

EL FIN DE LA LITERATURA Y LA ESCRITURA POST-ESTÉTICA

Dr. Mauricio Navia A.
Coordinador del doctorado de filosofía y el CIE ULA

Resumen:

La estética y el arte contemporáneo emergen sobre todo de propuestas artísticas no literarias (el Pop-Art, Fluxus, el Arte Conceptual, los Happenings, el Povera, los performances, los Minimalismos, la arquitectura postmoderna, el arte accional, las instalaciones, el cine post, la antimúsica de Cage y la electrónica, etc.). La literatura moderna de vanguardias se recicló en Latinoamérica en los años 50` y 60` y se deshilacha repitiéndose en los 80` y 90`. La literatura contemporánea del último cuarto de siglo (la literatura visual, la letrista o aletrista, la de tribus urbanas post rockeras o post sexuales, la del Rap y el Hip Hop, la poesía accional o la virtual, el Ciberpunk, la Novela Gráfica, la Hiperficción Constructiva o Colaborativa, la Narrativa Hipertextual, la Ciberpoesía, la Escritura Telecomunicativa, múltiples poéticas digitales o de Internet, la escritura puramente virtual, etc.), se apropia de los lenguajes no-representativos ni expresivos, abandonando el significado moderno de la gran (aurática) obra literaria, del artista-escritor-genio y el de la literatura subjetiva (del inconsciente) propia de la estética moderna.

Palabras clave: estética, arte contemporáneo, artista-escritor-genio, virtual.

Abstract:

Aesthetic and the contemporary art emerge mainly from nonliterary artistic proposals (Pop-art, Fluxus, the Conceptual Art, the Happenings, the Povera, the performances, the Minimalism, the postmodern architecture, the action art, the facilities, the cinema post, the anti music of Cage and electronic music, etc.). The modern Literature of vanguards recycle in Latin America in the 60`s 50`s and tears away repeating itself in the 80`s and 90`s. The contemporary Literature of the last quarter of century (visual Literature, the letter or non letter, the one of post sexual rockers or post urban tribes, the one of the Rap and the Hip Hop, the action poetry or the virtual one, the Cyberpunk, the Graphical Novel, Hyper fiction Constructive or Collaborative, the Hyper textual Narrative, the Cyber poetry, the Scripture Telecomunicative, manifold poetic digital or of Internet, the purely virtual writing, etc.), takes control of the not-representative nor expressive languages, leaving the modern meaning of the great (aura) literary work, of the artist-writer-genius and the one of subjective Literature (of the unconscious one) typical of the modern aesthetic.

Key words: Aesthetic, contemporary art, artist-writer-genius, virtual.

EL FIN DE LA LITERATURA Y LA ESCRITURA POST-ESTÉTICA

Dr. Mauricio Navia A.

La estética y el arte contemporáneo emergen sobre todo de propuestas artísticas no literarias (el Pop-Art, Fluxus, el Arte Conceptual, los Happenings, el Povera, los performances, los Minimalismos, la arquitectura postmoderna, el arte accional, las instalaciones, el cine post, la antimúsica de Cage y la electrónica, etc.). La literatura moderna de vanguardias se recicló en Latinoamérica en los años 50` y 60` y se deshilacha repitiéndose en los 80` y 90`. La literatura contemporánea del último cuarto de siglo (la literatura visual, la letrista o aletrista, la de tribus urbanas post rockeras o post sexuales, la del Rap y el Hip Hop, la poesía accional o la virtual, el Ciberpunk, la Novela Gráfica, la Hiperficción Constructiva o Colaborativa, la Narrativa Hipertextual, la Ciberpoesía, la Escritura Telecomunicativa, múltiples poéticas digitales o de Internet, la escritura puramente virtual, etc.), se apropia de los lenguajes no-representativos ni expresivos, abandonando el significado moderno de la gran (aurática) obra literaria, del artista-escriptor-genio y el de la literatura subjetiva (del inconsciente) propia de la estética moderna.

EL FIN DE LA LITERATURA Y LA ESCRITURA POST-ESTÉTICA

"no cabe duda de que las grandes épocas en la historia del arte fueron aquellas en las que la gente se rodeó, sin ninguna conciencia estética, y sin nada parecido a nuestro concepto de arte, de configuraciones cuya función religiosa o profana en la vida era comprensible para todos y que nadie disfrutaba de manera puramente estética."

