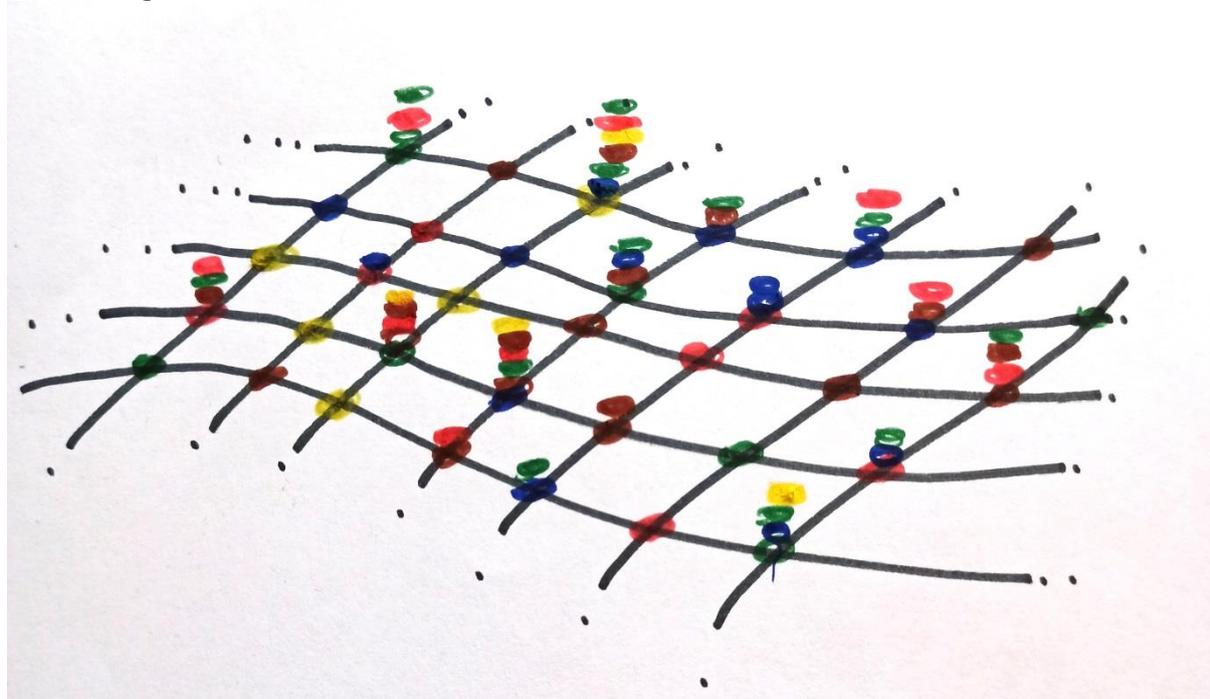


# El juego de las palabras

x Alejandro Baroni Marcenaro



*Aquí se dispara con palabras, se asesina con conocimiento, nuestra guerrilla son los libros.*

René Pérez Joglar (Residente)

*El mundo es lo que los hombres hablan entre sí.*

Héctor Massa

*El ser que puede entenderse es el lenguaje.*

Hans-Georg Gadamer

*Todos los gobiernos descansan en la opinión.*

James Madison

*La metafísica es parte de la literatura fantástica.*

Jorge Luis Borges

*Así, pues, saber consiste...en restituir la gran planicie uniforme de las palabras y de las cosas. Hacer hablar a todo.*

Michel Foucault en *Las palabras y las cosas*

*Lee Sedol reveló que (durante la partida de Go que ganó a la máquina Alpha Go) quiso encontrar un movimiento que la computadora no pudiese predecir, por mucho que calculara, aunque su propio proceso de pensamiento no había sido racional en lo absoluto: el movimiento había sido producto de la más pura inspiración.*

Benjamin Labatut, en *Maniac*

## **Se sabe poco, pero algo se sabe**

Ya en 1969 en su *Sobre la violencia*, Hannah Arendt se declaraba aburrida y sobrepasada por la abundancia de estudios científicos sobre la agresividad y causas de la violencia, ese supuesto “enigma” que veía adjudicado a la “naturaleza”, a la racionalidad, la emotividad, a las dos y a ninguna de ellas, o a alguna “esencia” humana. Rechazaba tales trivialidades y se dedicó entonces a mirar y repasar acontecimientos, esos que simplemente están accesibles para cualquier atento observador hijo de vecino.

