

Instrucciones de uso

Partituras, recetas y
algoritmos en la poesía y
el arte contemporáneos
(La forma "partitura" y las
nuevas formas literarias)



Belén Gache

Belén Gache
Madrid, 2014
belengache.net



Imagen de portada: Bocetos de robots de IP Poetry. Gustavo Romano.

Instrucciones de uso:
partituras, recetas y
algoritmos en la poesía y el
arte contemporáneos

(La forma “partitura” y las nuevas
formas literarias)

Belén Gache

DE PARTITURAS, INSTRUCCIONES, PROGRAMAS, NORMAS SOCIALES

Desde el punto de vista teórico, el término “partitura” remite a un set de instrucciones para llevar a cabo una acción. Refiere a las ideas de libreto y de programa; implica un protocolo que establece determinadas conductas. La noción de partitura, nacida en el campo musical, puede ser rastreada en diferentes manifestaciones estéticas a lo largo del siglo XX y hasta hoy, en formas literarias ligadas a las vanguardias futuristas, en piezas letristas y situacionistas, en producciones del grupo Fluxus, en el Oulipo, en el conceptualismo, en el net.art, presente como elemento generador de obras como la receta para componer un poema dadá de Tristan Tzara, las psicogeografías situacionistas, las consignas para las conferencias de John Cage, los “event-scores” de Fluxus, las contraintes del Oulipo, las pinturas *Do it yourself*, de Andy Warhol, las instrucciones para pintar de Yoko Ono, los algoritmos de Social Fiction, los discursos del Radikal Karaoke o los procedimientos determinados por los ArtBots.

En su doble instancia instrucción-realización, la partitura guarda fuertes paralelismos con el énfasis del conceptualismo por separar la concepción de la realización de la obra. Además, se asocia a dos grandes temáticas en el campo de pensamiento contemporáneo: el de la sociedad alienada (toda sociedad responde a un conjunto de reglas preestablecidas más o menos imperativas o arbitrarias que debe llevar a cabo) y el de la noción del lenguaje como máquina (a partir de las nociones de código, algoritmo, programa).

EL NACIMIENTO DE LA ESCRITURA MUSICAL Y LA FUGA HACIA PARTITURAS EXTRAÑAS

A comienzos del siglo VII, el músico y teórico Isidoro de Sevilla sostenía que la música sólo podía ser reproducida si se la recordaba de memoria porque no había manera de poder escribirla. Fue recién a mediados del siglo IX cuando comenzó a desarrollarse en algunos monasterios europeos una notación musical basada en el concepto de “neuma”. Inicialmente, los neumas eran situados sobre las sílabas de los textos a ser entonados por los monjes gregorianos, sirviendo a modo de recordatorio de los lugares en que las frases debían ser acentuadas. Pero, dado que no representaban ni el ritmo, ni el tempo de las composiciones, ni la altura, ni la duración de las notas, eran bastante limitados. Recién a finales de este siglo, el monje benedictino Guido de Arezzo concibió una escritura musical capaz de dar cuenta de la altura absoluta de las notas. Incluso desarrolló un esquema mnemotécnico en forma de mano: la famosa «mano guidoniana».

La forma de representar música mediante trazos escritos siguió desarrollándose y, con el paso de los siglos, las partituras pasaron a determinar no sólo la duración y alturas de sus sonidos sino también el espíritu con el que estos debían ejecutarse en referencia a su cinética, dinámica o articulación.

Dado que se trata de una forma de escritura, el aspecto visual de las partituras musicales es substancial. Será precisamente en el campo visual donde empiecen los juegos, las escrituras y lecturas rebeldes y el apartamiento de las partituras convencionales. El concepto de “Música para los ojos” (Eye music, Augenmusik) respondió a una práctica

que tuvo lugar desde el temprano renacimiento. Refería a una serie de juegos (puzzles, canons) que, descifrados por el músico lector de la partitura y que permanecían ocultos para quienes escuchaban su ejecución. Por ejemplo, la canción de Baude Cordier, *Belle, bonne, sag* (de finales del siglo XIV) que trata sobre el amor, está escrita en forma de corazón, con notas rojas que indican sus alteraciones rítmicas. La práctica se extendió hasta el período barroco. Por ejemplo, en el cánon circular *Sphera mundi* de John Bull (siglo XVIII). Ya en el siglo XX, encontramos a Eric Satie con su "Composición en forma de pera", o la música en forma de olas en la composición *Le bain de mer*, de 1914.

A lo largo del siglo XX, muchos fueron los compositores que comenzaron a utilizar la escritura de las partituras no ya como un medio sino como un fin en sí mismo. Los ejemplos abundan: *December 1952* (1952) de Earle Brown presenta una página en blanco con barras horizontales y verticales de anchura variable diseminadas sobre una página en blanco, sin más indicaciones. Brown trabaja con la dimensión visual, con el espacio plástico. Aquí hay distancias, alturas, pausas, intensidades, duraciones, pero por sobre todo prima la espontaneidad del intérprete y la improvisación. En los años 50 y 60 encontraremos gran profusión de partituras en la que predominan aspectos visuales. No solamente por el cruce de influencias que habían tenido lugar en la primera mitad del siglo con las artes visuales de las vanguardias y postvanguardias (en Brown, estas pueden rastrearse desde el neoplasticismo de Piet Mondrian hasta las formas abiertas de Alexander Calder) sino también debido al surgimiento de la música electrónica y de cintas magnetofónicas para las que las viejas formas de notación se mostraban demasiado limitadas.

Pero también contribuyeron a esto diferentes ideas filosóficas y sociales. Cornelius Cardew, por ejemplo, rechazaba las partituras tradicionales ya que, a su criterio, se hacían eco de las jerarquías sociales y laborales donde los ejecutantes debían someterse a las directivas del compositor igual que los trabajadores debían hacerlo con sus patrones. Por este motivo, proponía la indeterminación de la notación gráfica y la colaboración activa entre intérpretes y compositores. En su *Treatise* (1963-67), las líneas y círculos de la partitura intentan “producir en el lector, sin ningún sonido, algo análogo a la experiencia de la música.”

Otros ejemplos los dan Karlheinz Stockhausen con la partitura de su *Klavierstücke XI* (1956), que consiste en una única gran hoja en la que encontramos diecinueve fragmentos breves de música que pueden interpretarse sucesivamente a medida que el ojo va de uno a otro, sin un orden establecido previamente, o John Cage, con sus *Variations IV* (1963), donde presenta hojas de plástico transparente con líneas, puntos y otros símbolos que se superponen al azar.

El rol de la improvisación y el azar serán llevados a su máxima expresión en la pieza de Walter Marchetti (1968) que presenta un pentagrama con una sola nota e indica:

“He aquí un sonido. Añadiéndole otros conseguirá una perfecta composición musical.”

En todos estos casos, la plástica se apropia de la grafía musical. ¿Pero acaso las partituras solo pertenecen al dominio de la música? ¿Qué estatuto tienen, por ejemplo, las “hojas de danza”? Las “hojas de danza” establecen los diferentes movimientos que debe realizar un bailarín. El método más conocido es la Notación Laban, creado por el coreógrafo

austriaco Rudolf Von Laban, y que provee un vocabulario para describir los movimientos cualitativa y cuantitativa-mente. Los elementos principales tenidos en cuenta son el cuerpo humano, el espacio y el esfuerzo energético. Además de ser aplicable a la danza, este método puede utilizarse en el deporte y el teatro. En EEUU existe por su parte el Dance Notation Bureau (DNB), fundado en 1940.

¿Y los signos de puntuación? ¿Pueden ser considerados una partitura para la lectura? ¿Y las marcas prosódicas? Sabemos que en la India, en el año 200 aC, se utilizaban marcas que indicaban la métrica de la poesía sánscrita. Así lo acredita, por ejemplo, el *Chanda Sutra*, de Pingala.

¿Y qué sucede con las didascalias en el teatro? En el teatro, existen diferentes tipos de didascalias: enunciativas (que indican a quién se dirige el actor con sus palabras), locativas (que indican el sitio en el que debe colocarse el actor o hacia dónde debe desplazarse), kinéticas (que indican los gestos a ser realizados por el actor), expresivas (que indican el tono en el que deben ser pronunciadas las palabras), etcétera. Incluso existen obras de teatro completas realizadas únicamente en base a didascalias. Por ejemplo, *Actos sin palabras*, de Samuel Beckett.

LA PARTITURA Y LAS ARTES VISUALES

La noción de partitura musical ha cruzado igualmente fronteras apropiada desde el campo de las artes visuales. Marcel Duchamp hizo uso de esta, por ejemplo, en sus piezas *L'Apprentice du soleil*, en donde la figura de un ciclista

asciende por un pentagrama replicando la ascensión de la escala musical y donde en la palabra "soleil" resuenan tanto los conceptos de sol (suelo) como la nota Sol. También, en su *Erratum Musical*, donde presenta 3 partituras diferentes a ser ejecutadas por 3 personas diferentes (en principio, él mismo y sus dos hermanas), 3 veces. La composición nació de la siguiente idea: el artista rasgó un cartón y lo dividió en pequeñas cartas, escribiendo sobre cada una de ellas una nota musical. Después las mezcló dentro de un sombrero y las extrajo de a una, apuntándolas sobre un pentagrama según su orden de salida. El texto corresponde a la definición de diccionario de la palabra "imprimer".

Hacia la década del 30, Adolf Wolfli, un paciente en una institución mental suiza, dedicaba gran parte de su tiempo a escribir, dibujar y componer música. En las partituras de sus piezas musicales, Wolfli utilizaba la notación musical tradicional pero incursionaba en una serie de particularidades. Por ejemplo, los pentagramas tenían no cinco sino seis líneas (o a veces incluso más), las notas tenían cabezal hacia ambos lados en lugar de hacia uno sólo, su métrica era completamente bizarra e incluso incorporaba signos ajenos al sistema como ser signos gráficos o lingüísticas, números y una serie de puntos cerca de las barras de los compases cuyo significado permanece desconocido. Estas partituras eran ejecutadas por él mismo valiéndose para ello del único elemento que tenía a mano: una trompeta de papel. Algunos de los títulos de las piezas de este compositor, cuyas obras fueron consideradas por André Breton como unas de las más importantes del siglo XX, son *Necrópolis, anfibios y reptiles* (1911), *La torre de ébano en el oriente* (fanfarria acuática) (1904), *La Balli* (1908) y la *Marcha Fúnebre*, a la cual dedicó los últimos tres años de su vida.

En la década del 70, el artista inglés Tom Phillips, produce una serie de obras que recuerdan a las de Wolffi. Sus *Últimas notas desde Endenich* son un homenaje a Robert Schumann en los últimos años de su vida pasados igualmente en un manicomio. Schumann, según su esposa, no dejaba de escuchar en estos años músicas de otros mundos. Igualmente, se creía perseguido la nota La.

Pero los ejemplos de artistas visuales haciendo uso de partituras musicales son profusos. Por citar aquí sólo dos, el artista plástico alemán Gerhard Ruhm, viene realizando desde los años 90 una serie de collages en los que mezcla partituras con fotografías. Jorge Macchi también hace uso del pentagrama musical. En una de sus obras, por ejemplo, el paso aleatorio de los automóviles por una autopista de cinco carriles va determinando la escritura de una obra musical.

LAS FRONTERAS CON LA POESIA Y EL CONCEPTUALISMO

A lo largo de los años se han sucedido una serie de trabajos que, a partir del uso del soporte de las hojas pentagramadas, se han ubicado en lugares fronterizos entre el sonido musical y la imagen. Pero esto ha sucedido igualmente en los bordes de la música y la palabra. Las partituras son una forma de escritura pero las diferencias con la escritura lingüística son claras. Se trata de dos diferentes registros de notación que, si bien poseen ambos un código a base de unidades mínimas discretas (las letras en un caso, las notas musicales en el otro) a partir de la combinatoria de las cuales van formando sus diferentes frases, se constitu-

yen de manera muy distinta: el sistema musical, a pesar de tener un nivel sintáctico fuertemente codificado, carece en cambio de una codificación a nivel semántico (codificación que sí existe en el sistema lingüístico). El sistema lingüístico, por su parte, si bien posee una serie de convenciones gráficas (en occidente, letras escritas de manera lineal, de izquierda a derecha, de arriba hacia abajo, respeto por los márgenes de las páginas), carece de las complejas convenciones de representación espacial con las cuales cuenta la notación musical (significación de las diferentes alturas y de las diferentes distancias entre sus componentes, superposición de voces, etcétera). Sin embargo, la frontera entre ambos registros ha sido reiteradamente cruzada.

En 1897, el escritor francés Alfons Allais, presenta su obra *Marcha fúnebre: Funerales para un gran hombre sordo*. La misma consistía en una serie de hojas pentagramadas vacías. En el límite entre poesía visual y sonora, la obra de Allais se relaciona con una serie de experiencias con músicas silenciosas o minimalismos musicales que serían llevadas a cabo a lo largo del siglo XX. Pero por sobre todo, se presenta como una pieza conceptual de base lingüística.

Tanto la hoja pentagramada como formas alternativas de notación han sido muchas veces utilizada desde la poesía sonora. Tal es el caso de *Zang Tumb Tuuumb*, de Filippo Tomasso Marinetti (1914). Remitiendo a los sonidos de la guerra y la destrucción es un conjunto de poemas realizados a partir de la estética de las “palabras en libertad”, las palabras del poema fluyen a través de la página como si fueran obuses o forman líneas de soldados que esperan la orden de ataque, mientras que las onomatopeyas capturan los sonidos de la batalla, desde los disparos y explosiones de la artillería hasta el tableteo de las ametralladoras.