H. G. Gadamer

I. La generación artística de los 50` (Beuys y Warhol, por ejemplo) y los poetas Beatnik inician una actitud estética esencialmente distinta. El objeto del arte y de la estética deja de ser el sujeto de los sentimientos y del inconsciente y se abre a toda la realidad, incluso la mass mediática, pero desideologizada y diseminada como siendo pura realidad virtual, valor y ópticas a ser interpretadas en juegos conceptuales de interpretación. Se abandona la "expresión" y el "genio" como los contenidos fundamentales del arte y la obra literaria. La obra misma se deslegitima, no sólo por estar a merced de los mercados editoriales que adquieren un nuevo poder de comercialización y control del circuito, creando incluso movimientos literarios (como

EL FIN DE LA LITERATURA Y LA ESCRITURA POST-ESTÉTICA

Dr. Mauricio Navia A.

el Boom de Latinoamérica),¹ sino porque los estilos y técnicas se reciclan y repiten, transformados, de modo masivo. El escritor-autor-genio se desliza hacia los temas y contenidos de las sociedades postindustriales y se libera de su interioridad cerrada.² El proceso creador ya no funciona por las inspiraciones o iluminaciones del talento sino por investigaciones artísticas o interpretaciones de lo banal, lo hiperkitsch o lo mass mediático y por ampliar sus intereses a toda realidad comprendida ahora como realidad virtual hecha por el hombre artista. La estética se modifica porque su objeto, el arte y la literatura, se abren y cambian. Con ello cambian el lugar del artista-genio-escritor, el de la obra de arte literaria, el de la creación como inspiración del talento, el de la recepción como expresión que se deja expresar, y el de su lugar en la historia de lo clásico (lo ejemplar absolutamente original)³.

II. Lo mejor de la poesía de estos años está en los escritos cínicos y antimetafóricos y no expresivos ni representativos, del Pop, de Fluxus, en la poesía conceptual, en la literatura minimalista, en la poesía ágrafa, letrista, aletrista o visual, en la literatura virtual, en la poesía de tribus urbanas post rockeras o post sexuales, en las poéticas del Rap y el Hip Hop, en la poesía accional o informática. Es poesía casi

1 En la llamada Latinoamérica (los países de origen iberos) las vanguardias de mediados de siglo se repitieron y reciclaron, al igual que en el resto de los continentes, como un pastiche de los contenidos técnicos y estilos de los grandes autores y artistas modernos, versionados localmente. Los movimientos de principios de siglo (Dada, Surrealismo y Expresionismo, etc.) se tradujeron y cada país formó su lista de clásicos de vanguardias. Los llamados escritores del Boom latinoamericano hicieron su versión de los "grandes escritores" de la primera mitad de siglo. Gabriel García habla de la preeminente influencia de Faulkner en su obra. Mario Vargas dice que para él fue decisivo Flaubert. Juan Rulfo dice que fue Kafka. Ernesto Sábato que fue Dostoyevski... y así. En realidad todos leyeron el conjunto de la literatura de vanguardias y se apropiaron de sus virtudes pero también de sus defectos estéticos modernos. La literatura moderna de vanguardias se recicló en Latinoamérica en los años 50' y 60' y se deshilacha repitiéndose en los 80' y 90' ya desahogada y sobresaturada de vanidad. Como decía Klaus Honeff, puede que este deshilacharse tarde un par de siglos (como pasó en el caso del Renacimiento que murió cuando advino el Barroco, pero fue una muerte lenta) pero lo que es evidente que ya no están vivos, tanto la literatura y el arte como la estética moderna.