Ya está estudiado, observado, verificado, delineado que cada quien parece –sin seguir adecuadamente al perspicaz hombre que interpretó sobre los sueños y se animó a mirar adentro de la psiquis– un *Tanatero(s)*, *Tanat(er)os*, de Eros y Tanatos, portamos vida y muerte,

violencia y caricia, amor y odio, pintados de negro, blanco y todos los colores intermedios, viviendo en nada que sea paraíso terrenal o celestial, no más que en un lugar vivible. También, para calmar curiosidades al respecto cada tanto, sin apuro, puede leerse a Nietzsche, Arendt, Clausewitz, Sun Tzu, Foucault, Oyèwùmi, la Biblia ...sobre la violencia en lo grande y lo chico.

En este texto se propone un desplazamiento desde la metafísica de las bombas, misiles y portaaviones, esa que atrapa a demasiada gente, se contempla y deja seguir, que se mira en las pantallas, en redes, desde lejos por vía electrónica, esa que no impide el turismo a las zonas vecinas de países en guerra, la banalidad de imágenes y comunicaciones sobre asesinatos invisibilizados y la computación de muertes...un desplazamiento hacia otra metafísica, a una actividad de palabras, que cualquiera puede realizar: al *polemós*, la polémica de las palabras o la guerra de las palabras.

Pero, ¿es que ya no se realiza tal polémica? Sí, limitadamente, con poca gente, comunes y corrientes y privilegiados. Poco. ¿Es que no se debate en la academia y los medios? Poco, y mucho entre amistades y pares palmeándose el hombro.

¿No es que la información es más que sobreabundante, con *fakes*, cuentos y leyendas? Puede ser, bien, ¿y de qué otra cosa podrían estar construidas las historias? ¿acaso no hubo siempre y hay historiadores *fakers*? ¿qué esperabas? ¿qué otra cosa más que una catarata informativa? ¿una información a la medida para ti? ¿un sistema de ideas y lenguaje fácil de entender? ¿con docentes y policías incluidos? ¿con burócratas e interpretadores a tu disposición y servicio?

*Ajo y agua*, a joderse y aguantarse, dijo Jorge Esmoris.

Se sabe más que antes, hay más accesos que antes y mañana habrá más que hoy, mientras se sabe poco acerca del cerebro humano, el cosmos, la materia, la psicología, la antropología y muchísimo menos sobre las supuestas ecuaciones del todo, del universo.

En lugar del temor, la denuncia y la queja exclusiva, diciendo “ay qué horrible está el mundo y encima el algoritmo” o “cierro los ojos y sigo”, mejor dedicar impulso hacia la detección de *fakes* y *posteos* de inteligencias computadas, aprendizajes de técnicas de lectura rápida y comprensiva, elección, descarte, jerarquización temática, caminos de búsqueda entre la abundancia informativa, de metodologías de investigación aplicadas desde la escuela y la secundaria, con mucho dinero y mente puesta en niños y jóvenes, el entrenamiento juvenil en la investigación de las mejores soluciones a los problemas y el trabajo crítico en lugar de buscar y conformarse con la “verdad” humana y la del algoritmo.

Y todo lo anterior combinado con otra escuela, la del aprendizaje de trucos para el nublado de la identificación facial, de la ubicación geográfica y la persistente promoción de engaño a plataformas digitales vendedoras de datos.

Mensaje a los violentos banales con misiles: hagan su guerra, es lo que les sale fuera de toda persuasión, cartas de intenciones y declaraciones de derechos humanos.

Aquí se va por otro lado.

