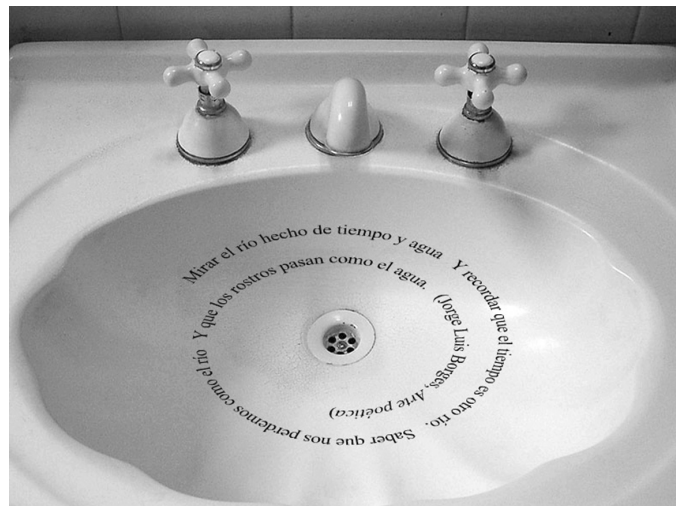


Belén Gache



LOS WORDTOYS Y EL PROYECTO BUBBLEBOY

La Sombra del Membrillo

De lenguajes y mundos

La estructura de una lengua determina la cosmovisión de los hombres que la utilizan. Se ha señalado el hecho de que la estructura lingüística guarda estrecha relación tanto con el orden cósmico y con el orden social, y también se ha señalado la capacidad del lenguaje para modelar la cultura y determinar el pensamiento de los hombres. De allí la creencia de que los lenguajes alternativos pueden generar mundos alternativos. Cambiar las leyes del lenguaje implica cambiar las leyes del mundo. Planteada la simetría entre la creación de lenguajes y la creación de mundos, la esencia poética no ha terminado nunca de perder su similitud con el conjuro animista y, en todo caso, todo proceso de simbolización semeja, de alguna manera, un acto mágico. En referencia a la poesía y al poder que posee la misma para evadir las leyes del lenguaje y crear así nuevos universos, el poeta futurista ruso Velemir Khlebnikov decía:

"Liberados de los poderes secretos del lenguaje, ya no nos distinguimos de Dios: incluso la creación de mundos está a nuestro alcance."

Literatura y juego

Desde la Antigüedad, la literatura ha utilizado "juegos" con letras y palabras. Por ejemplo, los anagramas, lipogramas, artificios "pangramáticos", "versos de cabo roto" o acrósticos. En el siglo XIX,

por su parte, la sociedad victoriana gustó particularmente de juegos al estilo de los *riddles* y *conundrums*. Las obras de un escritor como Lewis Carroll no pueden dejar de remitir al contexto de esta sociedad que gustaba de inventar tanto juegos de salón como diferentes deportes - cricket, rugby, tenis, fútbol, croquet. Así, este escritor introduce en sus textos diferentes tipos de juegos: barajas, ajedrezes, juegos de croquet, carreras, pero por sobre todo, juegos lingüísticos. En su libro *La lógica del sentido*, Gilles Deleuze se detiene en la figura de Carroll, señalando la manera en que el mismo no solamente inventa juegos o altera las reglas de los juegos ya conocidos (como el tenis o el croquet) sino que subyace en su imaginario una suerte de "juego ideal" carente de toda aparente función o sentido¹. Un juego como el de "la carrera de los conjurados", por tomar uno de ellos, no posee reglas ni genera vencedores ni vencidos. Según la concepción moderna, un juego de estas características no tendría sentido y no puede dejar de convertirse sino en la metáfora de un mundo sin reglas y sin función. La carrera de los conjurados 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 apunta a la deconstrucción de las reglas sociales, para él completamente arbitrarias y reemplazables por cualquiera otras.

¹ Deleuze, Gilles (1989) *La lógica del sentido*, Barcelona, Paidós.

En todo caso, las reglas lingüísticas son por él entendidas como un mero juego social más. Así, las cambia y altera continuamente, utilizando diferentes tipos de codificaciones, formalismos lingüísticos y lógicos, paradojas del sentido, sistemas incompatibles, de sistemas cerrados que agotan sus posibilidades, de juegos de palabras, dobles sentidos, ambigüedades que dan lugar a sentidos emergentes y lógicas del *non-sense*.

Las líneas abiertas por Carroll pervivieron en épocas de las vanguardias literarias y un siglo más tarde, en la década de 1960, los escritores agrupados en torno al *Oulipo* recurrieron reiteradamente al uso de instrucciones y reglas de juego a modo de generadores de textos literarios. El establecimiento arbitrario y artificial de *contraintes* los llevaba, al igual que a Carroll, a cuestionar si toda regla tanto literaria como lingüística no sería tan arbitraria y artificial como las mismas.