2 Además durante los años 60' la reflexión estética se dirige a reinterpretar a Nietzsche, Heidegger, Gadamer, Wittgenstein y otros filósofos, quienes prestan su perspectiva sobre el arte y la estética para pensar estos nuevos fenómenos contemporáneos (me refiero a Deleuze, Foucault, Derrida, Lyotard, Vattimo, Perinola, Maffesoli, etc.). Nietzsche es el primero en ampliar el concepto de artista y el de arte y, con ello, el de estética, hasta afirmar que todo hombre, que produce la realidad de modo autoconsciente como interpretación y valor, es un artista. Nietzsche es el primero en objetar la estética del genio, al pensar el genio como el filósofo-hombre que crea la realidad como valor y óptica. Nietzsche realiza la primera gran crítica al sujeto del inconsciente, y al sujeto en general, cuando entiende que somos diálogo e interpretación y ente poieticamente producido. Heidegger se ocupa de pensar la obra de arte y el significado de desocultación en relación a la verdad de la obra de arte y con ello piensa de otro modo el arte y la estética. Todos estos autores y movimientos de la segunda mitad del siglo XX están ligados a una nueva reconsideración de la literatura que la modifica esencialmente. Uno de los resultados fundamentales de las filosofías de Nietzsche, Heidegger, Gadamer y sus seguidores de la segunda mitad de siglo es que el sujeto racional cartesiano no existe, pues no hay tal fenómeno de un ego, de un yo puro, de una unidad pura de la percepción trascendental, de una conciencia pura (de la percepción o del tiempo). Pero lo esencial es que no hay tampoco un sujeto no racional, un sujeto del inconsciente, un sujeto de los sentimientos de placer y displacer, una subjetividad descentrada del artista genio que deba expresarse. La tesis básica los literarios y la estética moderna es que creen que hay un inconsciente que tienen que expresar...no existe tal subjetividad no racional...no hay sujeto en absoluto.

3 La posguerra devino en la oficialización de las vanguardias, en su industrialización y masificación por las instituciones de la cultura de los estados del nuevo orden industrial, tecnológico y telecomunicacional. Bretón (el año de 1952) empezó a quejarse que "la irreverencia ya no era posible" después de la segunda guerra y Octavio Paz confirmaba que el espíritu de la estética y la literatura de vanguardias había desaparecido: "sólo quedaban las técnicas y los estilos vacíos", pero sin contenidos, sin "espíritu", decía Paz, que ahora se aprendían en las escuelas o talleres de literatura, o en las instituciones del arte. Los amigos de la Escuela de Frankfurt, Adorno, Benjamín, Marcuse y Horkheimer, habían advertido sobre la pérdida del "aura" del arte y la literatura en la era de la reproducibilidad técnica, sobre todo, en las sociedades industriales avanzadas. El arte y la estética moderna habían sido integrados, asimilados y absorbidos por la cultura oficial. Allí ya no es posible la maestría de la obra de arte ni su trascendencia...lo clásico se vuelve un business. Esta queja profética de los frankfurtianos (judíos mesiánicos y escatológicos) acerca de la imposibilidad del arte y la literatura en las sociedades unidimensionales objeta las contradicciones fundamentales de las vanguardias. El ejemplo de Lolita de Nabokov (que da Marcuse en El Hombre Unidimensional, de 1964) como muestra de lo árido y vacuo de la literatura, es solo nostalgia de un "mundo y un tiempo perdido". Desde dentro de la estética de la modernidad vanguardista se advierte que ya no es posible ni el arte ni la literatura moderna. Bretón mismo reconoció el año 52 que la irreverencia ya no era posible.

EL FIN DE LA LITERATURA Y LA ESCRITURA POST-ESTÉTICA

Dr. Mauricio Navía A.

sin autor. Desde Allan Ginsberg, Bob Dylan, Pink Floyd del Rock, pasando por Charlie García, Fito Páez y John Lenon, hasta Dr. Dree, DJ Kool, L L Cool, Beatsie Boys o Gurú, del Hip Hop se inicia una escritura que no es propiamente poesía y que canta y dice sentidos vivos de nuestra cultura más allá de los preceptos estetizantes de la literatura.

La escritura se amplía a todos los ámbitos de la existencia.

A lo largo del siglo XX, los autores literarios buscaron los modos de romper las limitaciones que imponía la tradición heredada del siglo XIX a su labor creativa. Ello significaba eliminar la voz autorial, multiplicar las perspectivas, romper la sucesión cronológica del discurso. Y también, intentar acabar con los obstáculos que nacen del papel y la lectura en formato de libro.⁴ Entre los múltiples caminos de los lenguajes híbridos de la tradicional poesía, de la novela ni lineal ni experimental (mas bien fragmentaria y diseminada), del drama y la tragedia (como teatros atravesados por lo Happenings, el Performance y el Body Art), de las narrativas no literarias (sin pretensión de obra, de autor, de genio o de expresión)⁵ se encuentran nuevas designaciones en expansión totalmente alejadas de la estética moderna como la llamada Ciberliteratura. (La información que doy a continuación sobre la Ciberliteratura, así como todos los Links a los que remite, pueden encontrarse en Internet, tanto en la Electronic Literature Organization, como en Wikipedia y en Google – donde se puede “Googlear”, como dice el profesor Barrera Linares - pero también, alguna de ella, en Youtube, el lugar mas reciente vivo de toda realidad. “Nada existe sino está en Youtube”).