También será el caso de una de las obras fundadoras de la poesía fonética, la *Ursonata*, de Kurt Schwitters, comenzada en 1921 y que llegó a tener, en su versión definitiva, plasmada a lo largo de los diez años en que el poeta la fue modificando y agregando versos, unas 30 páginas. Aquí, las notas musicales son reemplazadas por los diferentes tamaños y grosores de las tipografías, que tendrán a su cargo las señalizaciones en cuanto a la intensidad de la enunciación. Es de destacar la influencia que ejercieron las experiencias de Raul Hausmann sobre Schwitters. Por aquellos años, Hausmann reflexionaba sobre la relación orgánica que existía entre el ojo y el oído de los seres humanos y planteaba sus “poemas optofonéticos”, composiciones realizadas a base de letras combinadas topográficamente para hacer “oír” las obras a través de los ojos y “verlas” a través de los oídos. Por ejemplo, su poema *kp’erium*, de 1918. Su poema *fmsbw* proveyó a la *Ursonata* de su verso de apertura: “Fumms bö wö tää zää Uu, pögiff, kwii Ee”. Schwitters usaba frases como esta y las repetía una y otra vez con diferentes tonos de voz para provocar a las audiencias, que esperaban escuchar tradicional poesía romántica, en sus lecturas en los salones literarios.

Hacia 1920, Francisco Cangiullo, pintor, escritor, performer y diseñador gráfico adscrito al movimiento futurista italiano, concibe su *Poesia Pentagrammata*, serie de poemas escritos en hojas pentagramadas, las letras haciendo las veces de notas musicales. Estos poemas estaban destinados a ser leídos modalizando la voz según las diferentes marcaciones estipuladas en el pentagrama. Cangiullo tenía en cuenta en sus poemas también ruidos y onomatopeyas.

Otro ejemplo: el poema *Halte là France*, de Guillaume Apollinaire (1918).

Ya en la segunda mitad del siglo, encontramos igualmente muchísimos ejemplos que reutilizan elementos de escritura musical en el campo de la poesía. Por citar sólo dos, en su libro *Les Journaux des Dieux* (1950), Isidore Isou, creador del movimiento letrista, incorpora páginas pentagramadas sobre las cuales realizaba notaciones tanto musicales como gráficas o lingüísticas. Así como se les arroga a los dioses la posibilidad de hablar en cualquier lengua, Isou concibe este texto partiendo de la base de que los dioses manejan también, por igual, cualquier tipo de sistemas de notación.

En 1968, por su parte, Dick Higgins, en el contexto del grupo Fluxus, presenta su *Música para ametralladoras*. Para la realización de la primera versión de la misma, pudo lograr que un policía disparara contra una serie de hojas pentagramadas con su ametralladora, determinando el azar de los disparos las notas a ser ejecutadas por la orquesta.

Hasta aquí hemos visto ejemplos que incorporaban grafías musicales. Pero aparecerán también otro tipo de manifestaciones en las que predomina no ya la grafía sino las “instrucciones de ejecución”.

En 1918, Tristan Tzara presentaba su paradigmática *Receta para componer un poema dada*. El texto indicaba:

“Tomar un diario, tomar unas tijeras, cortar palabras de cualquiera de los artículos, colocarlas en una bolsa, agitar la bolsa, sacar de ella las palabras de a una y colocarlas en el orden en que vayan saliendo. Copiarlas en una hoja y ya estará listo el poema.”

Esta aparecía publicada en el *Manifiesto dadá*, de 1918, como parodia de las mistificadas fórmulas canónicas de las composiciones poéticas y también de las estéticas que creían en la inspiración y la expresión de los sentimientos del poeta como punto de partida de sus creaciones.

En 1923, Man Ray había realizado, por su parte, una escultura siguiendo el modelo de ready-made planteado por Marcel Duchamp. Pegó un ojo recortado de una fotografía a la aguja de un metrónomo y lo colocó en su atelier. La idea era que ese ojo sería un testigo silencioso de lo que allí ocurría cotidianamente. Nueve años después el artista fue abandonado por su pareja, Lee Miller. Esto lo llevó a sustituir el ojo de la fotografía por otro recortado de una fotografía de su ex amante. Cambió el título de este ready-made por el de *Objeto de destrucción*. Luego escribió para la obra la siguiente instrucción:

“Corta el ojo de una fotografía de alguien que has amado pero al cual ya no ves. Pégala al péndulo de un metrónomo y regúlalo para obtener el tempo deseado. Luego, coge un martillo y trata de destruir todo el objeto de un solo golpe”.

Esta breve instrucción daría comienzo a una nueva forma estética que adquiriría cada vez más trascendencia a medida que avanzaba el siglo.

Otros ejemplos de instrucciones de ejecución: en 50, John Cage escribe su *Lecture on nothing*. Se trata de un texto para ser leído a manera de conferencia, pero su particularidad es que se presenta una estructura rítmica y debe ser leído en rubato.

Hacia la década del 70, se desarrolla la forma musical conocida como *Danger music*. Partiendo de la idea de que existen sonidos capaces de dañar a los seres humanos, estas composiciones son ante todo conceptuales, ya que rara vez llegan a ejecutarse. Dick Higgins realizó una serie de piezas partiendo de este concepto. Por ejemplo, la famosa pieza que instruía como única acción “Grita, grita, grita”, o estas

otras: *Danger Music n°1* (1961): “Sujétate del gancho de un montacargas y haste elevar tres plantas”, *Danger Music n°9* (para Nam June Paik) (1962)

Hazte remover voluntariamente la espina dorsal”. En su homenaje, Nam June Paik escribió a su vez su pieza *Danger Music (para Dick Higgins)*, en la que instruye al performer para “Reptar dentro de la vagina de una ballena viva.”

Este género de piezas que, partiendo de la partitura musical se instituye como series de instrucciones para realizar diferentes acciones será fundamental en el arte y la poesía, especialmente en las décadas del 60 y 70.

PARTITURAS Y DIMENSIÓN META. PROTOCOLOS, RITUALES Y REGLAS DEL JUEGO

La forma partitura y la forma instrucción derivada de ella tiene en común el doble registro programa-ejecución. A partir de esta relación, aparecerán una serie de obras basadas en escritos que establecen conductas de ellos derivadas: protocolos, programas, manuales de uso, guías de cómo una acción debe ser ejecutada, how-tos, recetas, reglamentos.

La definición de protocolo establece que se trata de un conjunto de acciones y métodos junto con la observancia de determinadas reglas convencionales; constituye un procedimiento planificado y estructurado destinado a estandarizar un comportamiento ya sea humano u artificial ante una situación específica. Podemos hablar de protocolos diplomáticos, sociales, académicos, médicos, informáticos.

En referencia a los protocolos sociales, famoso fue durante décadas el *Manual de urbanidad y buenas maneras para uso de la juventud*, de Manuel Carreño, publicado inicialmente en 1853. Este texto refería a las principales reglas de civilidad y etiqueta que deben observarse en diversas situaciones sociales. Allí se encontraban normas como las siguientes:

-Las visitas se deben recibir en la sala de recibo con un traje decente y adecuado a la calidad de los visitantes.

-Una persona que ha sido invitada para una cena o cóctel hará bien en presentarse con un pequeño regalito para su anfitriona, ya sea una caja de dulces, chocolates, flores o cualquier otro detalle.

Pero también encontramos otro término: el de ritual. El término ritual refiere a las correctas maneras de realizar una performance, al seguimiento de un orden prescripto preciso e invariable. En la vida monástica medieval, los monjes guiaban sus conductas de acuerdo a un estricto protocolo. Los libros de las Ordenes dirigían la cronología y la manera de realizar el servicio divino diario y prescribía las prácticas de cada una de las actividades, comer, dormir, trabajar, rezar. Los monjes eran, para utilizar un término foucaultiano, estrictamente “disciplinados”.

A comienzos del siglo XVI, San Ignacio de Loyola, planteaba en sus *Ejercicios espirituales*, una serie de instrucciones y ejercicios para el alma devota que suponían un retiro de 30 días y que incluían una serie de indicaciones para las cinco horas diarias de oración, las prácticas contemplativas, las disposiciones del cuerpo, la higiene y hasta la respiración. Uno de los aspectos más interesantes del texto de

San Ignacio es el planteo de unas verdaderas escenas de teatro mentales. El texto de Loyola fue analizado por Roland Barthes en su libro *Sade, Fourier, Loyola*.

En el caso de los rituales, cabe señalar que un aspecto fundamental de los mismos es su teatralidad y su coreografía cuidadosamente planificada. Tenemos, por ejemplo, el ritual del té, cuya performance debe realizarse de memoria y en el cual hasta el más mínimo movimiento de las manos está predeterminado. Este ritual que, en su totalidad, dura unas 4 horas, implica además de la realización del té, una serie de pasos previos como el lavado de manos, la entrada a la cabaña de los invitados, que se realiza de rodillas a través de una puerta baja, la colocación de cada uno de los utensilios en sus correctos lugares, etcétera.

Lo cierto es que toda sociedad posee su conjunto de instrucciones que regulan sus comportamientos, sus discursos y sus apariencias. Estas instrucciones pueden ser, según los casos, más o menos imperativas, incluyendo leyes, reglamentaciones, códigos, mandamientos religiosos, usos y costumbres.

La idea de un programa preexistente, de una fuente externa que determina las acciones a seguir, siempre ha despertado inquietudes en referencia al libre albedrío del ser humano. Nos encontramos condicionados por todo tipo de reglas, siendo incluso nuestras conductas más nimias y los aspectos más ínfimos relativos a nuestros cuerpos (higiene, vestidos, movimiento) sujetos a una férrea disciplina social. El tema de la disciplina de los cuerpos a partir de las diferentes instituciones sociales ha sido ampliamente estudiado por filósofos como Michael Foucault, quien señalaba la manera en que esta es inculcada desde colegios, hospitales, barracas militares, fábricas, oficinas, etcétera. También hablaba de la noción de “cuerpos dóciles”, ideales tanto para las economías como para las políticas de la era industrial

moderna. En su libro *Vigilar y Castigar*, Foucault decía: “El control disciplinario no consiste solamente en enseñar o imponer una particular serie de gestos sino que estudia principalmente la mejor relación entre un gesto y la posición general de un cuerpo, en busca de la ideal conjunción entre velocidad y eficiencia. El correcto uso del cuerpo implica, además, el correcto uso del tiempo: nada debe permanecer improductivo o inútil. Todo debe estar enfocado a la correcta realización de la acción requerida. Un cuerpo bien disciplinado comprende hasta el gesto más nimio. Una buena caligrafía, por ejemplo, presupone toda una rutina a partir de un riguroso código que implica la totalidad del cuerpo, desde la punta de los pies hasta el extremo del dedo índice.”

Un tercer término relacionado sería el del juego. En la década de 1930, el filósofo holandés Johan Huizinga asociaba al juego con el mito y el ritual. El juego se presentaba según él, al igual que en dichas instancias, como espacio donde se dramatizaba el control o la falta de control de las reglas de las que se vale el actante. Veinte años después, Roger Caillois dividía en su libro *El hombre y sus juegos*, a los juegos en dos ejes: aquellos en los que predomina la paidia (anarquía) y aquellos en los que predomina el ludos (la regla). En un contexto de ritual, un juego de azar podría funcionar, por ejemplo, como indicador de la voluntad de los dioses o del destino.

Un escritor que ha reflexionado largamente sobre la relación entre el juego y las normas sociales es Lewis Carroll. Su obra se contextualiza en una sociedad victoriana que gustaba de inventar tanto juegos de salón como diferentes deportes - cricket, rugby, tenis, fútbol, croquet. Carroll introduce en sus textos diferentes tipos de juegos: barajas, ajedreces, juegos de croquet, carreras, pero por sobre todo, juegos lingüísticos. Analizando la obra de Carroll, el filósofo Gilles Deleuze señala la manera en que este no solamente

inventa juegos o altera las reglas de los juegos ya conocidos sino que subyace en su imaginario una suerte de “juego ideal” carente de toda aparente función o sentido. Esto sucede, por ejemplo, con la “carrera de los conjurados”:

“Lo que estaba a punto de decir, dijo el Dodo en tono ofendido, era que lo mejor que podríamos hacer es tratar de secarnos corriendo una carrera de conjurados.

¿Qué es una carrera de conjurados?, preguntó Alicia, no tanto porque realmente quisiera saberlo como por que el Dodo había hecho una pausa en su exposición, como si esperara a que alguien se lo preguntara.

Bueno, dijo el Dodo, la mejor manera de explicarlo es haciéndolo.

Diciendo esto, primero marcó el curso de la carrera en una especie de círculo (la forma exacta no es importante, dijo). Luego, todo el grupo se colocó aquí y allá sobre el círculo. Como no hubo “Un, dos, tres, ya”, cada uno empezó a correr desde el lugar donde estaba y en el momento que quería. Como tampoco era fácil determinar cuándo debía terminar la carrera, cuando consideró que todos estaban lo suficientemente cansados el Dodo gritó “¡La carrera ha terminado!” y todos se agolparon a su alrededor preguntando “Pero ¿quién ganó?”

La cuestión no era fácil de resolver, así que el Dodo se sentó un largo rato presionándose el dedo índice sobre la frente (en la posición en que usualmente uno puede ver a Shakespeare en sus imágenes) mientras el resto esperaba en silencio. Finalmente, el Dodo dijo “Todos ganaron y todos merecen un premio”.

En un juego, las reglas son esenciales, son la «columna vertebral» que organiza todo lo que sucede: la información, las etapas a seguir, las obligaciones de los jugadores, sus prebendas, etcétera. En su libro *La lógica del sentido*, Deleuze señala cómo todo juego debe poseer un conjunto de reglas preexistentes y, también, un ordenamiento según las alternativas de victoria y derrota. En este sentido, un juego que no posee reglas ni genera vencedores ni vencidos, como la “carrera de los conjurados”, no parece tener sentido y no puede dejar de convertirse en la metáfora de un mundo sin

reglas y sin función. Es aquí donde este juego se relaciona con la concepción del mundo como caos irreductible a cualquier ley humana, en el que priman el desorden, el azar y la irracionalidad.

El trabajo de Carroll de deconstrucción de las reglas sociales lo lleva a reparar igualmente en la arbitrariedad de las reglas lingüísticas, a las que entiende, a su vez, como un mero juego social. Así, cambia y altera continuamente las reglas lingüísticas debido a que, para él, un escritor tiene derecho a atribuirle a las palabras el sentido que él quiera. Carroll, sienta en gran parte las bases para producciones textuales que parten del uso de diferentes formalismos lingüísticos y lógicos, paradojas del sentido y lógicas del non-sense.

