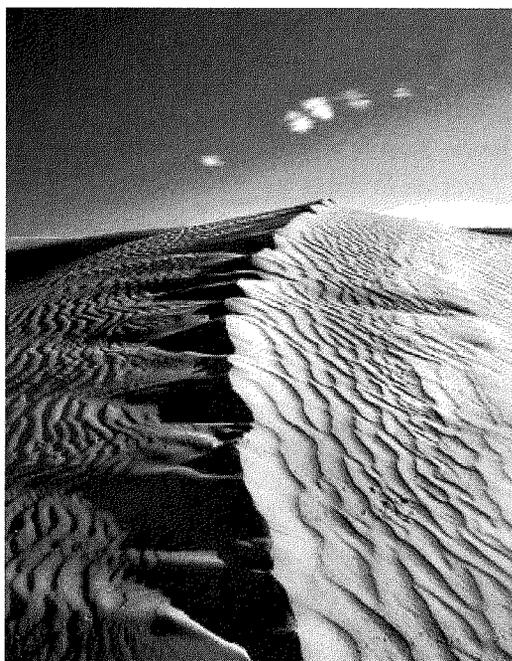


LOS LIBROS DE ARENA*

Marcela Castro Castro

... se llama el Libro de Arena, porque ni el libro ni la arena
tienen ni principio ni fin.

Borges



PALABRAS CLAVE

Literatura Hispanoamericana, Narrativa Hispanoamericana, Hipertexto, Antecedentes de la narrativa hipertextual, Literatura y juego, Estética del juego, Estética del diseño.

RESUMEN

Paralela pero marginal a la historia hegemónica de la narrativa realista, hay otra historia, la del “libro-juego” (término equivalente a otros ya presentes en la crítica

como “novela artefacto”, “novela-estructura” o “novela-tipográfica”, pero más adecuado al estudio aquí realizado) que vincula en una misma perspectiva a obras

* El artículo “Los libros de arena. Antecedentes literarios latinoamericanos de la narrativa hipertextual” sintetiza la tesis de Maestría en Literatura sobre el aspecto histórico del estudio genológico del relato digital que, a su vez, forma parte del proyecto de investigación sobre Nuevas tecnologías y Literatura de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad Javeriana.

como *Tristram Shandy* de Laurence Sterne con la “anti-novela” contemporánea y las novísimas creaciones de la narración hipertextual: textos digitales que permiten la conexión de bloques de información multimedial creando diferentes itinerarios o recorridos de lectura para el lector.

Pertencen también a esta línea histórica del desarrollo del “libro-juego” algunas de las obras narrativas de Macedonio Fernández (*Museo de la novela de la eterna*) Jorge Luis Borges (*Examen de la obra de Herbert Quain*, *El jardín de senderos que se bifurcan*, *Pierre Menard autor del Quijote*) y Julio Cortázar (*Rayuela*). El análisis de estas obras las coloca como ejemplo paradigmático de los precedentes literarios de las recientes producciones de la narrativa hipertextual. Para confirmar esta relación histórica se examinan dos dimensiones constitutivas del libro-juego: una estética del juego, configurada desde la reflexión filosófica, y una estética del diseño abordada a partir de la doble producción que conforman la escritura y la lectura.

Desde el análisis de la estética del juego, las obras estudiadas cumplen con las categorías que constituyen

la experiencia lúdica en tanto promueven la libertad creativa, la reconfiguración de la narrativa, del autor y del lector, el diseño de un “espacio-vértigo”, la lectura extraviada y “distráida”, la mediación del azar y la necesidad y la interactividad.

Desde el análisis de la estética del diseño, el “libro-juego” se presenta como el diseño autoconciente producto de las estrategias desestabilizadoras (la fragmentación, la inestabilidad y la imprecisión) que el autor propone y que suscitan la participación activa del lector en la actualización de la obra. La lectura (experiencia participativa) y la escritura (proceso creativo) del hecho estético denominado “libro-juego” se revelan entonces como desarrollos complementarios. Pero también, en este nuevo orden se producen pérdidas: el autor, la trama, la historia de causas y efectos, la forma, el límite y la totalidad se disipan.

El hipertexto literario no es sólo producto del determinismo tecnológico. Sus antecedentes deben también verificarse en el seguimiento de una historia de “larga duración”, la historia del “libro-juego”.

KEY WORDS

Spanish American Literature, Spanish American Narrative, Hipertext, Antecedents of the Hipertextual Narrative, Literature and Game, Aesthetics of the Game, Aesthetics of the Design

ABSTRACT

Parallel but marginal to the hegemony history of the realistic narrative, there is another history, that of the “book –game”(equivalent term to other already present in the critic as “novel-device”, “novel-structure” or “typographic- novel”, but more appropriate to the study carried out here) that links in the same perspective works of *Tristram Shandy* of Laurence Sterne with the contemporary “antinovel” and the most recent creations of the hipertextual narration: Digital texts that allow to connect blocks of multimedial information creating different itineraries or routes of reading for the reader.

It also belong to this historical line of the “ book- game” development some of Macedonio Fernández narrative works (*Museo de la novela de la eterna*) Jorge Luis

Borges (*Exámen de la obra de Herbert Quain*, *El jardín de senderos que se bifurcan*, *Pierre Menard autor del Quijote*) y Julio Cortazar (*Rayuela*). The analysis of these works put them as a paradigmatic example of literary precedents of recent productions of the hipertextual narration. To confirm this historical relationship were studied two dimensions which constitute the book-game: An aesthetic of the game, configured after philosophical reflection, and an aesthetic of the design dealing with a double production make up for the writing and the reading.

From analysis of the aesthetics of the game , the works study fulfill with the categories that constitute the ludic experience as long as they promote the creative

freedom, the renovation of the narrative, the author and the reader, the design of a “vertigo-space”, the misplaced and distracted reading, the mediation of the chance and the necessity and the interaction.

From analysis of the aesthetics of the design, the “book-game” is presented as a self-consciousness design product of unstable strategies (the fragmentation, the uncertainty and the vagueness) that author proposes and raise reader`s active participation in bringing work

up to date. The reading (participating experience) and the writing (creative process)of aesthetic fact called “ book game” reveal themselves then as a complementary development. But also in this new order losings take place: The author, the plot, history of causes and effects, the form, the limit and totality vanish.

Literary hipertext is not only a product of technological determinism. Its antecedents should also be verified in the pursuit of a “long duration” history, the history of the “book-game”.

EN ALGÚN ANAQUEL DE LA BIBLIOTECA NACIONAL DE BUENOS AIRES HAY UN LIBRO PERDIDO EN EL BOSQUE DE VOLÚMENES. SE TRATA DE UN OBJETO INVEROSÍMIL, absurdo: el número de sus páginas es exactamente infinito, ninguna es la primera; ninguna, la última y están numeradas de modo arbitrario; acaso para dar a entender que los términos de una serie infinita admiten cualquier número. ¿Qué podría hacer el lector de semejante libro más que abandonarse al insomnio o acercarse peligrosamente a los bordes de la locura?

El infinito es un número divino; demiurgos y dioses escritores podrían optar por escribir libros infinitos con infinitas historias, infinitamente ramificadas. Los mortales, optan por diseñar libros-juego multiplicando las formas hasta el límite de lo imaginable.

Afirmar que tales libros existen sería una convención de la ficción; estos libros, sin embargo, existen...

El libro-juego

En el conjunto de la literatura hay un tipo de obras que nos invitan a abrir la puerta para ir a jugar. Entre éstas, Milan Kundera señala a *Vida y opiniones del caballero Tristram Shandy*, del novelista irlandés Laurence Sterne, y *Jacques el fatalista*, de Denis Diderot, como las dos "cimas de la levedad" nunca alcanzadas antes ni después, en la historia de la literatura europea. A pesar de estos precedentes "la novela posterior se dejó aprisionar por el imperativo de la verosimilitud, por el decorado realista, por el rigor de la cronología. Abandonó las posibilidades que encierran esas dos obras maestras y que hubieran podido

dar lugar a una evolución de la novela diferente de la que conocemos." (Kundera, 25-26) La novela no escuchó esta "llamada del juego" y eligió otro curso histórico dominante. Sin embargo, paralela pero marginal a la hegemónica, hay otra historia, la del "libro-juego"¹ que conecta esas obras predilectas de Kundera con la "anti-novela"² contemporánea y las novísimas creaciones de la narración hipertextual.³

¹ Término que está en directa relación con otros ya presentes en la crítica, como "novela-artefacto", "novela-estructura", "novela tipográfica", pero que resulta más apropiado para el estudio que propongo.

