siempre el **Amo**.

● En épocas de las **vanguardias** de comienzos del siglo XX también será frecuente encontrar juegos de ajedrez concebidos por artistas y poetas. Desde el **dadaísmo**, encontramos juegos cuyas reglas aparecen alteradas y donde muchas veces se ha eliminado el agón o competición entre los jugadores. La pregunta sobre el sentido de estos juegos, cuyas partidas parecen ser ociosas cuando no imposibles, nos remiten al sin sentido tanto de las normas sociales establecidas como al propio sin sentido de la vida. En 1920, **Man**

Ray diseña el primero de una serie de múltiples juegos de ajedrez. En 1924, **René Clair** filma una partida de ajedrez entre Marcel Duchamp y Francis Picabia para su film **Entreacto**. El caso de **Duchamp** es paradigmático debido a que el artista directamente decide abandonar el campo de las artes plásticas para dedicarse al juego de ajedrez. “Las piezas de ajedrez son las letras de un alfabeto que moldea el pensamiento y van formando un particular diseño visual sobre el tablero. Este diseño representa, al igual que un poema, la belleza abstracta del pensamiento. He llegado a la conclusión de que, mientras que no todos los artistas son jugadores de ajedrez, todos los jugadores de ajedrez son, en cambio, artistas”, decía.

 *La Vie, mode d'emploi*, de **George Perec**, nos presenta la vida de los habitantes de un inmueble parisino que han vivido allí a lo largo de medio siglo. El lector recorre los 99 apartamentos que están ubicados a manera del esquema de un **bicudrado latino** que se presenta como un tablero por el cual la narración avanza según los movimientos del **caballo de ajedrez** y siguiendo la regla que los entusiastas de este juego denominan “**el tour del caballero**” y que establece que el caballo deberá tocar todos los casilleros pero sin caer en el mismo casillero dos veces. Este es uno de los tantos **contraintes** que se fija Perec como generadores de su escritura y uno de los tantos juegos que utiliza, además de **palíndromos, anagramas, lipogramas**, etcétera.



● El **juego del Go** se originó en el Tibet, hace unos 3000.

Durante la Edad Media, el juego pasó al Japón, donde era estudiado por los guerreros japoneses. Cada familia se pasaba sus propias técnicas de juego de generación en generación, de la misma manera que se pasaban las técnicas de la fabricación de espadas o el código de los samuráis. El Go fue descubierto para Occidente recién durante la ocupación norteamericana al Japón en la Segunda Guerra Mundial.

En este juego, dos jugadores se enfrentan: uno con 181 piedras negras y otro con 181 piedras blancas. Cada uno, por turno, va ubicando sus piedras en un tablero denominado **Go-ban**. El objetivo es abarcar la mayor cantidad posible de espacio sobre el tablero con el menor número de piezas.

● **Jacques Roubaud**, poeta, narrador, matemático, fue miembro del **Oulipo** desde 1966. Su libro de poemas **E** consiste en una serie de textos (en total 361 entre sonetos y otras formas poéticas, o sea 181 piedras negras y 181 piezas negras) compuestos de forma de reconstruir una partida de Go. En su prefacio, Roubaud nos da cuatro **posibilidades** para la lectura del texto: una lectura según el orden de la partida, tal como figura en el tablero, una lectura sucesiva según el orden de las páginas, una lectura por párrafos de los territorios formados, una lectura según el orden de los párrafos.

Este libro de Roubaud combinará prosa, poesía y simbología del juego junto con la noción de **escritura automática**.

Los miembros del Oulipo se mostraron muy entusiastas respecto de este **juego de tablero**. En 1969, Georges Perec incluso escribió el tratado *Petit traité invitant a la decouverte de l'art subtil du go*. Con él colaboraron Pierre Lussan y el mismo Roubaud.