EL CUERPO, LA LIBERTAD, LOS OTROS, LA VIDA COTIDIANA Y LOS MANUALES DE USO

Mucho se ha hablado de la vida en una sociedad de masas como una situación programada y alienada. En tanto condicionada por toda clase de normativas, la vida cotidiana del ser humano se convirtió en blanco fundamental de diferentes movimientos estéticos. Especialmente, aquellos surgidos a partir de la década del 50: el Situacionismo, el grupo Fluxus y las diferentes “poéticas del acontecimiento” que señalaban la suerte de hipnosis en la que vivían las personas y promovían expresiones destinadas a liberar, tanto a los espíritus como a los cuerpos, del control permanente a que estaban sujetos.

Para Guy Debord, miembro fundador del movimiento Situacionista, el tiempo de la vida cotidiana era un tiempo cuantificado, sometido a las reglas del trabajo productivo. En una sociedad dominada por el capital, los individuos eran privados de darle un sentido autónomo a sus vidas siendo sus acciones alienadas y pautadas de antemano en cada uno de sus aspectos. La crítica de la cultura debía ser, ante todo, una crítica a las normas corrientes y tácitas de nuestra vida cotidiana acatadas generalmente sin la menor distancia crítica. En 1961, Guy Debord escribe el texto *Perspectivas de modificación consciente de la vida cotidiana*, preparado para la conferencia del Grupo de investigaciones sobre la vida cotidiana, organizado por Henri Lefebvre en París. Recordemos que la obra *Crítica de la vida cotidiana*, de Lefebvre había influido grandemente a Debord y sus tesis sobre la sociedad del espectáculo. Este texto había tenido igualmente eco en numerosos intelectuales de la época como Raoul Vaneigem o George Perec (ligado al Oulipo). Todos ellos buscaban una revolución de las normas que regían la vida cotidiana y concebían al “automatismo industrial” como la fuente de la sociedad del ocio. La década del 50, en Europa, estaba teñida por la fenomenología de la existencia (Husserl, Merleau-Ponty, etc.). Para esta corriente filosófica, determinados temas tales como el cuerpo, la libertad, los otros, resultaban claves.

En este contexto, el Situacionismo entendía que el ser humano permanecía preso de la sociedad del espectáculo y propiciaba un despertar de la conciencia a partir de estrategias tales como la deriva (que implicaba un abandono de las rutinas, metas y trayectorias preestablecidas cotidianamente y un circular sin rumbo prefijado por las diferentes geografías urbanas) o el *détournement* (consistente en el cambio de sentido de los mensajes sociales a partir de diferentes intervenciones sobre los mismos).

Ejemplos de propuestas artísticas en torno a estos temas fueron las que tuvieron por tema a los itinerarios urbanos y sus diferentes rutinas. Una de las formas de la deriva situacionista fue la “psicogeografía”. A partir de un estudio sociológico que determinaba la tediosa frecuencia con que un estudiante en París iba de su domicilio a la universidad y de esta a su clase de piano, el situacionismo concibe la idea de un “urbanismo unitario” en donde primaría la abolición de las fronteras entre trabajo, placer y vida privada. Los recorridos alienantes de la vida cotidiana serían reemplazados por la “creación lúdica” y el azar sería el que determinara las rutas a seguir por los viandantes. Hacia esta noción apuntaba la acción propuesta por Guy Debord en 1955 donde sus paseos por los bosques del Harz eran determinados por una serie de itinerarios marcados en el mapa de Londres. Igualmente, tenemos su *Plano de París* con instrucciones para perderse en la ciudad. Aquí, el plano de la villa aparece cortado en fragmentos de determinadas áreas. La distancia mental entre estas locaciones se visualiza alejando los fragmentos unos de otros. Mediante el paseo y la deriva, cada persona puede encontrar sus propias distancias mentales entre las zonas de la ciudad y unir las trazando rayas rojas y creando así su propio archipiélago de “islas urbanas”.

En 1962, el escritor argentino Julio Cortázar publica el libro *Historias de cronopios y de famas*. Los cronopios eran unas extrañas criaturas de conductas desestructurantes, cuyo comportamiento oscilaba entre el acatamiento de las rutinas burguesas y la brusca ruptura de las mismas. Sistemáticamente, los cronopios alteraban la normalidad de la vida cotidiana. El primer capítulo del libro se denomina Manual de instrucciones. Allí, Cortázar establece una serie de preceptos que reglamentarán las acciones cotidianas del destinatario, estableciendo, por ejemplo, cuáles deberían ser las conductas adecuadas para tener miedo, para subir

una escalera, para cantar, para darle cuerda a un reloj, etcétera como si el mismo cuerpo fuese un instrumento ajeno y extraño. En sus textos "Preámbulo a las instrucciones para dar cuerda a un reloj" e "Instrucciones para dar cuerda a un reloj", el reloj se convierte en metáfora de la vida cotidiana, midiendo maquinalmente cada segundo de la misma. El reloj mantiene el ritmo social e impide que la misma se detenga. El reloj pertenece a la serie del "tiempo público" contrapuesto a un tiempo privado subjetivo. El reloj remite a la obligación y la homogeneización de las vivencias.

No es tampoco casual que para la misma época en que el uso de la forma instrucción se propagaba en los campos del arte y la poesía apareciendo igualmente manifestaciones como las pinturas *Do it yourself*, de Andy Warhol (flores, paisajes). Con las mismas, Warhol remitía a un producto propio de la cultura de masas (las pinturas *Do it yourself*) que se había hecho popular en la década del 50 y en el cual se vendía al público un kit que constaba de dos pinceles y un número de pinturas de colores numeradas y listas para usar sobre los espacios también numerados de un lienzo o cartón. Mediante la aplicación de estos colores, aparecería la imagen de la pintura de algún pintor famoso, algún paisaje, por ejemplo. La pintura *Do it yourself* (también llamada "pintura por números") se había convertido en un símbolo de los procedimientos mecánicos propios de la cultura de masas. La supuesta creatividad del usuario a la que remitía no era en realidad tal, dado que toda posible acción ya había sido prevista y establecida de antemano, de la misma manera que todas las acciones, actitudes y creencias que la sociedad burguesa les imponía a sus integrantes. Las obras de Warhol también se constituían como una postura irónica respecto al concepto de artista. Ya no hacía falta ser excepcional, un genio creador para poder pintar un cuadro. Al igual que la idea de que todo el mundo podía ser artista con

solo comprarse el kit, presente en la campaña publicitaria del mismo bajo el logo "Every man a Rembrandt", Warhol remitía con estas pinturas a la banalidad, la masificación y el mercantilismo en que había caído el campo artístico en la década del 60.

Como vimos, la partitura musical se había convertido en una importante influencia para el arte y la poesía. Hacia 1960, músicos, poetas y artistas asociados al nacimiento del grupo Fluxus comenzaron a escribir piezas que partían de esta forma. Es de notar que muchos de ellos habían asistido con anterioridad a las clases de composición musical, impartidas por John Cage en el New School de Nueva York. Como sostiene Dick Higgins: "La innovación más notable surgida de esa clase fue el "event score" de George Brecht, una técnica performática que ha sido a partir de entonces usada extensamente por los artistas de Fluxus. En los eventos, acciones de la vida cotidiana son enmarcadas como performances minimalistas u, ocasionalmente, como experimentos imposibles dentro de situaciones de nuestra vida diaria."

Las obras concebidas por el grupo pasaron a depender exclusivamente de instrucciones lingüísticas. Así, en una de las propuestas titulada *Word Piece*, Brecht escribe en una hoja de papel simplemente la palabra "Exit" (1961). En otra ocasión, propone como evento su *Drip Music*. Este fue llevado a cabo por Dick Higgins y sus instrucciones establecían lo siguiente: "Para performer único o para múltiples performers: Una fuente de chorreado de agua y un recipiente receptor son colocados de manera que el agua de la primera caiga en el segundo."

En el mismo año, La Monte Young escribe su *Composition 1961*, un pedazo de papel con la siguiente instrucción escrita: "Dibuja una línea recta y síguela."

En las instrucciones para la performance *In memoriam Adriano Olivetti*, obra escrita por George Maciunas en 1962, se establece que:

“Cada performer elegirá un número de un rollo usado perteneciente a una máquina de calcular. El performer realizará su performance cada vez que este número aparezca en una línea. Cada línea indica el golpe del metrónomo.

Posibles acciones a ser llevadas a cabo por el performer:

- 1- subir y bajar su sombrero
- 2-realizar ruidos con la lengua o labios
- 3-abrir y cerrar su paraguas,
- 4-sonar una corneta, etcétera.”

La artista Yoko Ono fue una de las primeras en trabajar con la forma “instrucción”. En la famosa exhibición realizada en 1962 en el Sogetsu Art Center de Tokyo, presentó, en lugar de obras en un sentido tradicional, directamente una serie de textos con instrucciones escritas en hojas de papel blanco. A partir de estas instrucciones, Ono publicaría luego *Grapefruit* en 1964. Este libro es considerado como una de las primeras obras de una artista visual llevadas a cabo en terreno exclusivamente lingüístico.

Pero los ejemplos son numerosos. En 1963, Wolf Vostell concibe también bajo estas premisas su obra *Morning Glory*: “Lee el New York Times. Ponle perfume a sus páginas. Pon las hojas perfumadas en una licuadora y agrega pimienta negra. Licúa todo junto con agua hasta que el diario desaparezca. Pon todo el preparado en una linda maceta. Repite esto con todas las hojas del *Times* hasta que hayan licua-

do en su totalidad. Luego pon algunas semillas de “Morning Glories” sobre el preparado. Luego hecha polvo para estornudar en el ambiente de manera que el público se vea obligado a abandonar la sala estornudando”; en 1967 la artista argentina Liliana Porter realiza una obra de arte postal enviando por correo páginas con el siguiente texto estampado con un sello: “Para arrugar y tirar”.

EL CASO DEL OULIPO: DETERMINACIÓN Y AZAR

El Oulipo (Ouvroir de littérature potentielle), fue fundado por Raymond Queneau en 1960, en principio como co-comisión del Colegio de Patafísica, del que se independizó al poco tiempo. Su objetivo era el de investigar diferentes métodos de creación literaria que incluyeran técnicas provenientes de las matemáticas y de otras ciencias. El Oulipo — grupo del que formaron parte, entre otros, escritores como Raymond Queneau, François Le Lionnais, Georges Perec e Italo Calvino— ponía énfasis en la experimentación con el nivel formal del lenguaje y recurrían a la noción de máquina como elemento metatextual privilegiado. Desde la concepción creativa del grupo, también será la instrucción el disparador y estímulo para la concreción (o concreciones) de las obras. Esta se presentará bajo las formas de contraintes (constricciones) y algoritmos. Con respecto a las primeras, estas serán de dos clases: las procesuales y las formales. Las primeras apuntan a condicionar los procedimientos de factura de la obra y las segundas a reglamentar su forma (por ejemplo, a partir de reglas de rotación, simetría, repetición, transformación, utilización de los colores, etcétera).

En cuanto a los algoritmos (término que trabajaremos más adelante), el Oulipo ubicaba a seres humanos y máquinas en un mismo conjunto. Según ellos, si el proceso de escribir literatura consistía en la mera organización de la información en formas novedosas, eventualmente las máquinas podrían hacerse cargo de la función autorial en forma más o menos mecánica, anónima y autónoma. ¿Cómo lograr introducir un margen de libertad en el proceso? La respuesta está dada a partir del concepto de clinamen. Mediante la introducción del azar y la espontaneidad dentro de un universo determinista y cerrado, el Oulipo recuperaba el sentido de lo inesperado.

Un texto oulipiano paradigmático será, por ejemplo, *Cent Millions de poèmes*, de Queneau. Aquí se presentan diez sonetos de catorce versos cada uno que pueden combinarse de manera aleatoria al estar presentados en tiras de papel individuales. El lector puede entonces combinar 1014 veces sus sonetos, siendo todos ellos perfectos en lo que respecta a su estructura y convirtiéndose así la obra en una verdadera máquina de fabricar poemas.

EL ROL DE LA CONTRAINTE EN LA LITERATURA. EL CASO DEL OULIPO Y LOS CONTRAINTES AUTOIMPUESTOS POR LOS ESCRITORES

De la receta para construir un metropoema a las instrucciones de uso pasando por bicuadrados latinos o las reglas del juego del Go, múltiples has sido las contraintes utilizadas desde la literatura.

La idea del metro-poema fue concebida por Jacques Jouet, uno de los integrantes del Oulipo. Un metro-poema es un poema de un poema compuesto en el metro, durante el tiempo de un viaje. Su primer verso se compone en su cabeza entre las dos primeras estaciones del viaje, contando la estación de partida. Este se transcribe en el papel cuando el tren se detiene en la estación dos. El segundo verso se compone en su cabeza entre las dos estaciones y tres de sus viajes. Se transcribe en el papel cuando el tren se detiene en la estación tres. Y así sucesivamente. Si el viaje requiere uno o más transbordos, el poema tiene dos estrofas o más.

Tokyo infra-ordinaire (2003), es un metro-poema de Jacques Roubaud, otro de los escritores ligados al Oulipo. 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.

El rol de las auto-instrucciones en la escritura ha dado lugar a importantes piezas literarias. Muchos escritores han recurrido a este tipo de metatextos a la hora de escribir sus obras. El texto póstumo *Comment j'ai écrit certains de mes livres* (Cómo escribí algunos de mis libros) es la última máquina conceptual de Raymond Roussel, teniendo en

cuenta que toda su producción literaria estuvo basada en una concepción mecanicista del lenguaje. Se trata de un libro de códigos que muestra el mecanismo de todas las otras máquinas mentales que había puesto en movimiento en su literatura. Este texto revela los procedimientos de los cuales había partido a la hora de realizar sus obras (juegos de palabras, homófonos, permutaciones). Recordemos, por ejemplo, la manera en que la escritura de *Impressions d'Afrique*, publicada en 1910, los homófonos crean puentes verbales que disparan significados insospechados en el texto o la forma en que en la novela *Locus Solus*, de 1914, las elaboradas descripciones de los objetos en la villa del excéntrico científico inventor Martial Canterel son generadas igualmente a partir del uso de la homofonía.