² Este término da título a un singular libro publicado en 1633: *L'anti-Roman* de Charles Sorel, novela anti-pastoral, anti-cortés, anticaballeresca, en fin, parodia de la novela medieval. Más recientemente, Sartre describe las anti-novelas como obras "negativas" que "conservan la apariencia y los contornos de la novela: son obras de imaginación que nos presentan personajes ficticios y nos narran su historia pero sólo para mejor engañarnos: se intenta negar la novela mediante sí misma, destruirla ante nuestros ojos al tiempo que el autor parece edificarla, escribir la novela de una novela que no se realiza, que no puede realizarse, crear una ficción que sea a las grandes obras compuestas por Dostoievsky y por Meredith lo que es a los cuadros de Rembrandt y de Rubens aquel lienzo de Miró titulado "Asesinato de la pintura". Estas obras extrañas y difícilmente clasificadas no manifiestan la debilidad del género novelesco, destacan sólo que vivimos en una época de reflexión y que **la novela está dispuesta a reflexionar sobre sí misma.** (Sartre, 9).

³ En los años sesenta, Theodor Nelson acuña la palabra "hipertexto" para denominar un tipo específico de texto electrónico que consiste en una serie de bloques de texto (verbales y no verbales) conectados entre sí por nexos electrónicos que forman diferentes itinerarios o trayectos de lectura para el usuario. Un ejemplo reconocido de aplicación del hipertexto son las redes de información locales o internacionales, como Internet. Además, el hipertexto ha demostrado otras aplicaciones en la pedagogía y en el arte digital. A partir de la década de los 80 se inicia la publicación de obras literarias hipertextuales (en narrativa y poesía), tanto en Internet como en soportes magnéticos.



De esta historia de “larga duración” de los libros-juego he seleccionado algunas obras narrativas de Macedonio Fernández, Jorge Luis Borges y Julio Cortázar como ejemplo paradigmático de los precedentes literarios de las recientes producciones de la narrativa hipertextual. Para confirmar esta relación examino dos dimensiones constitutivas del libro-juego: una estética del juego, configurada desde la reflexión filosófica, y una estética del diseño abordada a partir de la doble producción que conforman la escritura y la lectura.

1. Estética del juego

La cultura humana sería impensable sin un componente lúdico. Tal es la

presencia que el juego tiene en las actividades creativas, desde las cotidianas a las artísticas, que se escinden como algo aparte-diferente que se destaca del mundo habitual. No obstante, intentar una delimitación satisfactoria de tales actividades resulta arduo porque el concepto de juego es múltiple y está sujeto a las variables lingüísticas y culturales registradas a través de su historia.⁴ Pero siguiendo el rastro de la estética filosófica, desde su consolidación como disciplina autónoma en el siglo XVIII hasta la hermenéutica contemporánea, encontramos seis características determinantes del fenómeno lúdico: la libertad, la dualidad, un espacio y tiempo propios, el

automovimiento, la “intencionalidad cero”, el azar y la doble productividad. Estos rasgos diferenciales se identifican también en el “libro-juego”, en tanto éste promueve la libertad creativa, la reconfiguración de la narrativa, del autor y del lector, el “espacio-vértigo”, la lectura extraviada, la mediación del azar y la necesidad y la interactividad.

Lo que sigue es una comparación a doble columna de los aspectos más importantes de la estética del juego.

⁴ Remito al capítulo 2 (“El concepto de juego y sus expresiones en el lenguaje”) de *Homo Ludens* de Johan Huizinga. (Cfr. Bibliografía)

La puesta en práctica de la libertad

Herederio de la estética kantiana, Friedrich Schiller reconocerá en las actividades superfluas, inútiles para la conservación del individuo, el fundamento de la cultura y de la sociedad libre y racional. En sus *Cartas sobre la educación estética del hombre* Schiller concluye que en el juego se realiza plenamente la idea de humanidad porque permite la acción simultánea de la sensibilidad y de la razón, principios que constituyen la doble naturaleza inseparable del carácter humano. Este equilibrio hace posible un estado de libertad para el individuo porque en la disposición estética del juego, el hombre entra en el mundo de las ideas sin abandonar por ello el mundo sensible; además, en cuanto reconciliación o armonía de necesidad y libertad, el juego hace posible experimentar la plenitud sensible del mundo sin la coacción de la necesidad. El juego es el símbolo del

Libertad creativa

En el crepúsculo del Existencialismo -y en el marco de la antinovela- surge la “novela nueva” francesa,⁵ que proclama, en su diversidad, su separación de la novela tradicional, pero sin olvidar la herencia que recibe, entre otros, de Kafka, de Joyce y de Faulker a quienes reconoce como sus predecesores. Esta búsqueda de nuevas formas provoca la desaparición de los elementos determinantes de la “verdadera novela”: aquella que pretendía la objetividad del personaje y de la trama urdida a su alrededor. Los personajes, la cronología, los estudios sociológicos y psicológicos ya no corresponden a la percepción particular del ser humano que se siente perdido ante el menoscabo de las estructuras y normas del mundo actual que ceden su primacía a lo provisional, parcial, contradictorio y controvertible. La Nueva novela da la espalda al realismo estético para dar la cara a la realidad que acontece.

⁵ Son las novelas de Nathalie Sarraute: *Tropismes, Portrait d'un Inconnu, Planetarium, Martereau, Les fruits d'Or*; de Alain Robbe-Grillet: *Les Gammes, Le Voyeur, La Jalousie, Dans le Labyrinthe, Instantanés*; de Claude Simon: *Le vent, L'herbe, Le Palace, La Route de Flandres*; de Michel Butor: *Passage de Milan, L'Emploi du Temps, La Modification, Degrés*; de Samuel Beckett: *Molloy, L'Innommable, Comment c'est*; y muchas otras que estimulan L'Ecole du Regard que Jean Paul Sartre convierte en sinónimo de la “antinovela”.

cumplimiento de la determinación moral humana: ser para la libertad.

En la medida en que, en el juego, la Forma representa no sólo simbólicamente a la vida, sino que pone de manifiesto o expresa la vida interior del hombre, éste se representa y se reconoce esencialmente a sí mismo cumpliendo así su determinación. De ahí la «sentencia» o el imperativo de la razón (estética): “el hombre sólo juega cuando es hombre en el pleno sentido de la palabra, y sólo es enteramente hombre cuando juega” (241, §9). El hombre ve cumplida su humanidad sólo en el juego, es decir, no en la realidad, sino en el mundo de la apariencia.

El Juego como espacio privilegiado de la Libertad es una idea común desarrollada, a partir de Schiller, en diversas perspectivas. “Todo juego es, antes que nada, una actividad libre”. Con esta frase definitiva Johan Huizinga define el primer rasgo esencial del juego. (*Homo Ludens*, 19). El origen del juego no está en el instinto, ni en los fines útiles, como concluyen las explicaciones biológico-psicológicas. Al contrario, el juego permite la conservación de un espacio de Libertad al representar el alejamiento de las metas instintivas, -del mundo natural-. El juego -y por extensión, el mundo de la cultura- sólo es posible cuando el hombre funciona libremente en un margen de seguridad proporcionado por la satisfacción de sus necesidades.

Dualidad

La empresa de los románticos fue unificar la vida del espíritu, superando así el dualismo kantiano de realidad y fenómeno, de inclinación y deber, de individuo y sociedad. Schiller veía, en el “impulso de juego”, la posibilidad de un armonioso equilibrio entre forma y vida, entre lo sensible y lo racional; si la unidad entre lo ideal y lo real es la meta lejana de la vida y de la historia, el juego es el primer paso que se dirige por ese camino. El juego es transfiguración mágica de la realidad, equilibrio de lo subjetivo y lo objetivo; se contrapone a la actividad teórica donde se siente que lo real se opaca ante la idea; se contrapone a la actividad moral, donde el imperativo del deber sofoca las inclinaciones y tendencias naturales. El

Esta **liberación de la forma** se acentúa con las nuevas herramientas digitales.⁶ Estas le permiten al creador la apertura frente a las reglas y límites de los géneros convencionales mediante la intertextualidad explícita: Los enlaces electrónicos pueden conectar bloques de información de diferentes clases haciendo que se pierda toda referencia entre lo interno y externo a la obra, entre lo principal y lo secundario, entre un género y otro, entre lo verbal y lo audiovisual.

En este **texto-montaje** las interconexiones se pueden ampliar, hipotéticamente, hasta el infinito. (Landow, 19-22) El límite se hace móvil, flexible; ahora es el contorno de una forma informe, transformable, en continuo movimiento.

El “libro-juego” se transforma en la búsqueda nunca satisfecha de su propia forma; “una búsqueda que crea ella misma sus propios significados, sobre la marcha” (Robbe-Grillet, 157); **búsqueda del lector** que asume su libertad en el seguimiento de las reglas y en la construcción del sentido.

Reconfiguración de la narrativa, del autor y del lector

El “libro-juego” genera un equilibrio entre los polos de la dualidad autor-lector. Si el autor pierde en autoridad, el lector gana en participación; pero la díada no se anula del todo. Más bien habría un cambio de funciones.

El autor se parecería más a un diseñador que propone unos **modos-trayectos** de lectura y unas opciones de participación que el lector acepta, como el jugador acepta las reglas del juego, pues sin ellas éste no sería posible.