El gusto por los juegos de palabras deriva de las posibilidades de permutación y de transformación implícitas en el propio lenguaje, sus posibilidades combinatorias. A partir de estas posibilidades, un escritor llega a determinada instancia en que las combinaciones obtenidas, obedeciendo a su propio mecanismo autónomo e independiente de toda búsqueda de significado, se carga de una significación inesperada o de un efecto imprevisto al que la conciencia no hubiera llegado intencionalmente.

Wittgenstein y Derrida

Me detendré aquí en dos frases: una de Ludwig Wittgenstein y otra de Jacques Derrida.

“La expresión “juego del lenguaje” debe poder de relieve el hecho de que hablar de determinada manera implica una determinada forma de vida.”

LUDWIG WITGENSTEIN²

“Parce que nous commençons à écrire autrement, nous devons relire autrement.”

JACQUES DERRIDA³

Para Wittgenstein (en la segunda etapa de sus planteos filosóficos), las reglas del uso del lenguaje se asemejan a las reglas de un juego, por lo cual sería erróneo pretender hallar el sentido de las

² Wittgenstein, Ludwig (1988) *Investigaciones filosóficas*, México, UNAM.

³ Derrida, Jacques (1967) *De la grammatologie*, París, Éditions de Minuit.



palabras en referencia a las cosas del mundo. Así, cuestiona las formas de pensamiento lineales y argumentativas y mantiene una actitud crítica hacia los discursos de la lógica moderna. Wittgenstein establece dos importantes nociones filosóficas: la que señala que los límites del mundo son los límites del propio lenguaje y la de “juegos del lenguaje”. Lo que llamamos lenguaje no es otra cosa que sus distintas formas de uso cambiantes, abiertas y continuamente creadoras de reglas. La problemática del sentido no puede disociarse, entonces, de la problemática del uso. Para Derrida, por su parte, si uno comienza a escribir sin renglones, comenzará también a leer de acuerdo con una organización espacial diferente. Al escribir diferente, se leerá diferente y, al leer diferente, se entenderá al mundo de diferente manera. La no linealidad de la escritura tiene que ver con la pluralidad de sentidos. El sentido no nace de una causalidad sucesiva e irreversible sino de múltiples experiencias simultáneas. Pero además, Derrida se opone a un modelo metafísico de lectura. Leer no debe tener como meta la búsqueda de un sentido detrás del texto (no hay nada más allá del texto). La nueva forma de leer no es llevada por la ilusión de una interpretación del sentido oculto en el texto sino que se centra en el texto mismo.

Al igual que para Wittgenstein, para Derrida la noción de juego ocupa un rol estratégico. De hecho, la misma deconstrucción se basa en el juego en tanto que “afirmación de un mundo de signos sin falta, sin verdad, sin origen y que se ofrecen a una interpretación activa”, tal como señala este último filósofo⁴. A partir del proceso de deconstrucción, el mundo pasará a ser no otra cosa que un juego de signos. Recordemos que ya Friedrich

⁴ Derrida, Jacques, (1989) *Escritura y diferencia*, Barcelona, Anthropos.

Nietzsche había sustituido los conceptos metafísicos de ser y verdad por la noción de juego, entendiendo al juego como principio constructor-destroductor de todo lo existente.

Los Wordtoys

La antología de los *Wordtoys* se constituye como una especie de "libro-juguete" que recopila obras concebidas a partir de diferentes estrategias: el hincapié en la materialidad de los signos (*El jardín de la emperatriz Suiko*, *22 mariposas rosas*), la interactividad (mariposas-libro), las combinatorias y el azar (*El suicidio de la señorita Chao*) o el uso de instrucciones (*El procesador de textos rimbaudiano*, *Escribe tu propio Quijote*). Estos dos últimos trabajos (al igual que en el *Canon occidental* o *El lenguaje de los pájaros*), buscan denunciar la ideología que subyace detrás de la noción del escritor como genio creador. No somos nosotros los que hablamos sino que es el lenguaje el que habla a través de nosotros. El sujeto moderno está concebido como sujeto autónomo, racional y autodeterminado. Sus enunciados tienden a ser transparentes, concientes, eficaces y veraces. En el siglo XX (desde Bajtín hasta Lacan, desde Althusser a Derrida), se produce en cambio una deconstrucción sistemática de la noción de sujeto metafísico, origen de la palabra y de la acción, para colocar en su lugar la idea de un sujeto descentrado y condicionado tanto por sus particulares condiciones socio-históricas como por la misma estructura del lenguaje. William Burroughs, por ejemplo, señalaba de qué manera el lenguaje cierra los significados sobre las cosas. El lenguaje ejerce el control sobre los seres humanos, encerrándonos en patrones de percepción y pensamiento convencionales, reproduciendo sistemas de micro-control social. La obra *La biblioteca*, por su parte, remite a la idea de que no existen los hechos sino sólo posibles y múltiples interpretaciones de los mismos.