Hacia finales de la década del 70, por su parte, George Perec da a conocer su texto *Cuadernos de notas de La vida, instrucciones de uso*. En este texto, el escritor nos cuenta la manera en que su novela *La vida, instrucciones de uso* fue concebida y estructurada. La novela consiste en una descripción minuciosa de un inmueble parisino de tres plantas y de la historia de cada uno de los apartamentos pertenecientes al mismo. Los cuadernos nos develan las contraintes definidas anticipadamente por Perec para ser aplicados a la estructura del texto. El uso de la estructura matemática conocida como bicuadrado latino sirve como la planta del inmueble que, a manera de un damero de 10 por 10 escaños, articula las diferentes narraciones. El bicuadrado latino es una especie de “cuadrado mágico” donde cada elemento a tener en cuenta es sometido a un juego combinatorio no debiendo figurar sino una sola vez en cada uno de los casilleros. Los elementos, establecidos de antemano por Perec, son 42 (objetos, personajes, situaciones, citas literarias, colores, etcétera), que aparecerán en los respectivos capítulos siguiendo este particular algoritmo. El lector recorrerá, ade-

más, cada uno de los departamentos avanzando en su lectura según el modo tomado de los movimientos del caballo de ajedrez. Los cuadernos de Perec muestran los elementos de la compleja maquinaria (una verdadera fábrica de contar historias) a partir de la cual se construye la novela.

El escritor Italo Calvino, por ejemplo, escribió su novela *Si una noche de invierno un viajero...*, según él mismo revela en el prólogo del libro, a partir de una particular “máquina de escritura” basada en las siguientes contraintes: los capítulos numerados responderían a un conjunto de cuadrados greimasianos, organizados a la manera de, precisamente, otra contrainte oulipiana: la de la bola de nieve decreciente. La bola de nieve es una contrainte propuesta por el Oulipo que consiste en un texto en el que la primer oración tiene determinado número de palabras; la segunda, el mismo número + 1; la tercera, el mismo número de la segunda + 2, etc. La bola de nieve decreciente será igual, sólo que a la inversa, es decir, la segunda oración tendrá una palabra menos que la primera; la tercera, una palabra menos que la segunda, etcétera. Los capítulos sin numerar, es decir, aquellos que consisten en diferentes “comienzos de novelas”, por su parte, corresponderían todos a un mismo germen narrativo pero tratado, en cada caso, según la retórica de un diferente género literario (simbólico, existencial, cínico, psicológico, formalista, erótico, apocalíptico, etcétera). El orden en que los mismos aparecerían, estaría determinado también a partir de un complejo esquema de alternancias binarias en el que cada vez se excluiría una alternativa y, a la vez, la otra se bifurcaría en dos nuevas posibilidades.

El libro *E*, también de Jacques Roubaud, fue publicado en 1967. Este texto está titulado simplemente con el símbo-

lo matemático de “pertenencia”. Los poemas en él contenidos han sido realizados a partir de una serie de contraintes como, por ejemplo, la réplica virtual de los movimientos de las fichas blancas y negras en el juego del Go, la estructura de los sonetos, etcétera. La posibilidad por parte del lector de ordenar sus lecturas de diferentes formas y de acuerdo a diferentes reglas convierte al texto en sí mismo en una especie de juego. Las reglas del mismo serán establecidas al comienzo del libro por el propio Roubaud bajo un apartado titulado “Modo de empleo de este libro”.

Me gustaría citar aquí también otro texto mío. *Meditaciones sobre la Revolución*, libro de poesía conceptual, está íntegramente realizado en base a contraintes y agrupa una serie de poemas realizados entre 2010 y 2014. La principal particularidad de toda escritura conceptual es su carácter doble. Por un lado, existe un concepto, una consigna, un algoritmo, una clave; por el otro, el texto generado por la instancia primera denominada pre-texto o ur-texto. Pueden instaurarse como pre-textos restricciones (en un sentido oulipiano), reglas arbitrarias, técnicas aleatorias, técnicas de effacement, significados paralelos, alegorías, documentaciones, partituras, apropiaciones (en sus diferentes formas: collages, citas, alteraciones, détournements, plagios). Esa duplicidad de las obras se presenta como dimensión metatextual que requiere del lector no tanto de una lectura de las piezas como de un insight de la idea que las genera. De lo que se trata aquí es no del enfoque sobre el posible significado de los signos escritos (siempre imaginario, múltiple, cambiante, fluyente, evanescente) sino de una reflexión sobre el acto mismo de escribir.

PARTITURA: VOLUNTAD Y AGENCIA

La voluntad se define como la facultad de realizar una acción intencionalmente. Es la facultad que permite al ser humano gobernar sus actos, decidir con libertad y optar por un determinado tipo de conducta. Por otra parte, uno de los conceptos más debatidos en filosofía es el de libre albedrío. ¿Existe la libertad de decidir o es la percepción de un control consciente de nuestros actos una mera ilusión? Lo cierto es que vivimos condicionados por toda clase de determinismos lingüísticos, psicológicos, sociológicos.

En la década del 50, el sociólogo estadounidense Irving Goffman, en su clásico libro *The Presentation of Self in Everyday Life*, publicado en 1956, concebía a la vida cotidiana como una forma de teatro. Desde la psicología behaviorista, por su parte, incluso se hablaba de “guiones sociales” para referirse a las secuencias de conductas que la sociedad espera que cada uno de sus miembros siga en determinadas situaciones dadas. Un clásico ejemplo de esto sería la escena en un restaurante, situación que incluye mesa, silla, menú, dinero, comida y donde cada actor juega su rol: cliente, camarero, chef, cajero. El guión incluye la entrada, la orden de la comida, el comer, el pagar, la salida. Los miembros de una sociedad continuamente están siguiendo este tipo de guiones. Otra noción interesante es la de la “scripted behaviour” o “behaviour scripts”, utilizada en el campo de la Inteligencia Artificial y la robótica.

Con respecto al concepto de agencia, este implica a un ser que desea, planifica y lleva a cabo determinada conducta. Los seres humanos poseemos un “sentido de agencia”, es decir, somos conscientes de que es nuestro cuerpo el que se

mueve o nuestra mente la que está pensando de acuerdo a nuestra voluntad y control. Es de notar, sin embargo, que algunos pacientes psiquiátricos experimentan que tanto sus movimientos como sus pensamientos son controlados por otros. La relación entre la paranoia, la agencia y la pregunta de hasta qué punto somos libres de actuar y responder por nuestras propias acciones son consustanciales a la modernidad. En la modernidad, la paranoia representa la necesidad compulsiva de hacer a los otros responsables del fracaso propio en lograr ajustar ideas con realidad.

OBEDIENCIA Y MANIPULACIÓN

Obedecer es una conducta que implica acatar los mandatos de una figura de autoridad. Aprender a obedecer es una parte importante de nuestro proceso de socialización. Pero existen diferentes clases de obediencia.

El concepto de “obediencia debida”, por ejemplo, remite al cumplimiento de mandatos dictados por personal jerárquicamente superior. En Derecho penal, esta situación exime al imputado de responsabilidad penal por delitos cometidos. Mientras que este término generalmente se asocia al ámbito militar, encontramos otro concepto: el de “obediencia ciega”, que se asocia al ámbito religioso. Tanto los jesuitas como los religiosos de otras órdenes, la ejercitaban hasta mediados del siglo XX, cumpliendo las consignas dadas por sus superiores de manera inmediata y sin cuestionamientos. También encontraremos esta idea en algunos cuentos zen. Por ejemplo, en el interesante cuento de Ryunosuke Agutagawa, Sennin, que aparece en la *Antología del*

cuento fantástico, compilada por Jorge Luis Borges, Silvina Ocampo y Adolfo Bioy Casares.

En 1961, se llevó a cabo un interesante experimento en el Área de psicología experimental de la Universidad de Yale: el experimento Milgram. Este se llevaba a cabo tres meses después del inicio del juicio al general nazi Adolf Eichman, en Jerusalem. Su objetivo era estudiar la obediencia de los seres humanos a las figuras de autoridad. Dirigido por Stanley Milgram, intentaba ver hasta qué punto el ser humano era capaz de cumplir órdenes por más que estas le llevasen a realizar actos que entraban en conflicto con su propia consciencia. La pregunta en la que se basaba Milgram era la siguiente: ¿Qué significaba el sentido de la moral para personajes como Eichman? ¿Podría ser que sólo considerasen estar obedeciendo órdenes? La conclusión del experimento fue que las personas se consideran a sí mismas meros instrumentos para implementar los deseos de sus superiores en jerarquía. No se consideraban culpables de nada, ya que entendían que “sólo estaban haciendo su trabajo”.

Con respecto a la noción de manipulación, esta refiere a tácticas psicológicas capaces de subvertir el control de un individuo sobre su propio pensamiento, comportamiento, emociones o decisiones. La manipulación puede darse también a nivel social y colectivo. Dictaduras o regímenes autoritarios buscan la manipulación de sus sociedades a partir de aparatos de control. Esta situación fue planteada de forma paradigmática por la novela de George Orwell, *1984*. Allí, el partido gobernante de Oceania buscaba ejercer un control absoluto sobre el pensamiento de los ciudadanos a partir de un férreo sistema que incluía la constante propaganda, la tergiversación de la historia, la creación de rol models (como el héroe de guerra, el Camarada Ogilvy), la censura y la vigilancia omnipresente.

En la década de 1920, el filósofo Ludwig Wittgenstein sostenía que los límites de nuestro lenguaje eran los límites de nuestro mundo. Décadas más tarde, Michel Foucault señalaba la manera en que el cerebro humano permanecía prisionero de las células del lenguaje y William Burroughs denunciaba que las personas se encontraban enfermas con el virus lingüístico. En Oceanía, el partido en el poder había creado un nuevo idioma: el newspeak. Se trataba de una lengua de reducido número de términos, una versión extremadamente simplificada del inglés y se constituía como una herramienta para limitar el libre pensamiento de los ciudadanos. Por ejemplo, para evitar que la población deseara o piense en la libertad, se eliminaban los significados no deseados de la palabra. Así, el propio concepto de libertad política o intelectual dejaba de existir en las mentes de los hablantes. Cualquier tipo de pensamiento alternativo al impuesto por el partido se consideraba en Oceanía un “crimen de pensamiento”. La lingüística orwelliana nos lleva a cuestionar temas tales como el lenguaje entendido como un código para programar humanos. Esta idea se encuentra muy lejos de la concepción de un lenguaje nacido del libre pensamiento, libre expresión y la voluntad de las personas.

MODERNIDAD Y ALIENACIÓN - ZOMBIES, MARIONETAS, ROBOTS Y AVATARES

La noción de alienación fue ampliamente analizada por Karl Marx en sus *Manuscritos económico-filosóficos*. Él la consideraba como una condición inherente al sistema capitalista donde los trabajadores, al carecer del control sobre su trabajo, también perdían el control sobre sus vidas y

sus identidades. El concepto pasó a los ámbitos de la fenomenología y del existencialismo en la forma de una inadecuación del ser humano en su relación con la realidad y con el mundo y se relacionó directamente con el concepto de angustia. La alienación también fue abordada desde el Situacionismo. La sociedad del espectáculo había extendido el concepto de alienación a cada aspecto de la vida social, incluida la cultura.

Zombies, marionetas, robots y avatares, todos estos términos remiten a seres alienados, convertidos en entes, a cuerpos sin almas, a muertos vivientes, a objetos y no sujetos, a entidades manipulables cuya agencia corre a cargo, en cada caso, de terceros. En sentido figurado, la noción de zombi se usa para designar a alguien que hace las cosas mecánicamente, como si estuviera privado de voluntad. Originalmente una figura propia del culto vudú haitiano, la génesis de este concepto se relaciona íntimamente con la esclavitud (y la consiguiente asignación de un nuevo nombre, la pérdida de toda relación con el ser que se era antes, la muerte social, la ausencia de un rito funeral y su estatus sociológico de objeto).

Las marionetas, por su parte, muchas veces fueron símbolos de del hombre preso en una sociedad que mantiene a sus miembros descerebrados, ciegos, manipulables. La presencia de las marionetas había sido importante para la estética de las vanguardias. Estas figuras vacías y silenciosas, perturbadoras y dóciles, eran utilizadas, por ejemplo, desde el dadaísmo por Sophie Taueber-Arp, quien las utilizaba en sus obras de teatro. Para los artistas ligados a la escuela de la Bauhaus, la marioneta se había convertido también en un motivo privilegiado. Desde este contexto, encontraremos obras como, por ejemplo, el *Ballet triádico*, del artista alemán Oskar Schlemmer. Para él, (como había sucedido

antes con el poeta y dramaturgo Heinrich von Kleist y también con Gordon Craig), las marionetas eran estéticamente superiores a los humanos. En sus performances, el cuerpo humano debía actuar como un receptor de información del espacio en el que se estaba moviendo y convertirse en un objeto mecánico operando a partir de la información recibida de su entorno. "Si el bailarín no es una marioneta movida por hilos y es humano, es mejor que sea propulsado a partir de un mecanismo lo más preciso que sea posible, libre de toda intervención humana. En todo caso, propulsado por un mecanismo accionado a control remoto", diría Schlemmer. Su obra puede ser entendida como un manifiesto para una sociedad robotizada, tanto en su visión irónica de la concepción subjetivista romántica como en su denuncia de las tiranías políticas.

Hacia la década de 1920, se desarrolló en el teatro soviético la disciplina denominada biomecánica. Esta se relacionaba, entre otras cosas, con el Scientific Management (la organización científica del trabajo) desarrollada a fines del siglo XIX por el economista e ingeniero mecánico F.W. Taylor en los EEUU, y consistía en utilizar en forma productiva cada segundo de la vida de cada uno de los miembros de la clase trabajadora. El objetivo se lograría aplicando un esquema estudiado científicamente basado en la subdivisión de las diferentes tareas del trabajo fabril en otras más simples, de manera que esta fragmentación produjese una rutina mecanizada y, por ende, un mayor aprovechamiento tanto de tiempo como de dinero. El Scientific Management fue ampliamente aplicado igualmente en el contexto de las fábricas soviéticas. La idea del estudio del detalle de cada uno de los movimientos necesarios para realizar una acción pasó al teatro y fue desarrollada por Vsevolod Meyerhold.