Refiriéndose a las reglas espacio- temporales de la antinovela, Robbe-Grillet afirma que el relato moderno ya

⁶ Teóricos del juego como Johan Huizinga y Gustav Bally critican la ausencia de lo lúdico en el mundo contemporáneo donde la técnica (actividad heterónoma dependiente de un fin trascendente) suprime el juego (actividad autónoma que posee su fin en sí), causando la pérdida de la libertad. Ahora, ante las opciones de las herramientas digitales, técnica y juego se unen en el impulso de las fuerzas de la imaginación y de la creación.

juego es el puente entre el pensamiento concreto y el pensamiento abstracto, entre la percepción y la representación, entre vida y forma e, incluso, entre la animalidad y la humanidad, la naturaleza y la cultura.

Esta posición de punto medio destaca una de las características más importantes del juego: su dualidad. El psiquiatra D.W. Winnicott da la clave para entender este fenómeno situando al juego en la intersección del mundo exterior con el mundo interior, en lo que él denomina “espacio potencial” (Winnicott, 64).

Cuando entre los dos polos de la relación (madre-bebé, niño-familia, individuo-sociedad) se genera confianza y autonomía “... existe un espacio potencial, que puede convertirse en una zona infinita de separación que el bebé, el niño, el adolescente, el adulto, pueden llenar de juego en forma creadora.” (144). A este espacio se lo puede considerar sagrado para el individuo porque allí experimenta el vivir creador cuya manifestación primera es el juego, pero se extiende a todo lo que equivale a la experiencia cultural y simbólica.

Esta índole dialéctica del juego permite, además, comprender la paradoja del juego como actividad libre y reglada. Huizinga afirma esta peculiaridad del comportamiento lúdico de ser una actividad esencialmente libre sujeta a reglas: “cada juego tiene sus reglas propias. Determinan lo que ha de valer dentro del mundo provisional que ha destacado. Las reglas de juego, de cada juego, son obligatorias y no permiten duda alguna.” (*Homo Ludens*, 24). Es más, si se traspasan las reglas el mundo del juego se deshace. Y esto es lo que hace el “aguafiestas”, quien “al sustraerse al juego revela la relatividad y fragilidad del mundo lúdico.” (24).

Gadamer nos da una posible explicación a esta “contradicción” cuando afirma que lo particular del juego humano es que puede incluir también a la razón, es una “racionalidad libre de fines”, es decir, es “eso que se pone reglas a sí mismo en la forma de un hacer que no está sujeto a fines” (La actualidad de lo bello, 68). Y esto es justamente, la raíz del concepto de autonomía: no la ausencia de reglas, sino la autoimposición libre y conciente de las mismas.

no realiza nada, no satisface las expectativas del lector, enfatiza su realidad de artificio cuestionando sus alcances representativos al cuestionar la lógica del personaje, de la historia, de la cronología y el espacio:

... el espacio destruye al tiempo, y el tiempo sabotea al espacio. La descripción se atasca, se contradice, se muerde la cola. El instante niega la continuidad. Ahora bien, si la temporalidad colma la espera, la **instantaneidad** la decepciona; de la misma manera que la **discontinuidad espacial** se libera de la trampa de la anécdota. Esas descripciones cuyo movimiento quita toda confianza en las cosas descritas, esos protagonistas carentes de naturalidad e identidad, ese presente que va inventándose sin cesar, como siguiendo a la escritura, que se repite, se desdoble, se modifica, se desmiente, sin jamás llegar a conglomerarse para constituir un pasado - y por consiguiente una “historia” en el sentido tradicional - todo ello no puede por menos **de invitar al lector (o al espectador) a otro modo de participación distinto** de aquel al que estaba acostumbrado. (Robbe-Grillet, 173-174)

Ejemplo paradigmático de la aplicación de las reglas deconstructivas en el juego lo constituyen las obras del grupo OuLiPo,⁷ taller de juego-creación de la escritura. La premisa fundamental para “potenciar” las capacidades creativas de la escritura (y un consecuente desdén de la inspiración) es la imposición de reglas de constricción al lenguaje a fin de provocar nuevas formas textuales insospechadas. La constricción puede basarse en un elemento lingüístico (letra, palabra, fonema) y/o construirse a partir de una ecuación o algoritmo que expresaría matemáticamente la operación a realizar por la escritura.⁸ Estos procedimientos formales, practicados desde tiempo atrás en la literatura, adquieren en las obras oulipianas una intensidad y un alcance trascendentales que conducen, en últimas, al **develamiento de los mecanismos de la escritura** y a la invocación del lector como constructor del texto.

En el juego textual el autor no se impone como figura de autoridad, confía en su lector y le otorga autonomía para que actúe también creativamente, según su interés inmediato, eligiendo, creando o extendiendo las relaciones sugeridas.

⁷ Ouvroir de Littérature Potentielle fundado, en París, en noviembre de 1960, por Raymond Queneau (escritor, miembro del Colegio de Patafísica, director de la Encyclopédie de la Pléiade) y François Le Lionnais (matemático). Entre sus miembros figura(ba)n: Noël Arnaud, Marcel Bénabou, Italo Calvino, Marcel Duchamp, Luc Étienne, Georges Perec, Jacques Roubaud y Albert-Marie Schmidt.

⁸ Para una descripción sintética de estos procedimientos remito al artículo de Jesús Camarero “George Pérec y el OuLiPo”, p.21 ss. (Cfr. Bibliografía)

Las reglas del juego no determinan lo que debe suceder, sino solamente lo que no debe ocurrir. No prefiguran el curso de la acción, sino que permiten su desenvolvimiento libre e incierto dentro de límites definidos. El juego abandona los imperativos provenientes de fuera de su esfera pero determina, no obstante, su acción por medio de un cierto número de preceptos destinados únicamente a posibilitarla.

Desde la estética, la solidaridad misma entre autotelismo (autonomía) y una mayor sistematicidad está abiertamente articulada. Todorov recuerda a Karl Phillip Moritz, quien en sus escritos de estética "... declara que la ausencia de finalidad externa debe ser compensada, en arte, por una intensificación de la finalidad interna" (*Crítica de la crítica*, 23). También a Schelling para quien "la pérdida de función externa se paga con el precio de un aumento de la regularidad interna..." (*Crítica de la crítica*, 23). En síntesis, el correlato de la autonomía es la regla.

Así ocurre también en la narrativa hipertextual donde el texto, al constituirse como una red de nodos vinculados entre sí por trayectos múltiples, instaura como reglas propias la **polifonía** y el **descentramiento**. Del tejido hipertextual no es posible privilegiar ningún recorrido y será el lector quien, del conjunto polifónico, dé preeminencia, provisionalmente, a una secuencia dada según el trayecto de lectura que escoja.

La red se presenta también como desprovista de centro. A medida que el lector se desplaza por la trama de textos, hace de sus intereses propios el eje organizador de su lectura. El centro será pasajero, móvil y relativo.

Además de escoger trayectos, el lector podría agregar sus propios textos y enlaces (sus propias voces) ampliando el espectro de sus competencias. (Landow, 19-26) Surgiría la posibilidad de una verdadera escritura en colaboración que, más que anular al autor, buscaría la interrelación de los creadores en la construcción de la red textual multimedial. Esto, por supuesto, alteraría las nociones de autoría, edición, publicación, originalidad, propiedad intelectual y creatividad, asociadas a la industria cultural, a la mentalidad intelectual tradicional y, en especial, a la literatura.



Espacio y Tiempo

El juego se aparta de la vida corriente en tanto se halla fuera del proceso de la satisfacción directa de necesidades y deseos. Es una actividad que transcurre dentro de sí misma y se practica en razón de la satisfacción que produce su misma práctica. El juego exige un espacio y un tiempo propios porque agota su curso y su sentido dentro de sí mismo. (Huizinga, 22). A una duración independiente de una meta le corresponde también un espacio independiente de fines. En relación con la espacialidad del juego, Huizinga hace notar que el campo de juego es un espacio “marcado de antemano” (22) y es un espacio sagrado, como lo es el lugar de la celebración y del rito que interrumpen el tiempo cotidiano para instaurar el tiempo de lo divino: de la presencia, la simultaneidad y la participación.