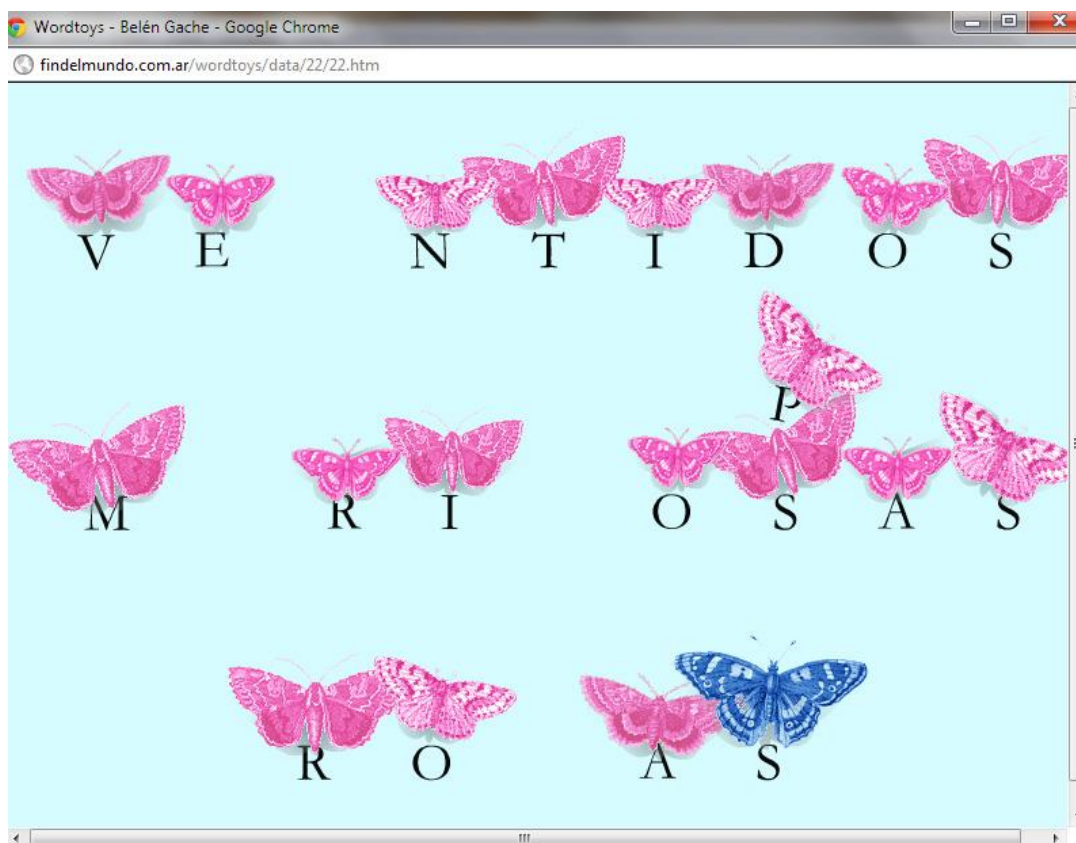
● En su libro **Mille Plateaux**, los filósofos **Gilles Deleuze** y **Felix Guattari** refieren al juego del **Go** como modelo para plantear la noción de “**máquina de guerra**”, mecanismo destinado a erradicar las fuerzas del **aparato del Estado**. Allí, Deleuze y Guattari contrastan al Go con el juego de **ajedrez**. Ambos juegos se diferencian tanto en las relaciones que sus piezas guardan entre sí como en el **tipo de espacio** que

despliegan. El ajedrez es un juego de Estado. Sus piezas están codificadas a partir de un estricto orden jerárquico (rey, reina, caballeros, alfiles, peones) que determina su situación de poder y sus posibilidades de movimiento. Las piezas del Go, por el contrario, son anónimas, idénticas, intercambiables. No poseen propiedades intrínsecas sino sólo **situacionales**. Mientras que la “**guerra**” en el ajedrez se presenta como una confrontación institucionalizada, **codificada**, con un frente, una vanguardia y una retaguardia, el Go, por el contrario carece de frentes de batalla. Se presenta como **pura estrategia**; sus piezas se mueven en **nébulas** o **constelaciones** buscando bordear, cercar, dispersar, al enemigo. Frente al **espacio estriado** del ajedrez, el Go despliega su **espacio liso**.