Por su parte, hacia finales de la década del 30, el dramaturgo y artista plástico polaco Tadeus Kantor comenzaba a trabajar con lo que denominó el Teatro efímero de marionetas. Este teatro seguía la tradición del Szopka, pequeñas piezas originarias de Europa Oriental actuadas por muñecos y relacionadas al tema de la Natividad. Muñecos y marionetas aparecerán una y otra vez en las piezas de Kantor. Mediante la utilización de marionetas, Kantor presentaba a un ser humano vacío, despsicologizado, privado tanto de su ser interior como de su pasado y su futuro, en el cuerpo del cual, sin embargo, aun pervivían los viejos mitos y arquetipos de la existencia humana.

En cuanto a los robots, a medida que el siglo XX avanzaba, la relación del hombre con las máquinas se fue modificando. La cibernética y las máquinas automáticas desarrolladas a partir de la década del 50 comenzaban a crear nuevas dudas y preocupaciones, poniendo en primer plano a la figura del ciborg y obligando a repensar la naturaleza de la inteligencia humana. En la década del 60, Greogery Bateson, reparando en las políticas belicistas y represivas de la época, planteaba desde la antropología y la psiquiatría, la noción de “autoalienación esquizoide” del ser humano, caracterizada por la falta de afectos, la deshumanización y las conductas mecánicas. (Bateson, Jackson et al, 1956, op. cit.) Junto con Bateson, otros pensadores remarcaron la cualidad “esquizoide” en una época en los que los límites entre la realidad y la fantasía parecían haberse borrado. Paradigmática fue, al respecto, la figura de Joey, el niño mecánico, personaje tratado en el número de marzo de 1959 de la revista *Scientific American*. Sufría de un grave caso de esquizofrenia y se pensaba a sí mismo como una máquina accionada a control remoto.

Desde otra perspectiva, la figura del robot estaba asociada a una nueva situación social en la que las máquinas se habían hecho cargo de muchos de los trabajos y rutinas cotidianas del hombre y en la que se gestaba el concepto de ocio. Esta situación coincidía igualmente con la expansión de los medios masivos de comunicación, como la televisión, y la implantación de una sociedad basada en el consumo. En su tiempo libre, el hombre pasaba largas horas expuesto a los mensajes emitidos por los medios y se convertía en un mero autómatas cuyas conductas eran muchas veces dirigidas por éstos.

Músico y artista visual formado en filosofía y estética, Nam June Paik fue pionero del video-arte y formó parte del grupo Fluxus. Sus obras están marcadas por una clara influencia dadaísta, en ocasiones en su versión más violenta. Para las obras de Paik eran fundamentales el aspecto performativo, la participación del público y el rol del azar. En la década de 1960, realizó una serie de robots, entre ellos el *Robot K-456*, un robot humanoide constituido como “primer artista de acción no humano”, manejado por control remoto. Este fue construido y programado para realizar arte de acción en la calle, mezclándose con los viandantes. Estrenado en 1965, en Wuppertal, se descompuso y estuvo inactivo casi dos décadas, tras las cuales fue restaurado para la retrospectiva de Paik en el Whitney Museum de Nueva York, en 1982. En esta ocasión, el artista dirigió la máquina fuera de las puertas del museo y lo hizo cruzar la avenida Madison, donde fue arrollado por un coche. La acción se presentó como El primer accidente del siglo XXI. Se trató de un « accidente planificado”. El Robot 456 había sido concebido a imagen y semejanza del hombre social: caminaba, defecaba y hasta era capaz de recitar partes del discurso de investidura de JFK a través del megáfono que tenía en su boca.

Un personaje paradigmático del pensamiento de estos años, Timothy Leary, intentaba cambiar la sociedad “saliéndose de ella (su lema era “Turn on, tune in, drop out”). En referencia a su propia vida anterior a 1960, cuando era aún profesor en Harvard, Leary se describía como “un anónimo empleado quien manejaba cada mañana en una larga fila de coches hacia su trabajo y manejaba de vuelta a casa por las noches para beber martinis, al igual que millones de intelectuales robots de clase media”. Leary señalaba cómo en la sociedad el individuo quedaba atrapado en secuencias de acciones artificiales y repetitivas. Cuando esto sucedía, se convertía en un robot muerto (dead robot) y era tiempo para él de morir y renacer

En Internet y otras tecnologías de comunicación modernas, se denomina “avatar” a una representación gráfica, generalmente humana, que se asocia a un usuario para su identificación. Los avatares pueden ser fotografías o dibujos artísticos, e incluso algunas tecnologías (como por ejemplo, la plataforma Second Life), permiten el uso de representaciones tridimensionales. El término avatar, en su uso ligado a Internet (en el hinduismo, remitía por su parte a la encarnación terrestre de un dios), nació ligado a juegos de rol como *Shadowrun*, magia contra tecnología, y a la paradigmática novela de ciencia ficción *Snow Crash*, en la que el avatar era la representación virtual de una persona en el metaverso.

HIPNOSIS Y LAVADO DE CEREBRO

¿Cuál es la diferencia y la igualdad entre la hipnosis y el lavado de cerebro? Los dos términos están asociados a la

manipulación mental pero ¿cuál es la diferencia entre ambos? Mientras que la hipnosis juega con las emociones placenteras y la relajación, el lavado de cerebro implica siempre algún tipo de violencia.

Todos vivimos la mayor parte de nuestros días hipnotizados en mayor o menor medida. Además de los profesionales, pueden convertirse en hipnotistas los publicistas, comunicadores, políticos, doctores, vendedores, incluso también nuestros propios maestros y padres. Un hipnotista puede hacerle hacer a alguien prácticamente cualquier cosa, incluso matar a otra persona. Las técnicas de hipnosis son múltiples y pueden incluir el uso de slogans y de símbolos cuya devoción es implantada como orden posthipnótica. Igualmente, las personas bajo hipnosis pueden ser inducidas a no ver lo que sucede delante de sus ojos en la realidad. Con respecto al lavado de cerebro, el mismo requiere siempre del par víctima-victimario. El victimario es una figura de autoridad frente a una víctima carente de control. El victimario aplicará según los casos, más o menos daño; más o menos stress sobre la víctima hasta que esta termine por entender que le será menos doloroso ceder que oponerse o rechazar sus propuestas.

EL LENGUAJE COMO MÁQUINA DE CONTROL

En la década del 60, William Burroughs señalaba la manera en que la sociedad de control estaba basada sobre una serie de sistemas: hábitos en el pensar, hábitos del vestir, hábitos alimenticios y también, por supuesto, hábitos del

lenguaje, es decir, un conjunto de acepciones compartidas que mantienen a las estructuras sociales unidas y en funcionamiento, como una gran máquina. Burroughs planteaba la necesidad de contra-manipular los signos.

Una de las armas que planteaba Burroughs para revertir el proceso de hipnosis social era el uso de cintas magnetofónicas. Estas ideas aparecen en su libro *La revolución electrónica*. Aquí, propone al magnetófono como un arma con capacidad de alterar la conciencia de las personas y de generar reacciones en masa. Burroughs propone un activismo sonoro subversivo y de, según sus propios términos, un “psicoterrorismo”. Se trata de un texto que se presenta como un “manual de uso” para utilizar grabadores de cinta en situaciones de grandes concentraciones de personas, mediante la emisión, por ejemplo, de sonidos de motines y disturbios. El uso del grabador constituye igualmente un arma para quebrar y anular las líneas de asociación propuestas por los medios de comunicación masiva. Una de las instrucciones dice: “El grabador puede utilizarse para cortar estas líneas, romper estas asociaciones, reemplazarlas con otro tipo de asociaciones y luego salir a la calle y difundir los nuevos audios. La idea es reemplazar las noticias, las citas del mercado de valores, las publicidades por líneas de texto alternativas.”

Burroughs hizo muchas veces uso de cut-ups, en colaboración con el poeta Brion Gysin, para realizar piezas de poesía sonora y también films experimentales. Estos métodos se presentaban igualmente como resistencia contra el nefasto control del poder y del Estado.

Para él, la literatura se constituía, por su parte, un “arma de guerra” para escapar del monopolio discursivo social. En su novela *The Soft machine* describe cómo un agente secreto se las arregla para vencer a una banda de sacerdotes mayas

que usan cintas magnéticas con mensajes hipnóticos en los calendarios para controlar las mentes de los trabajadores esclavos en las plantaciones de maíz. El agente se infiltra en el templo y logra reemplazar las Cintas de los sacerdotes por otras con un mensaje totalmente distinto: “Me dedicué a grabar las pistas de sonido e imagen, a cortar las líneas de palabras, a cortar las líneas musicales, a mezclar las imágenes del control. Así como antes la máquina había controlado las mentes de los trabajadores, ahora darían la orden de dismantelar todo el mecanismo. Quedaría en evidencia que los sacerdotes no eran más que palabras e imágenes ¡Aplasta la máquina de control! ¡Quema los libros! ¡Mata a los sacerdotes!”

ALGUNOS EJEMPLOS DESDE LA POESÍA Y EL CONCEPTUALISMO

La poesía sonora de William Burroughs, *Calling all active agents* (Llamando a todos los agentes en servicio activo), de 1973, está realizada en base a cut-ups y drop-ins. La idea, con la utilización de estas técnicas, es que las palabras ganan poder cuando se liberan de los límites de la semántica. El texto remite a la paranoia propia de la Guerra Fría, a las teorías de la conspiración, a supuestos agentes encubiertos. El enunciador está llamando a TODOS los agentes en servicio activo, señal de que algo extremadamente peligroso y urgente está pasando.

En realidad, se trata de algo muy diferente. Burroughs ha extractado la frase que remezcla en su poema de un comercial de jabón en polvo que se aireaba en la televisión de los

años 60. Los “agentes activos” son los químicos presentes en el jabón y que dejarán la ropa de los consumidores más blanca. Por una parte, Burroughs remite al boom de consumo en la sociedad norteamericana de post guerra. Por el otro, su “polvo químico” no deja de connotar peligro. Realizado en un laboratorio, esta sustancia sintética puede irritar la piel y ser tóxica. El “blanco” de la ropa remite igualmente a la sociedad americana blanca y a una moral que se arroga impoluta. Mediante permutaciones de palabras, el texto va variando constantemente de significados, llegando incluso a connotar ideas completamente contrapuestas: ¿están los agentes llamando a todas las personas que son reactivas a los discursos sociales hegemónicos? ¿Acaso es un llamado, una convocatoria para nosotros, los receptores del poema?

“All active agents recalling / Calling all active reagents / All reactive agents calling / All calling reactive agents / Reactive calling agents/ Agents calling reactive all/ Reacalling all reactive/...”

También encontramos estrategias de cut ups, por ejemplo, en el libro *Self Hypnosis*, publicado en 1975, en Nueva York, por el escritor y artista visual argentino Leandro Katz. Aquí presenta un texto que, formado mediante collages de fragmentos de textos pertenecientes a autores como Severo Sarduy, Roland Barthes, Guy Debord y Raoul Vaneigem, habla de prisiones y modelos mentales, de esquemas ideológicos y estéticos, de convenciones de la cultura, de creencias e ilusiones, de realidades travestidas, de poderes y promesas de grandeza, de mitos y mistificaciones, de fraudulencias y supersticiones. Los capítulos, cada uno de los cuales

se inicia con la imagen de una mirada hipnótica tomada de la publicidad de un curso de auto-hipnosis en la isla de Cu-raçao, están numerados de atrás para adelante siguiendo la convención del hipnotizador: 10...9...8...7...6.... De esta manera, Katz remite a la idea de que, al concluir la lectura del libro, el lector se encontrará completamente sumido en un trance hipnótico.

PENSAR, NO PENSAR, PENSAR DISTINTO

En la voluntad de salir al cruce de los modos de representación dados y recibidos de manera prácticamente inconsciente por los miembros de una comunidad, muchas fueron las iniciativas de crear frases que se ubicaran en el lugar del conflicto semiótico y en la conciencia de la capacidad de los signos para afectar las creencias sociales. Así, a partir de los años 60, asistimos a una profusión de frases, slogans o consignas más o menos autoriales o anónimas, públicas o privadas, en grafitis urbanos, en las paredes de las galerías, en carteles y en diferentes publicaciones, en el grito, en la conferencia, en la manifestación, en la barricada. Los mismos buscaban desnaturalizar los estereotipos y clichés que circulaban y circulan en el lenguaje del imaginario cotidiano, que jugaban y 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. Estas producciones lingüísticas que buscaban interceptar estereotipos tuvieron una amplia difusión durante el Mayo Francés, con consignas fuertemente influidas por el Situacionismo y que se han mantenido hasta hoy

vigentes: “la imaginación al poder”, “derriba la cultura seria”, “permanezcamos inadaptados”, etcétera.

A partir de la década del 70, desde el campo de las artes visuales y especialmente desde el contexto del conceptualismo, aparecen una serie de obras basadas en lo que podríamos llamar “instrucciones para pensar”.

Las cadenas de instrucciones redactadas por Victor Burgin apuntan, en este sentido, a provocar procesos mentales y cognitivos alternativos. Las piezas *Any Moment* o *All Criteria*, de 1970, por ejemplo, se constituyen como reflexiones sobre la relación entre el texto escrito y su lector. Se trata en ambos casos de una serie de instrucciones que demandan al lector acciones tales como conmemorar algún momento pasado, ser consciente del momento presente, meditar sobre ciertas operaciones mentales específicas, dando lugar a una verdadera “performance mental” que, según cada lector, será siempre diferente.

La relación lector-texto es igualmente problematizada en obras como *The Seventh Investigation*, de Joseph Kosuth, también de principios de los 70. Presentando el mismo texto en diferentes contextos e idiomas (un cartel publicitario en inglés y en chino en Manhattan, un aviso aparecido en *The Daily World*, un afiche en Turin), el poeta y artista conceptual buscaba redirigir la atención de los lectores hacia determinados aspectos generalmente no considerados por la sociedad a fin de quebrar los prejuicios y las rutinas precodificadas en nuestras percepciones del mundo:

- (1) asumir una actitud mental voluntariamente
- (2) cambiar voluntariamente de un aspecto de una situación hacia otro.

(3) tener en mente simultáneamente varios aspectos

(4) captar lo esencial de un conjunto dado; romper el todo dado en partes

y aislar cada una de ellas voluntariamente.