Schiller también enfatizó la peculiar dimensión temporal del juego. Para él, la función esencial del impulso de juego consiste en “suprimir el tiempo en el tiempo (...) conciliar el devenir con el ser absoluto, la variación con la identidad” (Carta XIV, p.225, §3). Así queda definido el carácter fundamental de instantaneidad o espontaneidad

Epacio-vértigo

En su ensayo “espacio y lenguaje”, Gérard Genette afirma que “... en principio, el lenguaje, el pensamiento, el arte contemporáneo están espacializados o al menos, dan pruebas de un acrecentamiento notable de la importancia acordada al espacio, manifiestan una valorización del espacio...” (113) Pero este espacio, siguiendo a Genette, no puede ser ya más un “espacio-refugio”, sino un

“espacio-vértigo”:

el hombre de hoy experimenta su duración como una “angustia”, su interioridad como una obsesión o una náusea; librado al “absurdo” y al desgarramiento, se tranquiliza proyectando su pensamiento sobre las cosas, construyendo planos y figuras que piden prestado al espacio de los geómetras algo de sus cimientos y de su estabilidad. En realidad, este espacio-refugio le ofrece una hospitalidad muy relativa y totalmente provisoria, pues la ciencia y las filosofías modernas se las ingenian, precisamente, para apartar los mojonos cómodos de esa “geometría del sentido común” y para inventar una topología desconcertante: espacio-tiempo, espacio curvo, cuarta dimensión, toda una faz no euclidiana del universo que compone este temible **espacio- vértigo** en el

de la experiencia estética y, por extensión, lúdica. La experiencia de instantaneidad del tiempo, el carácter súbito y momentáneo de la experiencia de la belleza (en cuanto supresión del tiempo en el tiempo), no implica que el hombre pierda (en el juego) la conciencia de su ser (como sería el caso, por ejemplo, del éxtasis dionisiaco, fundamentado, antes bien, en la experiencia de lo sublime), sino que el don del momento - que no es una atemporalidad sino la presencia fáctica de un presente absoluto que realiza la libertad del hombre en el tiempo- le hace recordar su carácter esencial, alcanzar una intuición completa de su humanidad, de su identidad ausente o enajenada de la praxis vital cotidiana.

El juego se sitúa en el límite entre lo ideal y lo real, entre la ficción y la realidad; límite representado por el *faire semblant*, el “como si” que separa al juego de la “vida corriente” y lo coloca en una esfera espacio-temporal propia.

Automovimiento

En *La actualidad de lo bello*, Gadamer afirma que el automovimiento es un rasgo esencial del juego: “el juego aparece (...) como el automovimiento que no tiende a un final o una meta, sino al movimiento en cuanto movimiento, que indica, por así decirlo, un fenómeno de exceso, de la autorrepresentación del ser viviente.”

(67). Y la expresión típica de este movimiento que no tiende a un fin es el “vaivén”:

[El juego] hace referencia a un movimiento de vaivén que no está fijado a ningún objeto en el cual tuviera su final (...). El movimiento que (...) recibe el nombre de juego no tiene un objetivo en el que desemboque, sino que se renueva en constante repetición. El movimiento de vaivén es para la determinación esencial del juego tan evidentemente central que resulta indiferente quien o qué es lo que realiza tal movimiento. El movimiento del juego como tal carece en realidad de sustrato. Es el juego el que se juega o desarrolla; no se retiene aquí ningún sujeto que sea el que juegue. Es juego la pura realización del movimiento. (“El juego como hilo conductor de la explicación ontológica” en *Verdad y Método*, 146).

que ciertos artistas o escritores de hoy han construido sus **laberintos**. (113-114)

El autor como diseñador autoconciente pone en práctica competencias diferentes a la del virtuosismo de crear historias singulares plenas de tramas, intrigas, símbolos y lecciones. Su acción se concentra en la **construcción de modelos espaciales para recorrer y armar** (juguete) que se realizan mediante la acción (juego) del lector (jugador).

El espacio del “Libro-juego” recuerda la triple constitución esencial de la experiencia festiva: la presencia, la participación y la simultaneidad. **Presencia**, en tanto que se niega la representación -la repetición o imitación de lo real-, para afirmar la presencia “real” y vital; **participación**, en tanto que no hay observadores externos y distantes, sino individuos participantes que son, a la vez, protagonistas; y **simultaneidad**, en tanto que tiempo y espacio adquieren la única dimensión del presente, anulando la sucesión cronológica e instaurando la “lógica de lo instantáneo”. La obra se presenta como “acontecimiento”, algo que se hace presente gracias a la acción del jugador.

Lectura extraviada

La lectura-exploración de un “libro-juego” es afín al movimiento sin fin ni finalidad. Movimiento que puede ser repetido indefinidamente, sin orientación precisa, avanzando o retrocediendo sin la expectativa de un puerto de llegada.

El objetivo es el establecimiento de relaciones en una secuencia que podría durar hasta el infinito. El comienzo y el final de la narración se relativizan: puede haber diferentes inicios y finales que multiplican las variantes de la historia.

Los hábitos de lectura tan fuertemente arraigados se quiebran y con ellos las expectativas por la estructura coherente y el final preciso. Y aunque no todo es aleatorio, en tanto hay un diseño que soporta la lectura, la experiencia puede conducir al **extravía**. Y esto porque el movimiento no construye recorridos lineales de acuerdo con un principio causal, sino que obedece a la estructura y

Gadamer retoma la afirmación de Huizinga en el mismo sentido: “Mientras se juega hay movimiento, un ir y venir, un cambio, una seriación, enlace y desenlace” (22). Esta posibilidad de repetición constante del juego es característica, además, de las actividades independientes de un objetivo. Por ello, la repetición significa también “titubeo”: el espacio del juego es el escenario de los movimientos no orientados.

Intencionalidad cero

En el campo de juego, el movimiento conduce al vacío y esta “marcha en vacío” encuentra nuevos objetivos que no pueden ser metas de la conducta instintiva o de otras necesidades externas. Antes bien, “el movimiento dirigido al vacío produce con una vitalidad creadora un mundo sin intenciones, que no se dirige hacia ninguna finalidad vital.” (Bally, 113).

Jean Duvidnaud acuña la expresión “intencionalidad cero” (50) justamente para expresar la racionalidad gratuita y sin finalidad de la experiencia lúdica. Para apreciar el juego hay que poner entre paréntesis la búsqueda de relaciones fijas y configuraciones estables; la intencionalidad de la tarea del juego debe hallarse vacía. La “intencionalidad cero” surge cuando la conciencia no le tiene “horror al vacío” y no se vincula a ningún objeto; es un vacío que se colma con el mismo hacer del juego. En la conducta de juego el vacío se convierte en plenitud. El juego revela que el sentido puede surgir mediante una creatividad desprovista de toda preocupación funcional.

Azar

El recurso al azar contradice la seguridad de la vida cotidiana, genera incertidumbre, cuestiona el orden industrial del trabajo y la redituabilidad. Las teorías filosóficas y estéticas (André Breton, Jacques Monod, Jean Baudrillard) que recurren al azar cuestionan el determinismo, la causalidad objetiva, el conductismo

a la lógica del laberinto: extraviarse en un espacio de diseño desconocido, complejo pero existente.

Esta “lectura-mareo” podría ofrecer las dos posibilidades: el movimiento vagabundo y sin salida que se realiza a sí mismo por su propio placer, y/o la recreación de un sentido final, fruto de una configuración autónoma, que restituya un orden entre muchos.

Percepción distraída

El “libro-juego” participa de ese “mundo-alejado” de lo in-útil y lo no-serio que se opone al mundo productivo. No obstante el juego participa de lo serio, pero instituido por sus propias leyes, cuando el juego absorbe por completo al jugador y éste se somete a las reglas sin perder la conciencia de estar en un mundo sumergido en la representación, en el “como si”.

Esta experiencia estética se aproximaría a lo que Benjamin llamó la “percepción distraída” por la cual, el espectador ya no encuentra “obras” sino **significaciones diseminadas, micrológicas, periféricas**, produciéndose una liberación de los valores enfáticos de la tradición: eternidad, permanencia, grandiosidad y significado que se imponen.

El “libro-juego” -como expresión lúdica, no útil o no instrumental- puede ser leído como evento marginal sin intencionalidad que, problematizando el ámbito de los valores instituidos del arte y la literatura, ponga en discusión, ironice, su propia condición. Y de esta forma, se constituya en expresión histórica de la particular representación de la situación del ser humano contemporáneo en el mundo.

Disposición al azar y a la indeterminación.

El “libro-juego”, como espacio de juego, es un **sistema complejo**, aparentemente desordenado y caótico, dinámico, abierto, fragmentado, multiforme y no-lineal. Permite la apertura a las transformaciones, la innovación, la creación y la destrucción según las acciones imprevistas

psicológico y tantas otras teorías que se reclaman de la materialidad más estricta.

Correlativamente, el juego es también, crítica al determinismo, irrupción de la no causalidad y de la incertidumbre. La descripción de un sistema complejo se asemeja claramente a los rasgos asociados al juego: espacio abierto-aparte donde se conjuga la necesidad de la regla y la disposición al azar y a la indeterminación. Esta dualidad hace del juego una forma privilegiada de inestabilidad y de predisposición al cambio inminente.

Doble Productividad

El juego "... no conoce propiamente la distancia entre el que juega y el que mira el juego. El espectador es, claramente algo más que un mero observador que contempla lo que ocurre ante él; en tanto que participa en el juego, es parte de él." (*La actualidad de lo bello*, 69). Esta observación de Gadamer conduce a dos consecuencias fundamentales: retomar la autonomía y el desinterés de lo estético, anticipados ya en la estética kantiana; y aproximarse a la obra con una visión dinámica en tanto es

que el lector introduce en su actualización del texto y las relaciones de sentido que van surgiendo en la conexión de los fragmentos. Pero esta indeterminación es posible porque el diseño ofrece el grado de flexibilidad necesario para la experiencia participativa del lector. La dialéctica entre la regla (el diseño) y el azar (la participación productiva) daría cuenta de la especificidad del "libro-juego" como escritura que promueve la experiencia estética creativa en su producción y recepción.