# Un lenguaje apto para mucha gente

Algunos optimistas en difusión de ideas, idealistas, nominalistas, pocos y pocas, pensaron jugar a cómo debilitar tanta vergüenza ajena.

Para ello, tales optimistas en futuros establecieron una especie de lenguaje de la palabra, en construcción, guiado y delimitado por preguntas y respuestas como estas:

¿Es la palabra una comunicación?

Sí, la palabra es expresión y escucha.

¿?

Es una acción.

¿Es un misil una comunicación?

Sí, aunque aquí, si leíste más arriba, o si no prestaste atención, estamos en otra cosa.

¿Es racional la palabra?

No necesariamente.

¿Emocional?

Sí.

¿Tienen los animales un lenguaje?

Sí.

¿Y las plantas?

Sí.

¿El agua y el aire?

Sí.

¿Y los seres humanos?

Sí, un poco más elaborado.

¿?

Confuso.

¿Qué hace la palabra?

La palabra hace el medio, la idea, el mensaje, la imagen, el signo, razón, sentimiento, arte, ciencia, oficio, intuición, abducción, conciencia, inconciencia.

¿?

Un cierto vínculo entre personas, animales, plantas y ambiente.

¿Es idealista la palabra?

Sí.

¿Es materialista?

Sí.

¿Puede haber palabra inaudible?

Sí.

¿Invisible?

Sí.

¿Hay gente que no puede tirar palabras?

Sí.

¿Hay quienes no quieren tirar palabras?

Sí.

¿Hay confusionistas?

Sí.

¿La palabra, necesita plataformas digitales?

Sí.

¿Redes sociales?

Sí.

¿Puede ir de arriba para abajo?

Sí, como escriben en China.

¿De derecha a izquierda?

Sí, como semitas.

¿De izquierda a derecha?

Como aquí.

¿De abajo hacia arriba o en espirales?

Sí, en México.

¿Es el silencio palabra?

Sí.

¿Conviene suspender la palabra?

Sí, a veces.

¿Es la literatura fantástica palabra?

Sí, la más perspicaz.

¿Qué lenguaje usa la palabra?

Cualquiera.

¿Es palabra el lenguaje computacional?

Sí.

¿Hablan las computadoras?

Sí.

¿Hacen poesía las computadoras?

Sí, se delatan solas.

¿Y las máquinas artificiales?

Sí, se delatan solas.

¿Tienen palabra?

Solo en cuestiones cuantificadas.

¿Es palabra una ecuación?

Sí.

¿Es palabra la acción de sumar?

Sí.

¿La expresión *Otro mundo es posible*, es palabra?

Sí.

¿Puede la palabra ser ignorante?

Completamente.

¿Ambigua?

Sí, con toda riqueza

¿Puede ir detrás del saber?

Sí, como en la Real Academia

¿Tiene fuerza la palabra?

Sí.

¿?

Depende.

¿Puede ser violenta?

Sí.

¿Amorosa?

Sí.

¿Es palabra la amistad?

Si.

¿Es la palabra un arma?

Sí.

¿Tiene poder?

A veces.

¿Hay lucha de poder entre palabras?

Sí.

¿Puede la palabra terminar con la lucha de poder?

No.

¿?

Puede jugar la carta de la palabra sin intento de dominación.

¿Hay guerra de palabras?

Sí, en griego *πόλεμος* (pólemos) significa “guerra”.

¿Un ejemplo?

Una metáfora es como una bala sin dirección y con dirección.

¿Es pacifista la palabra?

No necesariamente.

¿Y la palabra paz?

Solo en vacaciones.

¿Y el ensayo?

Un misil.

¿Y un libro?

Una bomba atómica

¿Y una página web?

Un portaaviones

¿Y una poesía?

Un cohete a las estrellas

¿Y una novela?

Un submarino nuclear

¿Y una música?

Un gps.

¿Y un insulto?

Una pavada con la que se construye

¿Puede la palabra eliminar los misiles?

No.

¿?

Debilitarlos.