(5) generalizar; abstraer propiedades comunes, planear por anticipado; asumir una actitud acerca de lo “meramente posible” y pensar o actuar simbólicamente

(6) separar nuestro ego del mundo exterior

En el sentido de generar percepciones de la realidad alternativas, podemos comprender también a las obras de *Arte Vivo Dito* realizadas por el escritor y artista argentino Alberto Greco, a partir de 1962 en ciudades como Génova, Madrid y Ávila. En ellas, se limita a señalar, a la manera de ready made Duchampianos, aspectos del mundo con su dedo. Su *Manifiesto del Arte Vivi Dito* dice: “El arte vivo es la aventura de lo real. El artista enseñara a ver no con el cuadro sino con el dedo. Enseñara a ver nuevamente aquello que sucede en la calle, no lo transforma, no lo mejora, no lo lleva a la galería de arte. Debemos meternos en contacto con los elementos vivos de nuestra realidad. Movimiento, tiempo, gente, conversaciones, olores, rumores, lugares y situaciones”, decía Greco, quien, por ejemplo, señalaba a un policía en la calle, o a diferentes paseantes, dibujando a su alrededor un círculo con tiza y luego firmando su obra. Así, el artista veía en los aspectos más ordinarios de lo cotidiano, cosas extraordinarias y únicas y buscaba comunicárselas a los demás. Considerando a su vida misma como una obra de arte o como una pieza literaria, Greco se suicidó en Barcelona en 1965 escribiendo en su mano izquierda la palabra FIN.

Las obras en base a instrucciones también pueden adoptar la forma de instrucciones de creación más o menos estrictas, como los “dibujos de pared” de Sol LeWitt y que consisten en las instrucciones que da el propio artista a terceros a fin de realizarlos. Por ejemplo: “Con un lápiz dibuje 1000 líneas rectas de manera aleatoria, de 10 pulgadas de largo, cada día durante 10 días, en un cuadrado de 10 x 10 pies”. Desde esa época, LeWitt concibió más de 1000 de estas instrucciones, que podían ser llevadas a cabo por cualquiera.

Lawrence Weiner, por su parte, concibe obras que consisten en meros gestos descritos en simples enunciados que muchas veces poseen un alto grado de ambigüedad, por ejemplo, “Piedra caliza y arena colocadas juntas por alguna razón” o “Fragmentos y pedazos puestos juntos para que parezcan un todo”. Weiner creó sus primeros *Statements* en 1968 y los publicó en un pequeño libro.

Muchos artistas conceptuales crearon obras en forma de “word pieces”, es decir, piezas exclusivamente lingüísticas. Pero desde el conceptualismo también se han realizado una serie de obras que parten de instrucciones y contraintes autoimpuestas.

El artista On Kawara, por ejemplo, ha concebido varias de sus piezas a partir de la consigna auto-impuesta de realizar una determinada acción a ser repetida sistemáticamente cada día, por ejemplo, pintar la fecha del día sobre un lienzo, enviar una postal, enviar un telegrama, etcétera. El proyecto de las fechas pintadas, de la serie *Hoy*, que Kawara viene desarrollando desde 1966, consiste, en pintar cada día la fecha en color blanco sobre una tela de fondo negro. Para realizar esta obra, Kawara se ha impuesto una serie de reglas como las siguientes: 1-Toda pintura no terminada hacia la medianoche será abandonada; 2-Cada pintura será acompañada por un formulario que incluya información sobre las experiencias que el artista ha tenido ese día; 3-Cada

pintura será fechada con la convención utilizada en la ciudad en la que el artista ha pintado su obra. El proyecto de la serie *Me levanté* consiste, por su parte, en una serie de postales que Kawara mandaba a sus amigos 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. Otra de sus obras consiste en una serie de telegramas (medio generalmente asociado al reporte de malas noticias como despidos laborales o fallecimientos) enviados a sus conocidos con el texto “Todavía sigo vivo”. La propuesta *Yo fui* consiste en el trazado con tinta roja de las trayectorias cotidianas del artista (hacia la oficina de correos, las tiendas, las galerías), sobre las fotocopias de un mapa de la ciudad.

Otras contraintes se presentan como bastante más extremas. Por ejemplo, la *Pieza para reloj*, del artista Tehching Hsieh, de 1980. La maquinaria del reloj se ha instaurado como figura tiránica característica de la sociedad capitalista. Esta acción de Hsieh pertenece a la serie de performances para ser realizadas durante el período de tiempo de un año. Hsieh debía picar su tarjeta en un reloj de control cada hora, durante las veinticuatro horas, todos los días del año. Cada vez que marcaba su tarjeta, este artista se tomaba una fotografía. Con todas las fotografías obtenidas realizó, al final del año, un vídeo que muestra en seis minutos el proceso por el que atravesó a lo largo del año. A modo de hacer más gráfico y dramático el paso del tiempo, Hsieh, que siempre está vestido con la misma ropa de trabajo, afeitó su barba y su cabeza al comenzar la obra. El espectador puede ver crecer su cabello a medida que avanza el vídeo.

EL CONCEPTO DE PARTITURA COMO ALGORITMO Y LAS MÁQUINAS: TODOS SOMOS ROBOTS (PROGRAMADOS POR EL LENGUAJE)

Un algoritmo es una receta o lista de instrucciones detallada a los fines de llevar a cabo un objetivo. El término tiene sus orígenes en el ámbito de las matemáticas y refiere al procedimiento paso a paso a los fines de solucionar un problema. Los algoritmos pueden ser llevados adelante por los humanos, pero también por las máquinas. En este sentido, algoritmos son los planos de arquitectura, las partituras musicales, la receta para realizar un pastel, el programa de un ordenador, etcétera.

Dada la equivalencia entre las instrucciones verbales de disposición algorítmica y los lenguajes de programación se ha intentado comparar en ocasiones a los códigos digitales con actos de habla (siguiendo aquí las teorías de J.L.Austin). En un código de programación, decir y hacer (es decir, instrucción y ejecución) vienen juntos. En este sentido, el código es a la vez un acto de habla alocutivo e ilocutivo. No describe ni representa algo sino que produce un cambio en la realidad, afecta, pone en movimiento. De estas características surge la necesaria relación entre las propuestas conceptuales y aquellas que vienen de las poéticas digitales.

Probablemente sea el ASCII, acrónimo inglés de American Standard Code for Information Interchange (Código Estadounidense Estándar para el Intercambio de Información), el código de comunicaciones hoy más utilizado. Se entiende por ASCII art, la creación de imágenes ensambladas partiendo de 95 (de un total de 128) caracteres imprimibles pertenecientes a este sistema de codificación. De la misma

manera que a finales del siglo XIX la tipografía de las máquinas de escribir había sido utilizada para realizar poesías visuales, los símbolos del código ASCII fueron utilizados desde finales de los años 70 para realizar toda clase de dibujos -paisajes, retratos. En las décadas del 50 y del 60, la evolución en la arquitectura de programación permitió a los programadores concebir los códigos como una escritura que podía llegar incluso a cobrar dimensiones literarias, comenzando a utilizarse sus diferentes sistemas como herramientas para composiciones textuales. Paradigmático es el caso del dúo Jodi (Joan Heemskerk y Dirk Paesmans). Uno de sus trabajos más conocidos es *www.wwwwwwww.jodi.org*, realizado en 1995. Al ingresar, nos enfrentamos con un texto formado a base de signos, signos de puntuación, guiones, paréntesis, en lo que pareciera ser una página producto de un error de programación. Pero si nos detenemos a mirar el código fuente, descubrimos con asombro que la programación responde a un ícono: el esquema de fabricación de una bomba de hidrógeno. Con esta obra, Jodi convierte a la imagen en código y viceversa.

Con la obra *dot.walk, psychogeographic computing*, el colectivo Socialfiction.org unió a comienzos del siglo XXI a los ordenadores con las nociones de deriva y psicogeografía situacionistas. Al igual que John Cage daba a los músicos instrucciones de ejecución pero establecía las notas que debían interpretarse, SocialFiction proponía paseos dando direcciones pero no un mapa. Estas direcciones estaban establecidas a partir de, por ejemplo, el siguiente algoritmo:

```
// Classic.walk  
Repeat  
{  
1st street left
```

2nd street right

2nd street left

}

(caminar - repetir { 1ra calle a la izquierda 2da calle a la derecha 2da calle a la izquierda })

Se trata de una propuesta de deriva “generativa” a ser llevada a cabo por peatones que, mediante la ejecución de esta simple instrucción, recorrerán de manera aleatoria la grilla de calles de una ciudad. Socialfiction.org libera la idea de programa del ámbito de los ordenadores y lo convierte en una práctica analógica a la vez que artística.

Otros algoritmos que unen programación, máquinas, conductas dirigidas y escritura los encontraremos en obras como *Schreibmaschinengedicht* (Poema para máquina de escribir), del artista alemán Tomas Schmit, también ligado al grupo Fluxus. Realizada en la década del 70, consiste en un poema formado a partir del dibujo del teclado de una máquina. Sobre el mismo, aparecen unos números que indican en qué orden deben presionarse las teclas a fin de escribir un poema. Se trata de una suerte de poema cifrado que el lector debe resolver mediante el acto de escribirlo él mismo. La cifra actúa a la manera de un código de computación, haciendo hincapié en su ilegibilidad y, también en una forma algorítmica del lenguaje. El poeta, al igual que un técnico, se ve convertido en el operador de una máquina. Aquí no se trata del genio individual ni de una creatividad salida del alma humana. Es la misma máquina la que, a manera de un dictador, dicta al hombre qué debe escribir y cómo debe hacerlo.

Desde que los ordenadores se hicieron accesibles al público en general, a partir de finales de los 80, muchos artistas comenzaron a experimentar con procedimientos algorítmicos

cos. *Radical Karaoke* consiste en un dispositivo online cuya finalidad es permitir que cualquier usuario pueda enunciar discursos políticos. La política, a nivel mundial, se dedica hoy casi exclusivamente a la retórica. Sus discursos se estructuran en base a fórmulas enfáticas y demagógicas, sin contenidos específicos. Su función principal parece ser la de crear clichés lingüísticos cuya única meta, al igual que los virus, es repetirse a sí mismos. El obligado uso del teleprompter en los discursos políticos remite, además, al fenómeno del ventrilocuismo y el karaoke. Se trata de un juego de escuchar y repetir consignas mecánicamente. Convertidos en una sociedad zombie, no somos nosotros los que hablamos sino que son otros (¿el poder?, ¿el mercado?, ¿el lenguaje mismo?) los que hablan a través nuestro. Al igual que el karaoke convierte en supuesto cantante y protagonista a quien lo utiliza, mediante el uso de este dispositivo cualquiera podrá tener la ilusión de verse convertido en un líder político y arengar a las masas.

El proyecto *Art Bots*, de Gustavo Romano (uno de los ramales del proyecto IP Poetry), consiste en un grupo de robots que se encargan de dar instrucciones para dibujar, a ser seguidas por los participantes. Estas se generan aleatoriamente, a partir de la búsqueda en tiempo real de material textual en la web. Algunas de las instrucciones serán posibles, otras imposibles y otras absurdas. El objetivo es seguir las indicaciones mecánicas y, por un rato, convertirnos en robots programables nosotros mismos. La puesta de la obra prevé proveer a los integrantes del público con diferentes elementos para la realización de los dibujos (papeles, fibras, tizas), y también al acondicionamiento de una pared de la sala de exposición. Como cada búsqueda arroja diferentes resultados, cada set de instrucciones genera diferentes dibujos. Algunos resultados pueden ser, por ejemplo:

Instrucciones para dibujar un perfil

dibuja un pentagrama en el papel
luego dibuja a cada lado una curva
dibuja un gato
luego dibuja monstruos de distintos estilos
sigue dibujando sobre el papel sin mirarlo
hasta que llegue el tren

Instrucciones para dibujar los sueños

dibuja un paisaje
luego dibuja o pega un camino con ángulos rectos
dibuja un payaso
luego dibuja y pinta una patita con sombrero de mujer
que nade hacia tu derecha
sigue dibujando numeritos
hasta que algún periodista vuelva a tropezarse con un
caso extravagante

Con esta obra, las instrucciones utilizadas por grupos como Fluxus, adquieren otra dimensión. Serán en este caso las máquinas quienes guíen nuestras propias conductas.

PARTITURAS E INSTRUCCIONES: SENTIDO, PODER Y FICCIÓN

En 1976, John Smith presentó la obra *The girl with the chewing gum*. Se trata de una película en la que una cámara situada en una calle del este londinense sigue a los

viandantes, a los automóviles que pasan, a los pájaros que vuelan mientras que el narrador juega a ser el director detrás de cámara, dirigiendo todo lo que allí sucede. Esta narración en tiempo real está inspirada en una de las escenas del film *La noche Americana* (1973) donde Truffaut instruye a los actores e incluso ordena a un perro que orine contra el poste de un farol.

El tipo de narración aquí utilizada, de corte imperativo, nos da lugar para entrar en el tema de una serie de narrativas que vienen siendo utilizadas desde los años 60 en diferentes ámbitos: conceptualismo, dramaturgia, performances y, en general, aquellas manifestaciones de las conocidas como “poéticas del acontecimiento.”

Como hemos visto, a comienzos de los años 60, además del ya citado Guy Debord, pensadores de diferentes contextos señalaron la manera en que el hombre permanecía prisionero tanto de reglas sociales prefijadas como también de las estructuras que le proponía el propio lenguaje y que determinaban tanto la forma en que percibía su mundo como la manera en que lo categorizaba y valoraba. Desde el teatro (sin duda es de subrayar la conexión directa entre el Situacionismo y las prácticas teatrales contraculturales registradas a partir de los años 60), desde las artes visuales, desde el conceptualismo se desarrollaron manifestaciones que señalaban la arbitrariedad de los guiones sociales y promovían expresiones centradas en la acción corporal. Manifestaciones como el Teatro del vacío, el Teatro viviente o el Teatro invisible se centraban en la eliminación de las fronteras entre el arte y la vida.

Los ejemplos que veremos a continuación tienen en común el estar generados por guiones o consignas previas. Van desde performances individuales que parten de instrucciones o constraints (Jan Bas Ader) hasta intervencio-

nes urbanas (Ivan Argote), pasando por manifestaciones como las de Sophie Calle (basadas en narrativas de estilo testimonial y detectivesco, y desplegadas en el espacio y las trayectorias de la ciudad), Dora García (en las que juega un rol especial la noción de delación, sospecha y seguimiento) o Francis Alys (en donde se subraya el sinsentido pero a la vez toda la poesía y ternura que puede encontrarse en actos completamente rutinarios).