Interactividad

Si "libro-juego" es búsqueda de su forma es el lector el responsable de lo que suceda en el microcosmos de la obra: Pues, lejos de ignorarle, el autor proclama hoy la absoluta necesidad que tiene de su colaboración, una **colaboración activa, consciente, creadora**, lo que le pide, no es ya que reciba completamente preconcebido un mundo acabado, pleno, cerrado sobre sí mismo, sino que participe por el contrario en una creación, que invente a su vez la obra -y





entendida “como proceso de construcción y reconstrucción continuas” (20), en el cual el espectador actúa como co-jugador, forma parte del juego porque la obra, producto del juego, deja siempre un espacio de juego que hay que rellenar; proceso, además, nunca acabado.

En este sentido Fernando Burgos destaca, como acento particular del arte posmoderno, la realización del hecho estético como un fenómeno de **doble productividad** fundado en el proceso participativo integral del lector. La producción estética es doble, ya no sólo de una vía, la del autor y la del lector: “toda escritura revela un acto de lectura en sí y todo acto de lectura implica el registro de una escritura completativa de su escritura originaria. La productividad del texto se dinamiza en la producción del lector.” (71)

La teoría hermenéutica de Gadamer será, por supuesto, el cimiento filosófico de la Estética de la recepción, primer antecedente teórico de la doble productividad. Gadamer se pregunta si es posible y cómo, el acceso a la verdad en aquellos “objetos” que escapan a la ciencia y sus métodos. El conocimiento científico no es la única vía para llegar a la verdad, la experiencia completa del comprender es otro camino que pasa por la ineludible la presencia del

el mundo- y que aprenda así a inventar su propia vida.
(Robbe-Grillet, 174)

El libro-juego, no permite espectadores sino jugadores porque sólo quien juega hace posible la realización del juego. En este sentido, la obra obedece a una estética que exige la cooperación activa del receptor en la construcción -no desciframiento- del sentido. Las funciones creadoras y receptoras se modifican y se unifican. Las dos producciones de sentido no se pueden separar: el autor, como diseñador conciente de las estructuras textuales, propone una serie de estrategias que invitan al lector jugar, a participar activamente en la actualización de la obra; el lector, como jugador, no puede situarse al margen como espectador pasivo. Sin su actuación la obra -el juego, la fiesta- no se realiza.

Los grados de interactividad que ofrecen los modelos espaciales para armar y recorrer pueden ser variables: desde la selección de trayectos de lectura, de argumentos, de finales, de combinaciones, hasta, en el caso de la narrativa hipertextual, la colaboración en la escritura y el diseño.

“espectador”.

Por ello, para la Estética de la recepción, adoptando una evidente posición crítica ante el formalismo, no basta el análisis textual para la cabal comprensión del hecho poético. Forma parte de ese hecho su recepción por parte del lector pues es el destinatario, asumiendo un rol activo, el garante de la vida histórica de la obra literaria.

También para la “estética de fuerzas” (Rodríguez, 37-41) la doble productividad -la integración del proceso creativo y receptivo- es el núcleo de la constitución de la obra de arte posmoderna que responde a una sensibilidad y a una “funcionalidad” diferentes en tanto recurre a la experiencia de recepción del lector como complemento del proceso creativo. La obra no se presenta entonces como acabada y homogénea, lista para que el lector reconozca su género y mensaje sino que devela sus fracturas y se ofrece como un diseño multiforme en proceso de realización.

2. Estética del diseño

El mundo contemporáneo ha recuperado la memoria al reconocer como suyas antiguas ideas científicas y filosóficas, así como saberes tradicionales ignorados, que ahora originan una nueva situación sin precedentes: la concepción radicalmente múltiple, fragmentaria, relacional, comunicativa, evolutiva y compleja de la naturaleza y de la cultura. Es esta una «nueva alianza» (Prigogine y Stengers) entre el ser humano, sus sociedades y la naturaleza gracias a la cual, nuevos-viejos órdenes son revalorados: ordenes dinámicos, complejos, coherentes y, sin embargo, «abiertos», fragmentados, no-lineales. Ya no hay certidumbres absolutas sino expectativa ante lo imprevisto causante de las transformaciones, la innovación, la creación y la destrucción.

Esta descripción de un sistema complejo se asemeja a la del juego: espacio-aparte donde se conjuga la necesidad de la regla y la disposición al azar y a la indeterminación. El juego establece

también una «nueva alianza» que lo justifica y da razón de su ser: la no distinción entre espectador y jugador porque sólo quien juega hace posible la realización del juego. El jugador es parte del juego, así como hoy la nueva ciencia comprende que el ser humano pertenece a la naturaleza y participa de su construcción estableciendo un diálogo que no pretende la dominación del interlocutor.

Este compromiso activo entre juego y jugador constituye el sentido estético (y ético) de una tradición literaria también crítica a los valores dominantes. En la historia de la literatura podemos distinguir dos tipos de sistema: uno «clásico» (representado por la estética realista) y otro que tiende a alejarse del equilibrio. A este último pertenecerían las obras que se inscriben en la tradición lúdica y que he denominado «libros-juego». Estas nuevas estructuras y nuevas formas son el resultado de la desestabilización y la indeterminación introducida en el diseño y en la lectura de la obra, y de la disipación de ciertos

El lector-jugador busca un nuevo pacto comunicativo con el artista y la obra. De ahí puede surgir desde la conmoción de la certidumbre de su propia existencia hasta el abandono de la totalidad del sentido. La apuesta por un nuevo contrato con el lector redundará en ganancias y, tal vez, en pérdidas. Se juega, en últimas, el sentido final del arte de nuestro tiempo.

elementos caros al equilibrio. El autor, como diseñador conciente del libro-juego propone en el texto una serie de estrategias desestabilizadoras (cuya consecuencia inmediata es la ruptura de las simetrías temporales y espaciales) que invitan al lector a jugar, a participar activamente en la actualización de la obra. A su vez, en este nuevo orden se producen pérdidas: el autor, la trama, la historia de causas y efectos, la forma, el límite y la totalidad se disipan.

De lo anterior se destaca la caracterización de la producción literaria como **diseño autoconciente**⁹ de una forma y de una estructura compleja, ordenada, abierta al azar y a la

⁹ El diseño se asocia a la configuración narrativa en cuanto consideramos la organización espacial de los elementos que la integran y que puede ser descrita en términos plásticos y con alusiones ópticas. (El ritmo se asociaría a la ordenación temporal). (Baquero, 82) Por diseño autoconciente nos referimos a la operación de configuración espacial que expone la ficción como artificio obligando al lector-jugador a tomar distancia pero, y al mismo tiempo, a aceptar el juego.

indeterminación. La consecuencia inmediata de ubicar la escritura en el campo del diseño es el privilegio de las estructuras espaciales en detrimento de la tradicional función del tiempo como dinamizador de la narración.

El hombre ve cumplida su humanidad sólo en el juego, es decir, no en la realidad, sino en el mundo de la apariencia.

En cuanto a la recepción, el proceso participativo del lector se radicaliza. Las estrategias del diseño -la fragmentación, la inestabilidad y la imprecisión- promueven la participación del lector y desestabilizan la lectura (La recepción será entonces, accidentada, inestable, descentrada, extraviada, en últimas, productiva¹⁰). De esta forma, la lectura (experiencia participativa) y la escritura (proceso creativo) se revelan como desarrollos complementarios. La productividad del texto se dinamiza en la producción del lector: el hecho estético se realiza como un fenómeno de «doble productividad», como un compromiso creativo e interactivo entre lector y texto.

Como el paradigma de los sistemas complejos, el juego en el ámbito cultural y literario es un orden diferente relegado al olvido por las tendencias y

valores dominantes de la sociedad moderna. Sin embargo, afirma Prigogine, lo minoritario, lo excluido puede ser el origen de algunas de las innovaciones que han transformado a la sociedad. (171)

Magister Ludi: Macedonio, Borges y Cortázar

Museo de la novela de la eterna, las narraciones multiformes de Herbert Quain, Ts'ui Pen y Pierre Menard, y *Rayuela* se nos antojan hoy, parafraseando a Kundera, las cimas de la literatura lúdica latinoamericana. Respondiendo a las categorías de la estética del juego y anticipándose, incluso, a las producciones de la tendencia antinovelística, estas obras son los antecedentes indiscutidos de la reciente narrativa hipertextual. Por esto, el lector debe imaginar lo que viene a continuación como una transversal que toca todos los puntos del díptico inicial.