● Cuando anteriormente referimos a la Enciclopedia china de **Borges** y de **Foucault**, habíamos visto cómo la estructura de una lengua (la forma en que su vocabulario individualiza los diferentes entes y la manera en que la estructura gramatical los combina formando unidades significativas) determina la **cosmovisión** de los hombres que la utilizan. En este sentido, la capacidad del lenguaje para modelar la cultura y determinar el pensamiento de los hombres ha sido ampliamente señalada. También se ha señalado la manera en que los **lenguajes alternativos**

pueden generar **mundos alternativos**. Cambiar las leyes del lenguaje es cambiar las leyes del mundo.



Belén Gache, Veintidós mariposas rosas, *Word Toys* (1996-2006)

● Habíamos referido a la **deriva textual** en tanto
apartamiento de formas y **géneros hegemónicos**. El
signo lingüístico en fuga se expande y parte, por ejemplo, **hacia la
imagen, hacia el silencio, hacia el juego, hacia
espacios lisos no cartografiados**. O bien, negándose a
referir al mundo de manera transparente, se cierra sobre sí mismo; se
vuelve **opaco, tautológico**. Para abordar el tema del

détournement y la **deriva lingüística** haré

referencia, en primera instancia, al **conceptualismo**. A lo largo del siglo XX, artistas visuales y poetas han adherido a esta corriente fundamental. El conceptualismo cuestiona el **estatuto de los signos** y aborda el problema de la **representación**. ¿Cómo pueden los signos dar cuenta del mundo? ¿Cómo nace en ellos el **sentido**? ¿Existe una realidad más allá de los signos o se trata siempre de una ilusión de realidad? Frente a una concepción moderna **metafísica, ontologista y sustancialista** de la realidad, en donde el lenguaje cumple con la tarea de duplicar y representar los objetos del mundo, un filósofo como Jacques Derrida dirá, “il n’y a pas de hors texte”, no hay nada **más allá de los textos**. Roland Barthes, por su parte, sostiene que “**nada existe fuera del texto como tampoco hay un todo del texto**”. El texto deja de ser una cerrada estructura de significados para pasar a ser una **galaxia de significantes**, sin un comienzo preciso y sin llegar nunca a un cierre, al tener como medida únicamente al infinito del lenguaje.

 Marcel Duchamp, quien proviniendo de un contexto dadaísta revolucionó el campo del arte presentando en las primeras décadas del siglo XX sus **ready-mades**, ha reconocido así mismo su deuda con el escritor **Raymond Roussel**. Muchas

de sus obras, de hecho, se constituyen como una transposición del **método literario** de Roussel al terreno de las artes plásticas.

Ambas poéticas buscan **estrategias generativas** artificiales mediante la sustitución de los resortes psicológicos por **procedimientos mecánicos**. Muchas de las estrategias

utilizadas parten del uso de **homófonos** y de otros **juegos lingüísticos**. Así, por ejemplo, en gran parte de los títulos de sus obras, así como en su paradigmático film experimental

Anémic Cinéma (título que consiste en un anagrama irregular en sí mismo), Duchamp utiliza versos girantes contruidos en base a juegos de palabras (“Esquivons les ecchymoses des esquimaux aux mots exquis”, “Avez-vous déjà mis la moelle de l'épée dans le poil de l'aimée?”, etc.). Las espirales de los rotores de Anémic Cinéma retoman, a su vez, la espiral del personaje de **Alfred Jarry**, el anárquico **padre Ubú**.

● La línea conceptual abierta por Duchamp será retomada, por ejemplo, por el conceptualismo de los años 70, en artistas como **Joseph Kosuth**, quien emplea la **tautología** en las obras de su serie *First Investigations* (subtituladas Art As Idea As Idea), donde explora el lenguaje en su forma más despojada de connotaciones subjetivas (el diccionario) como medio de análisis del contexto social y cultural. Sus obras de esta serie consisten en la presentación de **meras definiciones extractadas del diccionario** de conceptos tales como “arte”, “significado”,

“idea”. La línea conceptual vuelve al lenguaje opaco, autorreferente. El mundo se ha perdido detrás de los signos.