TEATRO DEL VACIO

Comenzaré con el paradigmático caso del Teatro del vacío porque en él podemos encontrar cierto paralelismo con el film de John Smith. Partiendo de la noción de guiones sociales o de la vida como puesta en escena o espectáculo, el domingo 27 de noviembre de 1960, el nuevo-realista francés Yves Klein presentó, en el marco del Festival de Arte de Vanguardia de París, su obra *Domingo, diario de un día*. Este diario (que poseía 4 páginas) podía ser adquirido en los puestos de prensa junto con el Paris Match y demás periódicos franceses. El “diario de un día” convertía de alguna forma a toda la ciudad en un gran escenario teatral y a cada ciudadano en un actor que llevaba adelante su rutina. Pero allí Klein proponía igualmente piezas como la siguiente: “Sueño: Ambientado en una habitación. La escena abre con un hombre durmiendo en una cama. El actor realmente debe estar durmiendo. La performance durará alrededor de 10 minutos. Al final, se espera que la audiencia aplauda” Este tipo de manifestaciones, antecedentes directos de obras como el film de Jackson McLow, *Tree*, o el de Andy Warhol, *Sleep*, tenían a su vez como referentes a ciertas piezas sintéticas futuristas. Entre 1910 y 1920, el teatro de vanguardia intentaba quebrar la tradición dramática repre-

sentativa y llevar la realidad misma al escenario. El artista Francesco Cangiullo, por ejemplo, escribía en 1915 el guión para su obra breve *Pas même un chien* (Ni siquiera un perro) y que consistía nada más y nada menos que en un perro que entraba a escena por la izquierda del escenario y salía por la derecha. Pero el Teatro del vacío de Klein también prefiguraba las partituras Fluxus.

INSTRUCCIONES TRÁGICAS: LAS CAÍDAS DE JAN BAS ADER

El caso de las performances de Jan Bas Ader, concretamente, su serie de las *Caídas*, realizadas a comienzos de los años 70, asistimos a una consigna que involucra al cuerpo en su aspecto más vulnerable y expuesto. *Caída I* (Los Ángeles, 1970), es un breve film que muestra al artista cayendo de una silla colocada en el techo de su casa hasta el suelo de la estancia. *Caída II* (Amsterdam, 1970), muestra una toma de uno de los canales. Segundos después, vemos aparecer al artista montado en una bicicleta que, dirigiéndose directamente hacia el borde del mismo, cae al agua. Estas y otras caídas denotan la fragilidad y la vulnerabilidad del ser humano. También la pérdida del control de las situaciones y el sinsentido propio de la instrucción, que lleva irremediablemente a un destino de fracaso. Pero las obras de Bader poseen igualmente algo de heroico o de quijotesco, algo de historias de supervivencia. La idea se potencia si conocemos el destino trágico de este artista quien, en otro de sus proyectos artísticos, se subió en un bote y se adentró a la deriva en el Océano Pacífico. Tres semanas después, se perdió toda comunicación por radio y nunca más se tuvo noticia de él.

TEATRO INVISIBLE

Desde un enfoque político, el Teatro invisible, implicaba performances que se desarrollaban en lugares públicos, provocando una reacción de espectadores espontáneos, involucrados imprevistamente en las escenas, sin estar informados de que estaban presenciando una pieza de teatro. El teatro invisible fue desarrollado en los 60 por Augusto Boal, dramaturgo brasileño a quien las teorías teatrales y políticas de Bertold Brecht habían influido fuertemente, así como las ideas acerca de la “pedagogía del oprimido” expuestas por Paulo Freire. Su teatro se encontraba altamente comprometido con la realidad social latinoamericana. Las obras solían implicar guiones sociales en la búsqueda por dejar al descubierto los mecanismos de poder y las superestructuras ideológicas de los rituales y máscaras propios de nuestra vida cotidiana. Los rituales describían los patrones de las relaciones sociales y los comportamientos que dichos patrones imponían a los participantes de acuerdo a sus roles, siempre asimétricos. A partir de estas nociones, Boal desarrolla una técnica que implica, por ejemplo, que los participantes intercambien máscaras o que los roles sean llevados adelante por personas de diferentes clases sociales.

HAPPENINGS

En la misma época, los happenings de Allan Kaprow, aun nacidos de una concepción bastante diferente, se ofrecían igualmente en los EEUU como un estímulo que suscitaba una intensificación de la atención y provocaba a las costumbres convencionales. En todos los casos se hacía pre-

sente la demanda de una intensificación en la percepción y la consciencia. La dimensión corporal era fundamental en este tipo de experiencias, presentándose el cuerpo muchas veces como ajeno, manejado externamente y siendo un factor tanto de desconocimiento como de extrañeza. El mismo Kaprow señalaba en 1986, la manera en que el mero acto de cepillarse los dientes por las mañanas podía convertirse en una situación extremadamente iluminadora:

“Comencé a prestar atención al acto de cepillarme los dientes, en cómo el mismo se había rutinizado de tal manera que se había convertido en una acción inconsciente. Comencé a ver que el 99 % de las acciones de mi rutina diaria se habían vuelto igualmente inconscientes, que mi mente estaba siempre en otro lado y que los cientos de señales que mi cuerpo me enviaba pasaban para mí desapercibidos”.

En esta misma línea se desarrollan, como vimos, hacia finales de la década, los *Word events* y las partituras Fluxus.

En los últimos años se han desarrollado nuevas formas performativas que, partiendo de concepciones similares a las del Teatro viviente, apuntan más hacia lo existencial que a lo político y social. Uno de los exponentes más interesantes es Ivan Argote, artista colombiano radicado en París, con sus intervenciones en diferentes sitios públicos de la ciudad, siempre siguiendo la consigna de que los espectadores inicialmente no caen en cuenta de que se está ejecutando una performance. En una de sus piezas, por ejemplo, ingresa a un vagón del metro y enuncia en voz alta, haciendo una suerte de *détournement* del libreto de muchos inmigrantes latinoamericanos en Europa, que no está en el metro para realizar ninguna actuación en particular ya que ni siquiera sabe cantar ni tocar un instrumento musical; tampoco está allí para pedirles a los pasajeros una moneda

sino, muy por el contrario, está allí para darles monedas a los viajeros. A continuación, intenta entregar una moneda a las personas a su alrededor, que sistemáticamente rechazan su gesto y le devuelven miradas recelosas cuando no directamente agresivas.

INSTRUCCIÓN Y SENTIDO

Francis Alys nació en Bélgica y reside en la ciudad de México, en donde ha realizado una serie de acciones urbanas como las siguientes: en su obra *Fairy Tales* (1995), el artista caminaba por las calles de la ciudad dejando a su paso la traza de la hebra de lana azul de su sweater que, enganchado, se iba deshilachando. En otra versión de esta idea, la huella de su paso era dejada por el chorreado de una lata de pintura azul que acarreaba y que poseía un pequeño orificio en su base. La pieza *Las paradojas de la práctica* (1997), documenta la acción de arrastrar una barra de hielo a través de la ciudad durante 9 horas, hasta que este se derrite por completo.

Una de sus piezas paradigmáticas fue *La fe mueve montañas*, realizada en Lima, Perú, en 2002. Allí, Alys reclutó a 500 voluntarios en un distrito de las afueras de la ciudad que, portando cada uno una pala, se dedicaron a acarrear arena a fin de trasladar una duna a unos cuantos metros de distancia de su locación original. La acción, tan absurda y carente de sentido como a la vez heroica y épica, se presenta como un pequeño milagro.

INSTRUCCIÓN Y PODER

Determinadas obras apuntan a la temática del poder y se plantean la pregunta acerca de quién tiene poder sobre

quién. El conceptualista español Santiago Sierra se caracteriza por pagar a trabajadores temporales o incluso a ilegales, prostitutas o marginales para que realicen metas sin sentido como arrastrar bloques de cemento alrededor de la galería, sostener un muro inclinado a 60 grados o incluso teñirse el pelo de rubio o tatuarse la espalda (por ejemplo, en obras como *133 personas remuneradas para teñir su pelo de rubio*, en el Arsenal de Venecia, en junio de 2001, o en Salamanca, en diciembre de 2000, en donde un grupo de cinco prostitutas toxicómanas eran tatuadas a cambio de una cantidad de dinero que era el equivalente de una dosis de heroína). Con sus controvertidas piezas, Sierra hace foco en los abusos y perversiones del sistema económico global.

INSTRUCCIÓN Y FICCIÓN

Partiendo de la idea de ritual y de reglas del juego, la artista francesa Sophie Calle plantea sus obras encarnando diferentes roles y siguiendo instrucciones autoimpuestas, incorporando en sus piezas la ausencia de finalidad y la presencia del azar.

“Establezco las reglas de un juego y luego las sigo yo misma”, dirá. Calle trabaja igualmente con las nociones de seguimiento y de prueba, en una referencia al género de detectives. Sus obras están siempre basadas en un relato. Pero un relato siempre objetivo de los hechos planteados en situaciones concretas de la vida cotidiana, más o menos ficcionalizadas. La dimensión narrativa de su trabajo guarda relación con importante movimiento literario francés: el Nouveau Roman. La noción de puzzle a ser reconstruido por el lector y el concepto de errancia o deriva son también consustanciales a su obra.

Le Carnet d'adresses es una obra de Calle que está basada en un hecho fortuito. La artista encuentra por azar una agenda de direcciones en la calle que pertenece a alguien llamado Pierre D. Antes de devolver la agenda por correo, Calle fotocopia sus páginas y comienza a llamar a la lista de personas que figuran en ella, para discutir sus relaciones con Pierre D. También se dirige a la casa de él y hace un reporte de todo lo que ve allí. La meticulosa investigación de Calle es publicada diariamente, con fotografías, entrevistas y fragmentos textuales incluidos, en el diario francés *Libération*. La artista basa este trabajo, realizado en el mes de junio de 1983, sobre rastros, huellas, informaciones de segunda mano. Su reconstrucción de itinerarios urbanos y la invasión de la intimidad que produce se conectan directamente con el género de detectives.

Igualmente pasa en otras de sus obras, como por ejemplo, en *Suite Venitienne*, en la que sigue a un hombre a través de las calles de Venecia.

Esta obra ha sido analizada, entre otros, por el filósofo Jean Baudrillard, quien repara en esta idea de la vida misma como un recorrido aleatorio, que no va a ninguna parte y que es precisamente por eso fascinante. Calle decide seguir a un hombre que apenas conoce a lo largo de un viaje por Venecia. Descubre el hotel donde se aloja el hombre y alquila una habitación enfrente desde donde toma fotografías. También lo sigue por la calle, interroga a las personas que atienden las tiendas que el hombre frecuenta, averigua acerca de los espectáculos a los que él asiste, incluso averigua la hora de su regreso a París, adonde irá a recibirlo para tomarle una última foto. Pero una de las premisas fundamentales de la obra es que Calle no espera nada del hombre y ni siquiera quiere conocerlo. No debe pasar nada que pueda crear un contacto o una relación entre ellos. Baudrillard

señala que el encuentro, la confrontación sería demasiado directa y rompería la ilusión del juego. Además, incluso las personas que se encuentran, aunque crean conocerse, tampoco lo harán nunca realmente. En cambio, el hecho de seguir a alguien secretamente hace que el otro exista porque el perseguidor ejerce sobre él un derecho de persecución fatal, del cual el perseguido no tiene salida. El perseguidor no es el interlocutor del otro sino su doble, su sombra, su imagen. La propia persecución se convierte en una doble vida para el perseguido, que sólo existe porque es mirado por otro.

La artista española Dora García trabaja con narrativas en tiempo real, siguiendo igualmente un formato de reporte de seguimiento y vigilancia. En su obra *Instant Narrative*, el public entra en la sala de la galería y ve únicamente la proyección de una pantalla de ordenador en la que se ve un texto en proceso. Poco a poco, las personas se dan cuenta de que se trata de un texto que está describiéndolos a ellos mismos y a sus acciones en tiempo real.

En su obra *Prayers*, de 2007, diez performers, distribuidos en diez puntos diferentes de Madrid a diferentes horas del día, describen sin cesar todo aquello que ven y oyen en el lugar y el momento en que se encuentran, y esta descripción incesante, recitada como un rezo, es registrada individualmente por cada performer, creando un archivo de audio de una hora de duración. La descripción recitada consiste tanto en descripción de personas, situaciones, actitudes, acontecimientos, como de edificios, estructuras, trayectorias, actividades, rutinas, objetos, atmósferas, circunstancias, sonidos, olores e incluso impresiones, deducciones e intuiciones del sujeto que describe o narra. Lo importante es que el “rezo” no se interrumpa y que las personas que casualmente se encuentren con el performer sean conscientes

de que están siendo integradas en una estructura narrativa (por el simple hecho de oír cómo son descritas, ellas y lo que hacen, y saber que esta descripción está siendo registrada).

Con su obra *The Romeos*, de 2008, la artista plantea para la feria Frieze 08 un evento a partir de la siguiente consigna: un grupo de jóvenes y guapos actores pasearán por el recinto estableciendo contacto, aparentemente casual, con diferentes tipos de “habitantes” de la feria: exhibidores, comisarios, estudiantes de arte, artistas. Su comportamiento amable evolucionará eventualmente hacia un contacto más cercano, una conversación larga o incluso una nueva amistad. El espectador nunca sabrá si esos encuentros que experimenta han sido producto del azar o si se trata de una performance. El fin de la pieza es crear una sensación permanente de sospecha en torno a cada encuentro casual que se produzca en Frieze. ¿Cuántos encuentros en ese ámbito se dan naturalmente y cuántos son provocados por diferentes intereses? ¿Cómo afectará la sospecha de la artificialidad del encuentro a las relaciones? Aquí la artista recurre igualmente a estrategias tomadas del campo del espionaje.

OTRA REFERENCIA A CORTÁZAR

En este punto, cabe realizar otra referencia obligada al escritor Julio Cortázar, quien desde la década del 50 planteaba posibles acciones de poéticas similares, aunque en su caso nunca pasaron de ser propuestas abstractas.