Novela collage Museo de la novela de la eterna

Museo de la novela de la eterna no es un “espacio” que contiene obras acabadas, contiene fragmentos¹¹

¹¹ A partir del análisis de Calabrese, destacamos dos características esenciales del fragmento: no contemplar la presencia del entero, de la totalidad, para ser definido -aún perteneciendo a un entero precedente, este entero está “in absentia”- y presentarse ante el observador así como es y no como producto de la acción de un sujeto. (89) Estos rasgos serían revalorados en el gusto de nuestra época cuando se subraya la independencia del fragmento con respecto al entero y no se busca la reconstrucción de una totalidad o de un marco de referencia general.

autónomos y de diferente naturaleza que no buscan recomponer ningún orden, ninguna totalidad. Entre ellos no hay causalidad ni jerarquías. Cada uno ocupa el centro mientras es leído por el lector. Centro mudable, provisional.

Museo es la “primera novela buena”, la que inaugura la literatura inseguida e inasible con su escritura fragmentaria, inconclusa, desordenada y descentrada.

Esta fractura del relato es una estrategia para eludir la lógica del lenguaje, del discurso y del sentido común y crear un mundo aparte del orden artístico y existencial establecidos. La escritura fragmentada rechaza el sistema y le apuesta al pensamiento “viajero”. Esta búsqueda estética y metafísica se expresa en la producción literaria tomando la forma que le es apropiada, la forma en la cual nuestra percepción comprende el mundo: en fragmentos discontinuos y desligados.

La escritura en fragmentos modifica la producción, la estructura y la recepción de la obra. Con respecto a la producción, la fragmentación es un signo de la autoconciencia creadora. En cuanto al discurso, se afectan el espacio textual y la

En su dimensión estética, la producción de fragmentos responde a una exigencia formal y de contenido. Formal, cuando es medio de expresión de lo caótico, lo casual, lo rítmico y de los intervalos de la escritura. De contenido, cuando al evitar el centro y el orden de las conexiones causales se aleja al “monstruo de la totalidad” y se enfatiza la irregularidad, la asistematicidad, el estar “hecho pedazos”. (102-103)

¹⁰ Categoría adoptada por Calabrese para calificar los procesos de recepción de los productos culturales neobarrocos, equivalente a la categoría literaria de “doble productividad”. (Cfr. Bibliografía)

estructura narrativa. En su recepción, el lector se siente exigido a modificar sus hábitos de lectura.

Autoconciencia

Macedonio hace literatura sobre el intervalo que media entre el impulso de escribir y la escritura misma. No hay una realidad previa a la escritura sino que la escritura crea - y es consciente de su creación- un mundo propio: en el instante en que la escritura cesa los personajes dejan de actuar y el jovencito que cae del balcón quedará suspendido “en el aire sin piso del espacio” (MNE, 230). En la estancia de “la novela” las acciones no ocurren, se escriben; la escritura es un teatro para la representación y el sueño. (MNE, 274) (Y, ¿no será la realidad, como lo quiere el Idealismo, sólo un mundo de pensamiento, y llevando la deducción al extremo, de lenguaje, de escritura? o, ¿será el Arte la evasión de la realidad?)

La creación se realiza en el ejercicio de la escritura que se muestra a sí misma en su proceso de construcción asistemático. Museo... es un espacio vacío sin sucesos en el cual, en las palabras de Sartre ya citadas: “la novela está dispuesta a reflexionar sobre sí misma”. La escritura es el medio expresivo del pensamiento y el autor piensa escribiendo. Creación y reflexión van de la mano en un movimiento de mutua referencia, inseparables de su objeto artístico.

Eliminados de la novela el argumento y el personaje sólo resta el autocuestionamiento de la obra literaria y la autorreferencialidad: la obra que se expone y critica a sí misma. En este ejercicio de autoconciencia Macedonio produjo una original versión del escritor a la vista: se muestra a sí mismo con sus emociones y pensamientos en el proceso de creación. El Autor se encarna como personaje relativizando su propio rol como agente creador y más aún, desintegrando la unidad de su personalidad. En compensación, se fortalece la actuación del lector.

La reflexión sobre la creación se orienta hacia la función estética de la literatura (rechazo del Realismo y afirmación del distanciamiento y la “conmoción concienzual”¹²) y hacia la institución literaria misma (ironización sobre el papel de los críticos y la “industria” literaria).

El entrecruzamiento constante de la creación con la teorización y la reflexión sobre el acto de crear resquebraja la concepción tradicional sobre los géneros. Los modos genéricos: Lírico, narrativo, ensayístico, se yuxtaponen en el mosaico de fragmentos originando un nuevo género “collage”.

¹² Para Macedonio, función del arte auténtico que provoca la duda en el lector sobre la condición de su propia existencia.

Espacio textual

Museo es una novela Inconclusa y lo que es más radical, “in-comenzada”. La exagerada secuencia de prólogos -en una novela “imprologable”- tiene, según su autor, el contradictorio propósito de impedir que el lector se introduzca en ella, esto conduce a “entrar cada vez más afuera de la novela” tomando distancia para verla como un objeto inacabado, parcial, incompleto, en términos del Neobarroco, impreciso¹³. Su conocimiento exacto no es posible y los acercamientos del lector serán siempre parciales y subordinados a su propia actuación. Sin comienzo ni final, queda la obra-mosaico como suspendida en el “prólogo final” que invita a su “eterna” continuación:

¹³ Lo que se oculta, tras la ilusión tecnológica del cálculo preciso, tal vez sea el malestar ante lo incompleto, lo imprecisable, lo indefinible, lo inexplicable, todo aquello que revela las debilidades y límites de nuestra capacidad de conocimiento. (Como el malestar del lector ante el “libro abierto”?) O el sujeto experimenta la tensión de no poder expresar lo que conoce o el objeto es de formas no claramente perceptibles: indistintas, amorfas, inextricables. Pero esta debilidad cognoscitiva se transforma en fuerza estética en ciertas formas artísticas imprecisas, indefinidas, vagas, y mediante determinados efectos de imprecisión como la persecución de un significado que se escapa continuamente, la substracción de las conexiones sintácticas o semánticas entre las partes del discurso provocando pérdida de sentido e imposibilidad de seguir un hilo lógico lineal, los errores gramaticales intencionales (procedimientos además, de consecuencias paródicas e irónicas), el movimiento vagabundo, ya sea del objeto del discurso, del sujeto del discurso o del discurso mismo, alrededor de su propio contenido; la improvisación, la anulación de la narrativa, el silencio musical o el arte inmaterial digital. (Calabrese, 170 ss.)

Prólogo final. Al que quiera escribir esta novela.

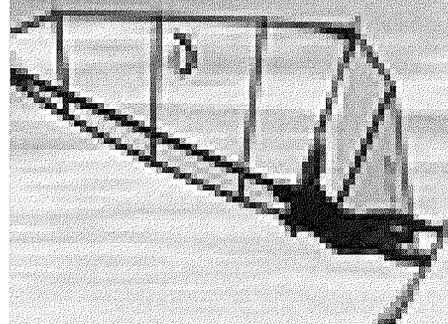
Lo dejo libro abierto: será acaso el primer “libro abierto” en la historia literaria, es decir que el autor, deseando que fuera mejor o siquiera bueno y convencido de que por su destrozada estructura es una temeraria torpeza con el lector, pero también de que es rico en sugerencias, deja autorizado a todo escritor de futuro de impulso y circunstancias que favorezcan un intenso trabajo, para corregirlo y editarlo libremente, con o sin mención de mi obra y nombre. No será poco el trabajo. Suprima, enmiende, cambie, pero, si acaso, que algo quede. (MNE, 352-353)

El lector, con su capacidad de “fantasía”, queda autorizado para completar y sustituir finales, prolongar el suspenso hasta el infinito hipotético. La obra se niega al camino “fácil” de ser una novela completa, una novela de autor. (MNE, 351) Opta por ser una “anti-novela”, una novela que no se realiza.

La lectura-extravío en el espacio de la novela

Construyamos una espiral tan retorcida que canse al viento andar su interior, y de ella salga mareado olvidando su rumbo... (MNE, 260)

El autor de *Museo*, construye, no digamos una historia sino un “espacio de



vértigo". Allí, el visitante recorre su forma de espiral-laberinto¹⁴ dando saltos entre fragmentos, andando en círculos, perdiéndose, sin pistas para encontrar la salida porque no la hay. La novela es un laberinto sin solución. Su propuesta es el viaje en sí mismo, sin fin ni finalidad, el placer-miedo del extravío. El lector "entra" en la novela, se pierde en el espacio fragmentado y se pierde a sí mismo. Experimenta el mareo que produce la lectura sin final y la existencia que no es.

El autor se parecería más a un diseñador que propone unos modos-trayectos de lectura y unas opciones de participación que el lector acepta.