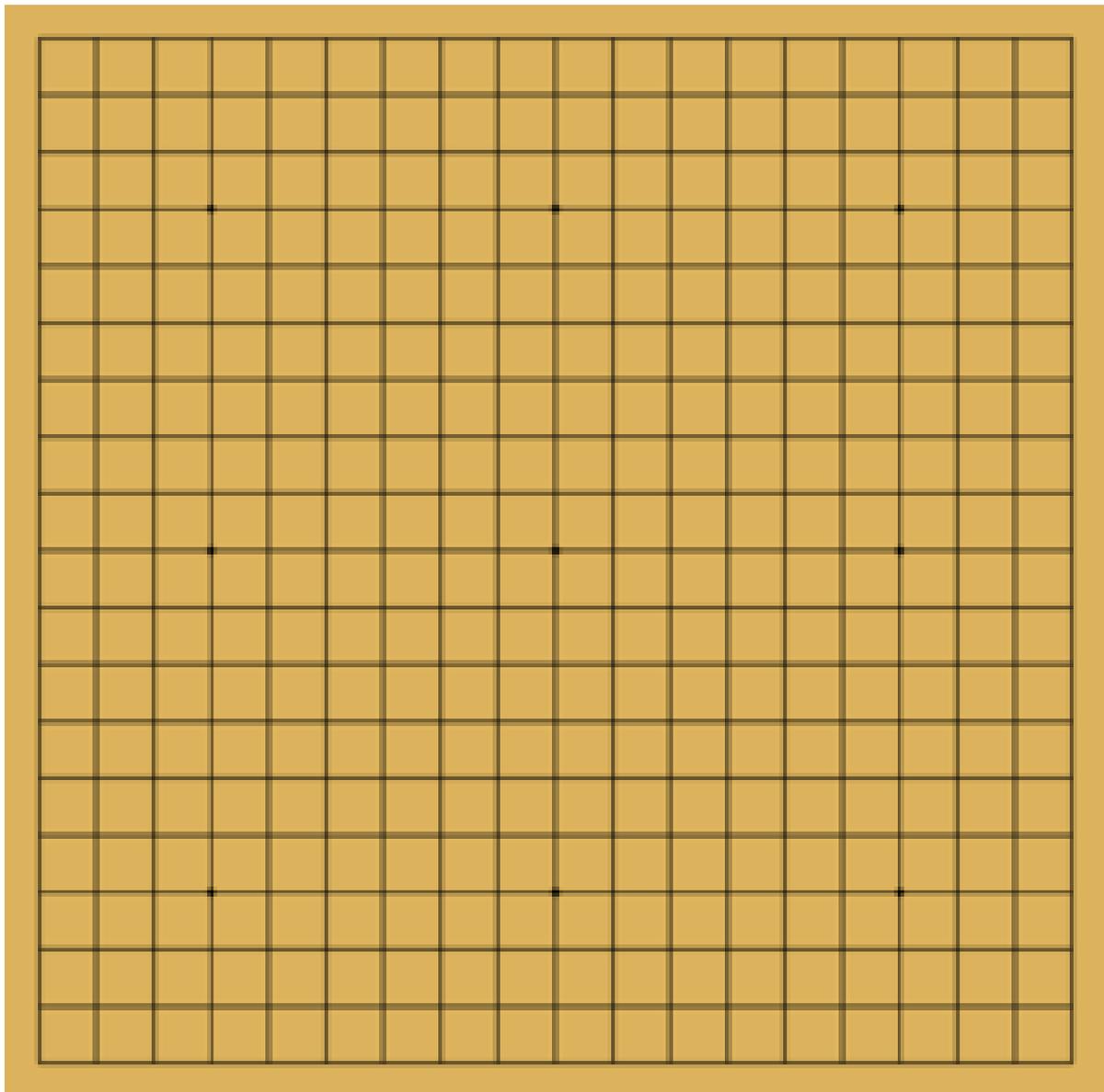
¿Y qué más?