El proyecto *Bubbleboy*

Literatura a base de instrucciones

El proyecto *Bubbleboy* sigue una tradición de literatura a base de instrucciones. Este tipo de literaturas, si bien pueden ser rastreadas desde muy antiguo, cobran especial auge en la década del 60, en épocas del *Oulipo* (*Ouvroir de Littérature Potentielle*), debido a que, para sus miembros, la instrucción se convirtió en objeto privilegiado de



estudio y experimentación. Al estar en presencia de un elemento metatextual que precede y estructura al texto, este tipo de obra se coloca en la vereda opuesta a la estética del subjetivismo romántico y remite a las nociones de literatura objetiva y de máquina.

Las instrucciones del proyecto *Bubbleboy* serán de dos tipos: los propios del dispositivo y los establecidos de antemano en el proceso narrativo. Con respecto a los primeros, el proyecto fue concebido para ser realizado en internet, en un *fotolog* gratuito que permitía un único *post* diario y que no brindaba posibilidad de posteriores correcciones.

Con respecto a los segundos, se estableció que la obra constaría únicamente de 100 *posts*, durante cien días consecutivos. Cada uno de ellos constaría de una imagen y un texto breve. Las imágenes, por su parte, serían encontradas a partir de buscadores de imágenes en la red. El proyecto *Bubbleboy* duraría, entonces, 100 días. El *Diario del Niño Burbuja* se constituyó como un texto en proceso que se fue desarrollando en el día a día, sin una trama o dirección preestablecida.

La ficción por entregas

Siempre han existido textualidades que se han extendido en el tiempo, o incluso donde esta misma extensión temporal se constituía como parte esencial de las mismas. Tal es el caso, por ejemplo, de las crónicas históricas en general, pero también es el caso de los diarios personales y los epistolarios. También han existido casos de textualidades ficcionales extendidas en el tiempo. En el siglo XIX, diarios y semanarios se dedicaron a publicar obras literarias que aparecían impresas en entregas sucesivas. Así sucedía, por ejemplo, con anónimas historias de amor o de terror pero también con ciertas novelas de Charles Dickens, Alejandro Dumas,

Honoré de Balzac o con la misma Ana Karenina de Tolstoi. Este tipo de literatura por entregas, apuntaba a captar la fidelidad del lector, quien a lo largo del tiempo, adquiría familiaridad con las obras.

Los diarios personales

Los diarios personales, además de generarse por entregas, insisten en la temática del yo y del nombre propio. En los mismos, el escritor pretende, a partir de la propia representación, cristalizarse en tanto sujeto. Estos textos son asociados generalmente con un cierto "compromiso de verdad", relacionándose, en este sentido, con el género confesional: decirlo todo. Sin embargo, la unidad de sentido, la ilusión de referencia y verdad a que refiere este tipo de textos pronto se ven comprometidas. En los setenta, por ejemplo, Severo Sarduy habla de una fractura en el monólogo autobiográfico. Esta fractura se relaciona con la revisión de nociones como las de cuerpo, mundo y tiempo –los baluartes de la identidad autobiográfica– que a partir del pensamiento crítico posmoderno han perdido su solidez y contundencia. El yo podría aparecer, en todo caso, definido únicamente a partir de una pluralidad de elementos compuestos, transitorios y efímeros.

El niño burbuja

El cuerpo constituye el medio con el que nos relacionamos con el mundo y con los Otros. En el cuerpo, será la piel la que actúe como límite. Al ser un niño burbuja, el cuerpo de *Bubbleboy* es sólo esa membrana que lo separa del resto. Adentro y afuera



es lo mismo. La burbuja es, a la vez, su límite y su cuerpo. Burbuja es frágil, etéreo, inconstante y aislado. Responde a una forma de subjetividad débil y

cambiante; en continua amenaza de penetración, explosión, extinción. La fragilidad de *Bubbleboy* posee ecos formales que se repiten a lo largo de los textos: Burbujas, anillos de humo, lámparas de lava, bolas de vidrio con nieve, etc., así como el motivo del vuelo (la cacatúa perdida, los aviones, la mariposa tatuada). La rareza de los cuerpos, por su parte, se refleja en el motivo de los animales extraños (en la veterinaria, en el museo de Ciencias Naturales).