Si la Escritura es inseguida, inconclusa, asistemática, descentrada; la Lectura es

¹⁴ El laberinto es una figura compleja que tiene un orden, aunque complicado u oculto. Sus características se relacionan con el receptor-jugador y el placer (y miedo) que experimenta al perderse en su diseño -puesto que no podría tener una visión global- y al salir gracias al ingenio e inteligencia. En ambos momentos la conciencia de un orden está siempre presente: en el primero se pierde para luego reencontrarse. Es la globalidad la que resultaría anulada en el recorrido: no hay control sobre el sistema topográfico, ni mapa ni posibilidad de reconocer los recorridos como diversos. La solución del dilema resulta de la suma de operaciones parciales: ir deduciendo los movimientos en cada cruce. (Calabrese, 146 ss.) De esto resulta la vinculación del laberinto con el movimiento, de hecho es un recorrido-juego que propone un viaje con obstáculos en cada encrucijada y cuyo punto final se mantiene en suspenso, y con el espacio, en una doble dimensión: como espacio de juego y como estructura narrativa que se potencia incluso, sobre la temporalidad.

«salteada», «accidentada», «mareada», «loca». Macedonio es escritor para quien quiera ser «lector salteado» "pues mientras otros escritores tienen verdadero afán por ser leídos atentamente, yo en cambio escribo desatentamente, no por desinterés, sino porque explotó la idiosincrasia que creo haber descubierto en la psique de oyente o leyente, que tiene el efecto de grabar más las melodías o los caracteres o sucesos, con tal que unas y otros sean intensos, dificultando al oidor o lector la audición o lectura seguidas". (Papeles de Recienvenido, 42)

De tanto saltar entre fragmentos desordenados el lector se «mareo»,¹⁵ descubre su condición de no ser en la novela. La disposición formal conduce a una percepción existencial: el mareo del Yo, el soñar no ser, el creer soñar en el lector. El lector debe buscar en la novela este particular estado de conciencia, no los desarrollos ni las soluciones argumentales.

**Historias calidoscópicas
Examen de las obras de
Herbert Quain, Pierre Menard
y Ts'ui Pen**

Herbert Quain, décadas antes de los experimentos creativos oulipianos, escribió unas obras inexistentes que no

¹⁵ Esta lecto-escritura del mareo pertenecería, según la clasificación de Roger Caillois, a los juegos el grupo «Ilinx», que producen tal aturdimiento que provocan la destrucción de la realidad. Los movimientos rápidos de rotación o caída ocasionan confusión y desconcierto pero, además, una intensificación de la autopercepción conciente. (Cfr. Bibliografía)

por ello, no merecen ocupar un lugar de honor en la historia del libro-juego. Son éstas:

The God of the Labyrinth: novela policial, "publicada" en 1933. La historia:

Hay un indescifrable asesinato en las páginas iniciales, una lenta discusión en las intermedias, una solución en las últimas. Ya aclarado el enigma, hay un párrafo largo y retrospectivo que contiene esta frase: Todos creyeron que el encuentro de los dos jugadores de ajedrez había sido casual. Esa frase deja entender que la solución es errónea. El lector, inquieto, revisa los capítulos pertinentes y descubre otra solución, que es la verdadera. El lector de ese libro singular es más perspicaz que el detective. (462)

April March: novela regresiva y ramificada cuya tercera (y única) parte fue "publicada" en 1936. Juego (simétrico, arbitrario, tedioso) compuesto por trece capítulos:

El primero refiere el ambiguo diálogo de unos desconocidos en un andén. El segundo refiere los sucesos de la víspera del primero. El tercero, también retrógrado, refiere los sucesos de otra posible víspera del primero; el cuarto, los de otra. Cada una de esas tres vísperas (que rigurosamente se excluyen) se ramifica en otras tres vísperas, de

índole muy diversa. La obra total consta pues de nueve novelas; cada novela, de tres largos capítulos. (El primero es común a todas ellas, naturalmente). De esas novelas una es de carácter simbólico; otra, sobrenatural; otra, policial; otra, psicológica; otra, comunista, etcétera. (462-463)

The Secret Mirror: comedia heroica en dos actos menos afectada por la complejidad formal de sus antecesoras:

El primer acto (el más extenso) ocurre en la casa de campo del general Thrale... El invisible centro de la trama es Miss Ulrica Thrale, la hija mayor del general. A través de algún diálogo la entrevemos, amazona y altiva; sospechamos que no suele visitar la literatura; los periódicos anuncian su compromiso con el duque de Rutland; los periódicos desmienten el compromiso. La venera un autor dramático, Wilfred Quarles... Los personajes del primer acto reaparecen en el segundo -con otros nombres. El "autor dramático" Wilfred Quarles es un comisionista de Liverpool; su verdadero nombre John William Quigley. Mis Thrale existe; Quigley nunca la ha visto, pero morbosamente colecciona retratos suyos del Tatler o del Sketch. Quigley es autor del primer acto...

La trama de los actos es paralela, pero en el segundo todo es ligeramente horrible, todo se posterga o se frustra. (463-464)

Statements: de 1939, es su libro más original y secreto. Compuesto por ocho relatos;

Cada uno de ellos prefigura o promete un buen argumento, voluntariamente frustrado por el autor. Alguno -no el mejor- insinúa dos argumentos. El lector, distraído por la vanidad, cree haberlos inventado. (464)

La red se presenta también como desprovista de centro. A medida que el lector se desplaza por la trama de textos, hace de sus intereses propios el eje organizador de su lectura.

También el sabio oriental Ts'ui Pên dedicó los últimos años de su vida a la composición de una novela y de un laberinto que resultaron ser una única obra caótica y contradictoria: *El jardín de senderos que se bifurcan*. El caos se explica porque en ella el hombre opta -simultáneamente- por todas las alternativas. Crea, así, diversos porvenires, diversos tiempos, que también proliferan y se bifurcan. Pero más que un simple experimento de variaciones se trata de una reflexión sobre el tejido del tiempo:

El jardín... es una imagen incompleta, pero no falsa, del universo tal como lo concebía Ts'ui Pên. A diferencia de Newton y de Schopenhauer, su antepasado no creía en un tiempo uniforme, absoluto. Creía en infinitas series de tiempos, en una red creciente y vertiginosa de tiempos divergentes, convergentes y paralelos. Esa trama de tiempos que se aproximan, se bifurcan, se cortan o que secularmente se ignoran, abarca todas las posibilidades. (479)

Yu Tsun, quien espera el momento para asesinar a Albert, alcanza a percibir la presencia de múltiples realidades: "Me pareció que el húmedo jardín que rodeaba la casa estaba saturado hasta lo infinito de invisibles personas. Esas personas eran Albert y yo, secretos, atareados y multiformes en otras dimensiones del tiempo". (479) El asesino escogerá una de las posibilidades y ejecutará el crimen.

Finalmente, el novelista francés Pierre Menard escribió los capítulos noveno y trigésimo octavo de la primera parte y un fragmento del capítulo veintidós de *El Quijote*. Las obras de Cervantes y de Menard son verbalmente idénticas pero, la distancia histórico-temporal que las separa las hace radicalmente diferentes. El horizonte de interpretación de cada lector, en cada tiempo, aportará las distinciones suficientes para hacer única

cada versión del texto. Menard propone la suya pero ésta es sólo una más de las muchas posibles.

Estas “historias multiformes”¹⁶ creadas por los imaginarios autores borgesianos remiten a la conocida estructura musical del “tema y variaciones”. La obra narrativa, en sentido estructural, se convierte en una “composición”, como pueden serlo la música serial o las pinturas de Mondrian, en la cual se presenta una única situación o argumento en múltiples versiones mutuamente excluyentes. Esta estrategia constructiva sustituye la sucesión cronológica irreversible por la

¹⁶ Término utilizado por Janet Murray para referirse a algunas obras precursoras de la narrativa digital. (Cfr. Bibliografía)

presentación perversa (por premeditada) de un conjunto de posibilidades paralelas, simultáneas y contradictorias, de manera tal que cada variación se comporta como un fragmento de la combinatoria total. Cada historia proteica es inestable, es indecible su verdad o falsedad porque sus estructuras dinámicas, en movimiento constante hacia la búsqueda de su forma, relativizan todo intento de fijar un único sentido y hacen de su percepción lo más alejado de la estabilidad y del estereotipo. (Calabrese, 110 ss.)