● Otra de las líneas conceptuales abiertas en las primeras décadas del siglo XX fue la de **René Magritte**. Su cuestionamiento sobre el estatuto del signo lo lleva a plantear obras como su paradigmática pintura **La traición de las imágenes** (1929). En sus *Ensayos sobre Magritte*, **Michel Foucault** analiza la manera en que es un “hábito del lenguaje” dejar aparecer sin equívocos ni vacilaciones lo que representa y reenviar como una flecha o un dedo índice que apunta hacia el objeto al que alude. En el cuadro de Magritte, ¿existe una contradicción entre el texto y la imagen? Los **caligramas** aproximan lo más cerca posible ambas instancias; hacen decir al texto lo que la imagen representa y alojan los enunciados en el espacio de la figura. El caligrama pretende borrar lúdicamente las más viejas oposiciones de nuestra civilización: mostrar y nombrar, figurar y decir, reproducir y articular, mirar y leer. Pero Magritte vuelve a abrir la trampa que el caligrama había cerrado: en realidad en ninguna parte hay pipa alguna. Su obra acentúa la arbitrariedad tanto de la imagen como de la nominación. Su rebelión es más **epistemológica** que pictórica ya que apunta contra la sintaxis de los conceptos más que contra la sintaxis de las formas. Magritte pretende sacar a los cuadros de una región familiar de lectura, al igual que lo haría Duchamp a partir de la descontextualización en sus **ready-mades**.

● Los planteos de Magritte serán retomados en la segunda mitad del siglo XX por otro poeta y artista visual belga, **Marcel**

Broodthaers, quien utiliza igualmente oposiciones entre diferentes sistemas de signos y diferentes **juegos**

lingüísticos en sus pinturas, libros de artista, films e

instalaciones. Su film **La pluie (projet pour un texte)**, de 1969, nos enfrenta con la imposibilidad de fijar el sentido a través de los signos.

● Las nociones de détournement y deriva eran básicas para la **poética situacionista**. Guy Debord se dedica, mediante

la utilización de apropiaciones y alteraciones de textos e imágenes producidas por “la sociedad del espectáculo”, a cuestionar el sentido hegemónico otorgado a las palabras y la **autoridad del**

lenguaje. La sociedad del espectáculo, por ejemplo, libro publicado en 1967, está estructurado en base a citas de Hegel o Marx alteradas mediante la estrategia del détournement. Allí, aborda temas tales como la crítica a la sociedad de **consumo**, al

hipnotismo generado por los mass media, al fetichismo de la

mercancía. El situacionismo no sólo tuvo manifestaciones

gráficas, sino que se extendió al **registro fílmico**. Cuando *La sociedad del espectáculo* fue llevado al cine, dio como resultado un film de 90 minutos que incorporaba un montaje realizado a partir de diferentes películas (El acorazado Potemkin, Octubre, Por quién doblan

las campanas, Rio Grande, La Carga de la Brigada ligera, etcétera) así como metraje de diferentes materiales publicitarios (por ejemplo, propagandas o desfiles de modelos). Debord trabajó también largamente con **comics alterados** o **collages**, tal como vimos al referirnos a sus libros de artista, fruto de su colaboración con Asger Jorn.