Burbuja y el espacio

El cuerpo de *Bubbleboy* abre, por sus características, una posibilidad extradimensional más allá de las tres dimensiones del espacio de nuestra experiencia cotidiana. Las burbujas no tienen horizonte. Flotan en un hiperespacio constituido por múltiples dimensiones. Si uno piensa en un conjunto de pompas de jabón suspendidas en el aire, se podría concebir a cada una de ellas como un diferente universo extradimensional. La membrana que forma el cuerpo de Burbuja determina igualmente un espacio de exclusión cerrado en sí mismo. Además de habitar en un hiperespacio, *Bubbleboy* habita un nuevo espacio que también se presenta como otro: el espacio de la ficción. Al igual que el espacio de los sueños, la ficción se constituye como espacio heterotópico privilegiado.

Al constituirse como proyecto en red, el niño Burbuja habita otro espacio sin coordenadas específicas: el ciberespacio.

Burbuja y el tiempo

Bubbleboy es conciente en todo momento de su diferencia. Dado que se trata de una narrativa no lineal (es decir, sin una clásica trama de comienzo medio y fin al estilo aristotélico), sino formada por diferentes presentes, y dado que dicha narrativa se radica en el dispositivo de la red, se pondrán en juego otras leyes que las tradicionales leyes narrativas. El posmodernismo establece una temporalidad discontinua y fragmentada. Se vuelve imposible un sentido único y coherente en lo que se refiere a memoria, narrativa o historia. Vivimos sumergidos en cambio en un *continuum* de momentos presentes que devienen en forma en todo caso azarosa y desconectada. Un universo por completo diferente al regido por las nociones de duración, historia, sustancia y ser trascendente propios de la edad moderna. Con respecto al tiempo, *Bubbleboy* se está continuamente interrogando sobre su propia historia, sobre la historia familiar, sobre la historia de la

humanidad. Se pregunta sobre su pasado (orígenes) y sobre su futuro (destino). Es decir, por el comienzo y el fin de la narración que lo contiene. Los cuestionamientos de *Bubbleboy* se extienden también hacia la naturaleza del universo que lo alberga, preguntándose recurrentemente sobre las leyes físicas y cósmicas del mismo. La espacialidad posmoderna, relativiza y disuelve las distinciones entre superficie y profundidad, coordinadas jerárquicas adelante, atrás, arriba, abajo, adentro y afuera (en *Bubbleboy*, esto se manifiesta en lo efímero de la oposición adentro-afuera: una frágil membrana a punto de estallar). Palabras e imágenes, por su parte, ya no remiten a un mundo que las precede y al cual representan sino que se vuelven autorreferenciales. Ya no tiene lugar la hermenéutica de un adentro y un

afuera por ejemplo, en los pares física y metafísica, esencia y apariencia, manifiesto y latente, ni ningún modelo de entendimiento que lleva a la profundidad por metáfora. Si bien *Bubbleboy* permanece atrapado en su burbuja, se registran en la narración continuos desplazamientos hacia los espacios de los viajes: los viajes en el espacio-tiempo que se presentan como ficción dentro de la ficción (a Pompeya 2079, a las Tierras Planas, etc.), los viajes de aquellos quienes lo rodean (la hermana, los padres), los viajes que planea (por ejemplo, hacia lugares cuyos nombres comiencen con "P"). El personaje traspasa los límites entre estos espacios, fácil, naturalmente. En este sentido, los *links* hipertextuales en la red funcionarán como una suerte de agujeros negros que hacen las veces de canales de conexión.



Belén Gache (Licenciada en Historia del Arte, Máster en Análisis del Discurso) es docente en el postgrado de la Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad de Buenos Aires y coordina el área de literatura experimental del proyecto **LIMbØ**, que funciona en el Museo de Arte Moderno de la Ciudad de Buenos Aires. Su plural obra creativa abarca tanto la novela (finalista en el XXIII Premio Herralde de Novela con *La vida y obra de Ambrosia Pons*, Barcelona, 2005), como el ensayo (como su imprescindible *Escrituras nómades, del libro perdido al hipertexto*, LIMbØ 2004 / Gijón, Trea, 2006), la poesía y la creación digital. Su libro de poemas *El libro del fin del mundo* (Fin del mundo Ediciones, 2002) incluye un CDROM con obras electrónicas, algunas de las cuales han recibido Menciones Especiales del Jurado en los eventos *Post Cagean In-*

teractive Sounds, (Machida City Museum, Japón), Buenos Aires Video XXIII (Premio ICI de video y multimedia experimental) y han participado en eventos como *Hypertext 01* (Universidad de Aarhus, Dinamarca), o *FILE*, (Museo de Imagen y Sonido de San Pablo, Brasil). Desde 1996 realiza los WORDTOYS, serie de trabajos de literatura experimental para Internet.