Esta percepción de nuestra realidad como una de las tantas posibles, inclusive con frecuencia no la más probable, resulta de una situación “abierta”; esta noción de que otros posibles resultados no son

simplemente cancelados sino que continúan rondando nuestra “verdadera” realidad como un espectro de lo que podría haber sucedido, confiriendo a nuestra realidad el estatuto de extrema fragilidad y contingencia.¹⁷

Quedan en manos del lector las hipotéticas ordenaciones de los factores narrativos: ya sea mediante la búsqueda de las pistas que conduzcan a la solución acertada; la permutación entre las

¹⁷ Esta tesis, implícitamente en choque con las formas predominantes de la narrativa “lineal”, parece apelar a la narrativa hipertextual como el nuevo médium artístico en el cual no serían un exceso excéntrico, sino su modo “adecuado” de funcionamiento. También en el cine se ha intentado la representación de historias multiformes, tal es el caso de *Atrapado en el tiempo* de Harold Ramis, *Suerte ciega* de Kieslowski o *Correr Lola Corre* de Tom Tykwer, por citar unos pocos ejemplos.





historias paralelas propuestas y, si las posibilidades se pueden multiplicar, la propuesta de nuevas variantes; la escritura original y única de un texto ya existente, la selección de los recorridos por el laberinto de posibilidades

En el artículo “La abducción en Uqbar”, Umberto Eco señala cómo “los lectores tienen la impresión de que, así como don Isidro se burla de sus clientes, así también Borges (Bioy-Jorge) se burla de sus lectores y que en eso, y sólo en eso, radica el interés de estos relatos...” (De los espejos y otros ensayos, 174) Con sus historias multiformes (que podrían ser tomadas como ensayos) sin duda Borges hace ostentación no sólo de erudición

sino también de humor. Las obras ficticias y su juego de “di-versiones” obligan al lector a un ejercicio de conjeturas interpretativas en torno a las trampas que confunden constantemente la verdad y la mentira. No sólo mediante su conocida estrategia de confundir los géneros (ficción, ensayo, poesía), sino también en la presentación de obras que rompen con todo género. Aparentemente absurdas, estos relatos fantásticos se harán realidad en los juegos formales de la literatura contemporánea

Novela mecano Rayuela

Heredero en primera línea de la novela collage de Macedonio y de las historias multiformes de Borges, Cortázar diseña

su rayuela-laberinto¹⁸ colocando al espacio como núcleo generador de la narración. Juego y espacio tienen una relación obligada: “el juego humano requiere su propio espacio de juego. La demarcación del campo de juego (...) opone, sin transición ni mediaciones, el mundo del juego, como un mundo cerrado, al mundo de los objetivos.” (Gadamer, “El juego como hilo conductor de la explicación ontológica”, 150) En este espacio delimitado se

¹⁸ “En la antigüedad, la rayuela era un laberinto en que se empujaba una piedra -es decir, el alma- hacia la salida. Con el cristianismo, el diseño se alarga y se simplifica. Reproduce el plano de una basílica: se trata de hacer llegar el alma, de empujar el guijarro, hasta el Cielo, el Paraíso, la Corona o la Gloria, que coinciden con el altar mayor de la iglesia, representado esquemáticamente en el suelo mediante una sucesión de rectángulos.” (Callois, 138)

desarrolla su movimiento lúdico de “vaivén”: Del *Lado de allá* (París) hacia *Otros lados*, y luego, al *Lado de acá* (Buenos Aires). Jugar a la *Rayuela* es cumplir con ese vaivén repetitivo, movimiento sin objeto que sólo tiene sentido en la plena realización de sí mismo. Movimiento de ir y venir en un espacio demarcado; espacio del juego: la rayuela. Movimiento crítico y transgresor del Orden. Con una finalidad que se aleja del mundo de los objetivos de la vida corriente. Fin in-útil, fin dimensionable únicamente en el ámbito autónomo del juego: alcanzar el cielo. Y aunque no se alcance, el juego no deja de ser tal.

Para apreciar el juego hay que poner entre paréntesis la búsqueda de relaciones fijas y configuraciones estables; la intencionalidad de la tarea del juego debe hallarse vacía.

Pero la rayuela es también, un símbolo dentro de la obra, un símbolo de la búsqueda-movimiento vital de Horacio Oliveira por encontrar el Centro del laberinto, su eje, su razón de ser, la unidad. Búsqueda representada en varios símbolos que se repiten insistentemente: la luz negra, la llave (c.26), el kibbutz del deseo, el Cielo (c.36), el centro del mandala, el Ygdrasil (c.54). La rayuela, como los laberintos, esconde un centro. Y, como en el ajedrez infinito, el juego termina cuando se encuentra el centro:

- *Jugada veinticinco, las negras abandonan -dijo Morelli, echando la cabeza hacia atrás. De golpe parecía mucho más viejo-. Lástima, la partida se estaba poniendo interesante. ¿Es cierto que hay un ajedrez indio con sesenta piezas de cada lado?*
- *Es postulable -dijo Oliveira-. La partida infinita.*
- *Gana el que conquista el centro. Desde ahí se dominan todas las posibilidades, y no tiene sentido que el adversario se empeñe en seguir jugando. Pero el centro podría estar en una casilla lateral, o fuera del tablero. (c.154)*

Rayuela es un intento por buscar un “centro” que por definición es inalcanzable (“podría estar en una casilla lateral, o fuera del tablero”); es una partida infinita. El “movimiento lúdico” transgresor y utópico deja lugar a la sospecha de un paraíso recuperable ya que: “no puede ser que estemos aquí para no poder ser.”(c.18).

Morelliana. ¿Qué es en el fondo esa historia de encontrar un reino milenario, un edén, un otro mundo? Todo lo que se escribe en estos tiempos y que vale la pena leer está orientado hacia la nostalgia. Complejo de la Arcadia, retorno al gran útero, back to Adam, le bon sauvage (y van...), Paraíso perdido, perdido por buscarte, yo, sin luz para siempre (...) el Paraíso, el otro mundo, la inocencia hollada que

oscuramente se busca llorando, la tierra de Hurqalya. De una manera u otra todos la buscan, todos quieren abrir la puerta para ir a jugar. Y no por el Edén, no tanto por el Edén en sí, sino solamente por dejar a la espalda los aviones campanilla, el ajustarse a termómetro y ventosa, la jubilación a patadas en el culo (...)

Esta nostalgia barroca¹⁹ de la edad de oro, del paraíso terrenal, de la Arcadia está en relación directa con el Carnaval, ese tiempo de excepción en el cual “la civilidad abre un paréntesis en favor de la locura, la decencia fait la part du feu a la licencia, la personalidad al anónimo (máscaras, disfraces), el orden al desorden, Apolo a Dionisios, Logos a Pan.” (D’oors, 131). Paraíso Perdido y Carnaval son justamente la ocasión de evadir el tiempo cotidiano, alienante sus normas e imposiciones que ocultan las posibilidades de una vida auténtica.

Recobrar el paraíso de la rayuela es la oportunidad de librarnos de las trampas de Occidente, de su lógica cerrada que instaaura las oposiciones, las dualidades, la no contradicción, la identidad de lo uno igual a sí mismo y del Fundamento absoluto que han posibilitado la cultura occidental hasta hoy. Pero aún así la búsqueda no culmina, no encuentra su fin, la esperanza se diluye.

¹⁹ Siguiendo a D’oors: “La categoría de lo barroco: ...vive en la región de los suspirantes por el lejano Paraíso perdido”. (*Lo barroco*, 10)

Terrible tarea la de chapotear en un círculo cuyo centro está en todas partes y su circunferencia en ninguna, por decirlo escolásticamente. ¿Qué se busca? ¿Qué se busca? Repetirlo quince mil veces, como martillazos en la pared. ¿Qué se busca? ¿Qué es esa conciliación sin la cual la vida no pasa de una oscura tomada de pelo?" (c.125)

La vida, la rayuela, el libro, constituyen un juego sin esperanza de solución pero con la esperanza de poder seguir jugando, de mantener el movimiento, la búsqueda.

Cuando la estructura narrativa espacial se coloca en primer plano, el orden temporal pierde su sentido. Schiller analiza este aspecto indicando que en el juego la sucesión se diluye para dar paso, no a la atemporalidad, sino al instante del presente absoluto. En palabras de Alberto Sacido: "Tanto la casualidad como el juego... necesitan de un espacio donde poder ser representados y, al mismo tiempo, están caracterizados por una temporalidad difusa, dominada por el presente. En ambos, la falta de un orden temporal preciso es necesario, ya que una cronometría rigurosa eliminaría su esencia y no serían ya más un juego puro y una pura casualidad." ("El espacio, esqueleto representacional en la

crisis lúdica de la Rayuela", 79) La ordenación espacial de *Rayuela* elimina la sucesión cronológica, núcleo fundamental del paradigma de la novela, en favor de la discontinuidad y la simultaneidad.

De tanto saltar entre fragmentos desordenados el lector se «marea», descubre su condición de no ser en la novela. El lector debe buscar en la novela este particular estado de conciencia, no los desarrollos ni las soluciones argumentales.

Si en *Museo*, al seguir la secuencia de fragmentos se produce la lectura salteada, en *Rayuela* se propone la lectura a saltos en una secuencia alternada, de vaivén. El lector "entrañado" en la sucesión lineal y en la seducción de lo continuo es sacado, "extrañado" y arrojado a un orden que él mismo debe componer, en complicidad con el diseñador del juego, inventando o suponiendo las relaciones entre los fragmentos y sus sentidos posibles.

Penúltima jugada

La escritura permanece. Busca, se interroga, se cuestiona, se discute, se transforma, se transmuta, se metamorfosea, se deforma, se corrompe, se pervierte, se despedaza, se fractura, se geometriza, se matematiza, se recodifica,

se digitaliza, se grafica. Pero permanece; y la lectura también: el graphos nos constituye. Y no dejará de buscar su forma, nuestra forma, la forma de nuestro tiempo. Los caminos recientes de la expresión asegurarán su permanencia en nuevos géneros. Por lo pronto, nos mantendremos expectantes.