Por ejemplo, en su cuento *Manuscrito hallado en un bolsillo*, el narrador se desplaza por la red del metro de París. Allí entra en contacto con mujeres, o más bien, con reflejos de mujeres, con huellas de mujeres que se pierden en los vagones, por los corredores. El narrador no puede evitar se-

guirlas, no puede evitar “poner en juego” una y otra vez un ritual de desencuentro.

El cuento empieza de la siguiente manera: “Ahora que lo escribo, para otros esto podría haber sido la ruleta o el hipódromo...”. Sin embargo, la clase de juego aquí es otra. Más adelante, el protagonista describirá sus particulares reglas:

“Mi regla era maniáticamente simple. Si me gustaba una mujer, si me gustaba una mujer sentada frente a mí, si me gustaba una mujer sentada frente a mí junto a la ventanilla, si su reflejo en la ventanilla cruzaba la mirada con mi reflejo en la ventanilla, si mi sonrisa en el reflejo de la ventanilla turbaba o complacía o repelía el reflejo de la mujer en la ventanilla, entonces había juego.(...) La regla de juego era esa, una sonrisa en el cristal de la ventanilla y el derecho de seguir a una mujer y esperar desesperadamente que su combinación coincidiera con la decidida por mí antes de cada viaje. Entonces, el derecho de acercarme y decir la primer palabra.” El escenario será el plano del metro, una topología urbana subterránea. El tablero de este juego será, esta cartografía con su “esqueleto mondrianesco, en sus ramas rojas, azules, amarillas y negras, una vasta pero limitada superficie de subtendidos seudópodos.” Cada recorrido que el narrador realice será una de las movidas del juego: “Cada estación de metro era una trama diferente del futuro porque así lo había decidido el juego”.

Cortázar suele aludir a diferentes acciones performáticas en sus textos. Un caso paradigmático será su *Carta al Sr. Ministro*, por ejemplo. Incluso llega a referirse directamente a las performances de Fluxus que le eran contemporáneas. En un texto incluido en su libro *La vuelta al día en ochenta mundos*, “What happens Minerva?”, dirá: “En alguna parte he leído que (Nam June) Paik ha dejado instrucciones

detalladas para que cualquiera pueda hacer teatro apenas se sienta bien dispuesto. Paik estima que la oposición más radical a esta podrida institución consiste en abolir la diferencia entre los actores y el público al punto de llegar a un teatro anónimo (...). Así, para dar un ejemplo embrionario, usted puede representar una pieza de teatro que consiste en tomar el metro en la estación Vaugirard y bajarse en la del Chatelet. No se trata de un viaje ordinario sino de un trabajo de actor que debe obedecer exactamente a las instrucciones de Paik (que son estas y nada más). De la misma manera, si usted lee *Le Monde* mientras se pasea bajo las arcadas de la rue de Rivoli, también habrá hecho teatro anónimo siempre que su lectura y su paseo se ajusten a las instrucciones de Paik.”

LA FORMA “REPORTE”

En los últimos casos analizados (Sophie Calle, Dora García), vemos aparecer un nuevo elemento: el formato “reporte”. Los reportes son usualmente redactados como resultado de un experimento, investigación o pesquisa. Son utilizados igualmente desde el ámbito de la ciencia o desde el ámbito policial y consisten principalmente en un método para llevar cuenta de determinadas informaciones en el nivel más objetivo posible. Quien los escribe pretende focalizándose exclusivamente en lo que ve, dejando de lado sus pensamientos, opiniones y conclusiones.

Esta forma es, en literatura, heredera del Nouveau Roman y tiene sus raíces en la fenomenología de postguerra. Se ha señalado cómo la segunda parte del siglo pasado (desde el existencialismo a la deconstrucción, pasando por el estructuralismo) ha sido influenciado por esta corriente filosófica. En el campo literario, se deja de lado cualquier visión inter-

pretativa del mundo. La realidad se nos presenta como tal; siempre existirá una distancia y un anonadamiento frente a ella y siempre fallaremos a la hora de interpretarla. Sólo nos queda dar cuenta de los hechos. El formato reporte pertenecería, tal como lo hiciera el Nouveau Roman, a la denominada “escuela de la mirada” para la cual, el mundo no es ni significativo ni absurdo sino que simplemente está allí, en toda su extrañeza, y a partir de la cual cada quien intenta sacar sus propias conclusiones.

A MANERA DE CONCLUSIÓN: PARTITURA Y NUEVAS ESTRATEGIAS LITERARIAS

Hemos visto cómo en las últimas décadas se ha registrado una creciente producción de textos basados en nociones como las de partitura, plan, reglas de juego, contraintes (tanto textuales como metatextuales), instrucciones, guiones.

Mi intención es puntear los denominadores comunes que podemos encontrar en ellos y ver de qué manera estos pueden constituirse en estrategias a ser cooptadas por la literatura experimental.

AUTOCONSCIENCIA

La dimensión “meta” (metalingüística, metapoética) propia de estos textos remite al cuestionamiento de la naturaleza tanto de la obra como del lenguaje. Estos metatextos se presentan muchas veces como autorreferenciales, tau-

tológicos y paródicos. Su función es instruir una acción o, eventualmente, es la acción la que los instruye a ellos. Aquí, la arbitrariedad y artificialidad de los mecanismos tanto de la vida en sociedad como del campo del arte se vuelven evidentes. Sus palabras no pretenden remitir al mundo en forma transparente sino mostrar las propias estructuras del lenguaje. Tal como señala Roland Barthes, “el sentido de una palabra es el acto mismo que la profiere”.

CLAVES DE LECTURA

Los textos aquí vistos suelen poseer una “clave de lectura”. Esta puede ser visible o invisible, oculta o denotada. En los casos de Roussel o Perec, permanece oculta al lector y solamente es revelada con posterioridad en publicaciones como *Comment j’ai écrit certains de mes livres* o *Cahier des charges de la Vie Mode d’emploi*. En otros casos, como en el de Social Fiction o de las partituras Fluxus, la obra es el algoritmo mismo.

INDICIALIDAD

Muchos de estos ejemplos relativizan la frontera entre texto y la realidad. Igualmente, involucran al cuerpo del enunciador, identificándose muchas veces la poesía con la acción. El aspecto indicial es consustancial a estos textos. Aquí podemos rastrear la influencia de dos importantes corrientes de pensamiento: la ya citada fenomenología y las teorías de la enunciación. La primera, cuyos mentores fueron los filósofos Husserl o Merleau-Ponty, se situó en la base de importantes movimientos artísticos que tuvieron

lugar en la década del 60, como el Nouveau Roman o el Nuevo realismo. Estas tendencias buscaban percibir el mundo de otra; pretendían lograr una diferente perspectiva de lo real. Las segundas, desarrollándose también en los 60, partían de la semiología de Peirce. La indicialidad, según planteada por Peirce, remitía a lo existencial, a lo corpóreo, al contacto y a la huella de los cuerpos. Las teorías de la enunciación planteaban cómo cada enunciado, cada texto respondía a un lugar de enunciación particular, a un cuerpo y no podía ser estudiado en abstracto. Las acciones, comportamientos, gestos se constituían igualmente como signos enunciativos.

ASPECTO ANTIRREPRESENTATIVO

La indicialidad propia de estos textos se relaciona con una voluntad antimimética y antirepresentativa. En este sentido, compartirían su condición general con toda la literatura desde el posmodernismo hasta la actualidad.

En estas obras, las palabras dejan de ser entendidas como un intento de reproducir el mundo y se convierten en un juego donde se muestra el proceso de construcción de la realidad. En tanto relacionados con el concepto de “poética del acontecimiento”, es la presentación misma de la realidad la que entra aquí en juego y no la representación de la misma.

DOBLE ESTATUTO

Estos textos se componen en todos los casos de un doble estatuto. Se trata siempre de pares texto-cuerpo, progra-

ma-ejecución, ejecución reporte, guión-conducta guionada (scripted behavior), regla de juego-jugada. En todo caso, el doble estatuto subyacente es el de la distinción fundante entre las palabras y las cosas.

DES-SUBJETIVACIÓN

Los textos analizados parten igualmente de una estrategia de des-subjetivación en donde ya no es el propio escritor el que escribe un texto único y final, sino que este se concreta con la interacción con el lector, en sus diferentes lecturas y puestas en acto. En propuestas como las de Fluxus, por ejemplo, cada lector produce no una réplica del poema o de la acción propuesta sino una versión propia de las mismas. Así, se revé tanto la noción de artista o escritor (quien resigna en estos casos la autoría de la obra dado que es el lector quien, en cada caso, la completa al ponerla en acto), como la noción de obra única, ya que esta será siempre múltiple y cambiante.

La crisis del sujeto moderno en este tipo de textos se da igualmente en las propuestas para encarar múltiples personalidades ya sea en el sentido de los juegos rol, los juegos de espías, las impersonificadores.

EXPERIMENTACIÓN CON LOS TIEMPOS

Se registra igualmente en estos ejemplos la recurrente experimentación con tiempos. Esta implica la voluntad de deconstruir el esquema narrativo clásico.

Aquí, los textos aparecen en una relación directa con la acción, a la cual preceden o subsiguen. Por ejemplo, en la

forma instrucción→ acción o en la forma acción→ reporte.

También encontraremos eventualmente narrativas en tiempo real (Dora García) o narrativas del futuro (en las formas, por ejemplo, de profecías autorrealizantes o de órdenes post-hipnóticas).

EXPERIMENTACIÓN CON MODOS ORACIONALES Y VERBALES

En la gramática castellana, se consideran como universales tres modos: el declarativo, el interrogativo y el imperativo. El modo imperativo se emplea para expresar órdenes o solicitudes taxativas. El modo declarativo pretende informar objetivamente sobre los hechos. Se trata de enunciados descriptivos que refieren a objetos, sucesos, acontecimientos o fenómenos. Este modo es el utilizado, por ejemplo, por el aprendizaje científico, en tanto que es propio de enunciados, definiciones, principios, leyes, teorías, etc.

También los textos recurren eventualmente al modo verbal condicional. Mientras que en el imperativo predomina la necesidad, en el modo condicional lo hará la aleatoriedad.

USO DE ALGORITMOS

Los algoritmos, ya visto anteriormente, son escritos a partir de dos paradigmas principales para los lenguajes de computación: el imperativo o el declarativo. El primero describe el cambio en un estado de cosas: al comienzo el programa se encuentra en determinado estado y el ordenador será instruido a llevar a cabo ciertas acciones que motivarán un cambio en ese estado. El segundo describe un problema

pero no estipula cómo este debe solucionarse sino que la solución devendrá de la aplicación de una serie de axiomas lógicos. La relación entre algoritmos y partituras, así como la experimentación de ambos con similares modos oracionales se vuelve evidente.

BIBLIOGRAFÍA

Barthes, Roland (1964), “Littérature et méta-langage”, en *Essais critiques*, París, Seuil

Barthes, Roland (1981), “Objective Literature: Alain Robbe-Grillet”, en *Jealousy*, Alain Robbe-Grillet, Nueva York, Grove Press

Brecht, George (1986), *Water-Yam*, Bruselas-Hamburgo, Lebeer Hossmann

Burroughs, William (1966), *The Soft machine*, New York, Grove Press

Burroughs, William (1971), *The Electronic Revolution*, Seattle, Left Bank Books

Cortázar, Julio (1968), *La vuelta al día en ochenta mundos*, México, Siglo XXI

Cortázar, Julio (1978), *Historias de cronopios y famas*, Buenos Aires, Sudamericana

Debord, Guy (1999), “Perspectivas de modificación conciente de la vida cotidiana”, en *Internacional situacionista*, vol. I: La realización del arte, Madrid, Literatura Gris

Fetterman, William (1996), *John Cage’s Theatre Pieces: Notations and Performances*, Londres, Routledge

Flynt, Henry (1963), “Concept art”, en La Mont Young (ed.), *An Anthology of Chance Operations*, Nueva York, edición de autor

Foucault, Michel (1975), *Surveiller et punir, Naissance de la prison*, París, Gallimard

Gache, Belén (2006), *Escrituras nómades, del libro perdido al hipertexto*, Gijón, Trea

Gache, Belén, Manuscrito hallado en un bolsillo, <http://findelmundo.com.ar/belengache/cortazar2.htm>

Gache, Belén, La masa pegajosa del mundo, <http://findelmundo.com.ar/belengache/cortazar3.htm>

- García, Dora (2005), Todas las historias, Madrid, Museo Reina Sofía
- Hendricks, Jon (ed.) (2009), Fluxus scores and instructions, the transformative years, Dinamarca, Museo de Arte Contemporáneo
- Higgins, Hannah (2002), The Fluxus Experience, Berkeley, University of California Press
- Kosuth, Joseph (1969), "Art After Philosophy", Nueva York, rev. Studio International n 916
- Leary, Timothy (1998), The Politics of Ecstasy, Berkeley, California, Ronin
- Lewitt, Sol (1967), "Paragraphs on conceptual art", Nueva York, Art Forum, n 10
- Lippard, Lucy (2004) Seis años, la desmaterialización del objeto artístico, de 1966 a 1972, Madrid, Akal
- Ono, Yoko (1970) Grapefruit, A Book of Instructions & Drawings by Yoko Ono, Nueva York, Simon and Schuster
- Orwell, George (1957), 1984, Barcelona, Destino
- Vaneigem, Raoul (2003): The Revolution of everyday life, The Situationist International text Library (library.nothingness.org) http://library.nothingness.org/articles/SI/en/pub_contents/5
- VVAA, Fluxus performance book, <http://www.thing.net/~grist/ld/fluxusworkbook.pdf>

El término "partitura" remite a un set de instrucciones para llevar a cabo una acción. Refiere a las ideas de libreto y de programa; implica un protocolo que establece determinadas conductas. La noción de partitura, nacida en el campo musical, puede ser rastreada en diferentes manifestaciones estéticas a lo largo del siglo XX y hasta hoy, en formas literarias ligadas a las vanguardias futuristas, en piezas letristas y situacionistas, en producciones del grupo Fluxus, en el Oulipo, en el conceptualismo, en el net.art, etc.

Además, se asocia a dos grandes temáticas en el campo de pensamiento contemporáneo: el de la sociedad alienada y el de la noción del lenguaje como máquina.