III. La Ciberliteratura es un fenómeno relativamente reciente (sus primeras manifestaciones se remontan a hace unos veinte años) y está siempre en proceso de transformación, con la aparición de nuevos géneros. Además, la propia evolución técnica de internet y la aparición de nuevas tecnologías y herramientas la modifican

4 Nacieron así obras no lineales (o que se plantean suprimir la linealidad) publicadas en papel, especialmente durante la segunda mitad del siglo XX: Diccionario Jázaro de Milorad Pavić; Rayuela, de Julio Cortázar; “El Jardín de los senderos que se bifurcan”, del libro Ficciones de Jorge Luis Borges; Si una noche de invierno un viajero, de Italo Calvino; Cien mil millones de poemas..., de Raymond Queneau. También, sin ser “alta literatura”, aparecieron todo tipo de obras de Elige tu propia aventura o Libros Juego en los que la lectura se completaba con otros elementos más propios de los juegos de mesa: dados, anotaciones, etc.

Estas obras intentaban romper el paradigma narrativo moderno, en el que los papeles del lector, el narrador, los personajes, el tiempo, etc. estaban plenamente establecidos. De esta manera, se puede relacionar el nacimiento de la narrativa no lineal o hipertextual con la idea de posmodernidad, en la que ya no es posible establecer una voz o una visión dominante, sino que se impone el perspectivismo. También la crítica literaria de Roland Barthes o Jacques Derrida parecía haber previsto este desarrollo tecnológico, apuntando a lo que después sería el hipertexto a través de la intertextualidad o las “lexías” de contenido que se relacionan con múltiples niveles de significación.

5 Por otro lado, en el mundo (ya sin centros y periferias claramente definidos) encontramos que el arte en general se modifica y amplía a partir de los años 50 al punto de disolver los conceptos modernos con que era pensado desde la estética. El artista genio ahora es comprendido como un investigador conceptual que ya ni firma ni subraya la autoría o maestría de la obra. La obra de arte se desmaterializa y se convierte en propuestas multidireccionales y pasajeras. Los momentos más relevantes de despliegue de estas prácticas del arte no modernas son los siguientes: Fluxus, el Pop Art, el Arte Conceptual, el Minimalismo, el Arte Povera, los Happenings en los 50 y 60; los Performances, el Body Art, el Land Art, Support Surfaces, la Transvanguardia Italiana, los Nuevos Salvajes Alemanes, los arquitectos Postmodernos, en los 70 y toda las formas de expansión del arte en los 80 y 90 con las instalaciones, el Arte Accional, el Arte Cibernético, el Arte de Tatuajes, el Arte de Internet, el Cine Postmoderno, el Arte Trans-Telecomunicativo, etc.

EL FIN DE LA LITERATURA Y LA ESCRITURA POST-ESTÉTICA

Dr. Mauricio Navia A.

constantemente, y es difícil prever su evolución en el futuro. Pueden distinguirse tres géneros principales en la ciberliteratura:

1º La "ciberpoesía", "poesía electrónica" o "poesía digital": obras en las que predomina el elemento estético, lírico o sugestivo y que emplean alguno de los medios que las nuevas tecnologías ponen a su disposición. La ciberpoesía es por ahora un campo muy heterogéneo, que en algunas de sus manifestaciones escapan probablemente al campo de lo literario, para adentrarse en el camino del diseño gráfico o el arte visual. Entre los géneros más importantes de la ciberpoesía cabe citar la "poesía hipertextual" (similar a la narrativa hipertextual, la holopoesía (poesía en un entorno tridimensional) o la "poesía en movimiento".