Nada, que la mente te acompañe.

## **La guerra territorial de la palabra**

El Go es un juego milenario, en el que dos contrincantes colocan piedras (fichas) blancas o negras en un tablero plano de 19x19 líneas que se cruzan formando 361 puntos en total, el territorio. Gana la

partida quien encierra más territorio y captura más fichas que el contrario y las toma prisioneras.



*Tablero de go de 19 x 19 líneas, fuente: Wikipedia*

Inventemos ahora un juego de Go con ocho mil millones de jugadores humanos (la población del planeta) que emiten palabras.

El nuevo tablero tiene esa cantidad de puntos/intersecciones o sea es un tablero de unas 90.000 líneas paralelas y otras 90.000 líneas también paralelas entre sí.

Como  $89.500 \times 89.500 = 8$  mil millones dejamos espacio para los nacimientos.

Este juego es una batalla por la sobrevivencia, en la que interviene todo el mundo.

Cada jugador sabe que hay un punto/intersección que lo identifica.

Cada jugador puede poner fichas en su punto y en cualquiera de los otros, o sea hablar (apalabrarse) consigo mismo, y hablar (apalabrarse) con cualquier otra persona.

Las plantas, animales no humanos, agua, aire, energía, materiales, juegan integrados con quienes se les apalabran.

Cada punto humano es entonces un espacio de palabras en construcción.

Cada espacio de palabras puede estar activo, inactivo, neutralizado, indiferente.

El tablero deja de ser plano, pasa a ser una superficie curva en movimiento.

Las líneas pasan a ser curvas paralelas que forman puntos con las otras curvas también paralelas entre sí.

Cuanta más acción de palabras haya, las curvaturas de la superficie territorial se complican.

El movimiento del territorio pone en riesgo a los jugadores, a su punto, a su territorio, en caso de que no construyan bien sus espacios de palabras, éstos pueden desmoronarse y debilitarse.

Los jugadores disponen cada cual de fichas en cantidad y colores a su elección.

Cada ficha es una palabra, según lo dicho más arriba.

La gente puede jugar o no, no es obligatorio.

No hay orden para la jugada, juega la iniciativa de cada quien, a un movimiento por día.

Aunque el jugador esté inactivo, mantiene siempre alguna palabra en su espacio,

Como en el juego del Go tradicional, cada espacio (punto, persona) puede ser rodeado por otros espacios y limitado. Tan limitado puede resultar que se convierta en un prisionero.

A diferencia del Go tradicional, cada jugador puede liberarse de su prisión jugando fichas (palabras) que debiliten los espacios vecinos y no tan vecinos, puede fortalecer su propio espacio y aquellos que estime conveniente.

Como Lee Sedol, el campeón humano de Go y Alpha Go, (la máquina que le ganó a Lee cuatro a uno en cinco juegos) hicieron, cada jugador puede colocar palabra (ficha) en cualquier parte de la humanidad en

juego, diciendo más de lo mismo o sorprendiendo.

En la colocación de palabras puede haber asociaciones, coordinaciones, espontaneidad, creación de instituciones, acciones individuales y colectivas.

Asociativa o individualmente, las palabras pueden ser colocadas como un juego estratégico.

También como juego espontáneo.

Intuitivo.

El juego de las palabras se construye y destruye al mismo tiempo

No habría ganadores y perdedores, no se gana o se pierde en este juego.

Aunque puede haber muerte entre los silenciosos permanentes, neutralizados y neutralizadas, ubicados en territorios dominados que debilitaron su espacio o abandonaron la palabra por el motivo que fuera.

No hay ganadores.

El juego no termina. ||

Agradecimientos por su lectura y comentarios: a José Miguel Busquets, Maximo Cano, Leo Harari, Irene Maggi, Alejandro Michelena, Jorge Moleri y Graciela Gómez Palacios.

## **Palabras clave:**

Juego

Go

Palabra

Alejandro Baroni Marcenaro

[www.librevista.com](http://www.librevista.com) n° 59, julio 2024