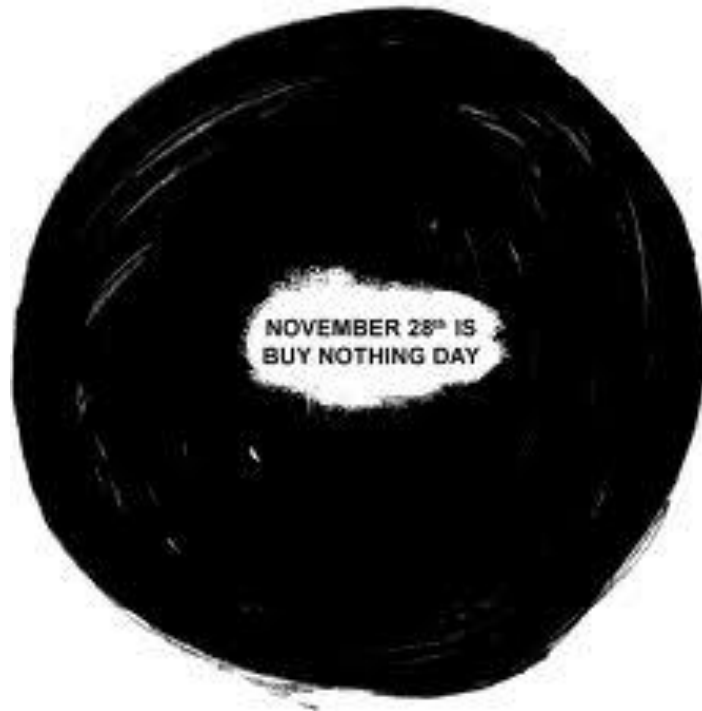
● Tanto el **letrismo** como el **situacionismo** tuvieron una influencia directa sobre el movimiento del **Mayo Francés**.

Muchos de los grafitis, afiches y panfletos producidos entonces estaban concebidos a partir de su estética.



Cartel producido en el contexto del Mayo Francés (1968)

● Posiblemente el ejemplo más conocido de détournement sea la Gioconda con bigotes producida por **Duchamp**. Desde entonces, y pasando por las experiencias **situacionistas**, esta estrategia ha sido utilizada por diferentes grupos críticos de los discursos dominantes. En la década del 80, por ejemplo, surgen en los EEUU artistas como **Barbara Kruger** o **Jenny Holzer**, cuyas obras se sitúan en el lugar del **conflicto semiótico** y de la conciencia de la capacidad de los signos para afectar las creencias sociales. Mediante preguntas y slogans desconcertantes busca sensibilizar a la sociedad frente a los modos de representación que le son dados y que recibe de manera prácticamente inconsciente. Sus trabajos buscan desnaturalizar los estereotipos y clichés que circulan regularmente en el lenguaje y el imaginario cotidiano, que juegan un rol tan significativo en nuestra **formación como sujetos sociales** y que son producidos y recepcionados la mayor parte de las veces sin la menor distancia crítica.



Adbusters, 25 de Noviembre, Día Mundial sin compras (1992)

Hacia el cambio de siglo, surgirán grupos como Adbusters, quienes producen lo que denominan “AAA: art against authority” (**arte contra la autoridad**). Así, se dedican a aplicar técnicas de détournement en logos y **slogans corporativos** especialmente en aquellos desplegados en **espacios públicos**.

● Pero los signos lingüísticos también fugarán hacia la **materialidad** y hacia el **espacio**. Serán **Stéphan Mallarmé**, con su libro de poesías *Un coup de dés jamais n'abolira le hasard* (1914) quien dé lugar al nacimiento de una tradición antirrepresentacional en la que los signos pierdan la supuesta neutralidad y transparencia que le arrogaban la edad moderna y recuperen su materia y la cualidad de sus formas. Los **blancos** de la

página se volverán nuevamente activos, el **silencio** será otra vez una fuerza creativa tanto en la oralidad como, en general en lo sonoro. La materialidad de los signos ha tenido diferentes manifestaciones a lo largo del siglo XX: los **caligramas** de Apollinaire, las “**palabras en libertad**” de los futuristas, los **collages** dadá y, más avanzado el siglo, movimientos como el **letrismo** y el **concretismo** (por ejemplo, el del grupo paulista Noigrandes, conformado por Decio Pignatari y los hermanos Augusto y Haroldo de Campos).

● La reivindicación de la materialidad del signo por parte de las vanguardias y las neovanguardias, junto con la influencia de **filósofos del lenguaje** como **Martin Heidegger** o **Ludwig Wittgenstein** pero también, ya en la segunda parte del siglo XX, con pensadores **post-estructuralistas** como Michel Foucault o Jacques Derrida, lleva aparejada la revisión de la concepción metafísica de la manera en que la lengua se relaciona con el mundo, de la manera en que las palabras se relacionan con las cosas.