2º La narrativa hipertextual: obras de carácter eminentemente narrativo, que se componen de conjuntos de textos conectados entre sí mediante enlaces. A su vez la narrativa hipertextual se subdivide en hiperficción constructiva, también llamada escritura colaborativa, en la que el lector puede modificar el texto a medida que avanza por él, e hiperficción explorativa, en la que el lector sólo puede elegir el modo en el que se adentra en el texto, sin modificarlo. Un tipo especial de este grupo sería la narrativa hipermedia, que además de texto y enlaces incluye otro tipo de elementos multimedia, como el sonido, la imagen, la imagen en movimiento, etc.

3º El "Ciberdrama", concepto aún poco definido y que se refiere, principalmente, a aquellas realidades virtuales en las que el usuario debe adoptar una personalidad, a través de un avatar, e interactuar con otros avatares en un entorno virtual. En el campo de la ludología, representada por ejemplo por Janet Murray este concepto se aplica a todo juego de ordenador en el que el usuario adopta una identidad distinta a la suya, incluso cuando no interactúa con otros jugadores.

1º En la Ciberpoesía tenemos: la poesía visual (que tiene más que ver con las instalaciones y las composiciones gráficas que con el verbo. Abandonando completamente el mundo de la palabra

EL FIN DE LA LITERATURA Y LA ESCRITURA POST-ESTÉTICA

Dr. Mauricio Navia A.

como signo, y empleándola como mero elemento estético, la poesía visual se sitúa más cerca del diseño gráfico o de las artes plásticas que de la literatura)⁶; la narrativa animada (con animación, poesía y juegos virtuales); la poecinetica (poesía en movimiento, electrónica o no); la poesía fractal (que se funda en la teoría de los fractales); la poemotion (que no tiene que ver con la emoción sino con la descripción motriz de la metáfora); los anipoemas (que inyectan la animación o el comic); el poecine (que se plantea una película como poema como Andy Warhol); la poesía neomoderna (que parodia y hace pastiches de los poetas malditos modernos); la literatura virtual (determinada por su carácter no solo electrónico sino siempre imposible de llevar a papel). Además están la Poesía hipertextual (aquella que (sólo) emplea el hipertexto, la suma de textos y enlaces para formar una obra poética. Ejemplos: Intermínimos de Navegación poética, Stained Word Window). La poesía en movimiento (obras poéticas en las que las palabras del texto se mueven o se modifican progresivamente, ya sea por la interacción con el usuario, o de forma automática. Ejemplos river / running, White Poem). La Holopoesía, o poesía en un entorno virtual, (hologramas con un contenido poético que crean un espacio virtual por en que el usuario debe moverse para "encontrar" la poesía.

Puede haber mundos de holopoesía de dos y tres dimensiones, y también pueden existir holopoesías modificables por el lector. Ejemplos: Reflexoes no vazio, Wheels). La Poesía generada por ordenador (aquella que se crea automáticamente, mediante un programa al que se le han proporcionado unas reglas lingüísticas y semánticas, con mayor o menor interacción del usuario. Ejemplos:

Poetry CreatOR2, Poesía Asistida por Computadora, Bacterias Argentinas). La No-Poesía visual (en el límite entre la literatura y el arte visual se sitúa la "no-poesía", género que empleé los signos gráficos -las letras, los números, los signos especiales- para crear imágenes, al margen de su capacidad significativa habitual. Ejemplos: Poetrica, Tipoemas y Anipoemas).

⁶ Voy a comentar un par de ejemplos cercanos de poesía visual en español. A mediados de los 90' salía en Madrid una revista llamada La Nevera; La revista era una caja con instrucciones para ensamblar una instalación que era la poesía visual principal. Dentro venía una revista propiamente llamada "El Congelador" donde estaban poemas visuales sobre papel a veces con imágenes formadas con letras, a veces con números o otras imágenes.

La revista era presentada por Víctor Infante, profesor de Literatura del Siglo de Oro en la Universidad Complutense y excelente tenista (jugamos unas decenas de partidas en los veranos del 94 y 95 y jamás pude ganarle). Justamente los poetas contemporáneos madrileños buscaban a este hombre libre de las exigencias estetizantes de las vanguardias modernas pues podía ver desde el ojo entrenado en el siglo de oro sentidos excepcionales sobre el valor de estas obras poéticas visuales. Otro poeta aletrista madrileño publicó un libro poema aletrista por entonces que consistía básicamente en una impresión de 100 ejemplares de los recibos del cajero automático de un año de su irrisoria cuenta. Arnaldo Antunes en Brasil miembro de los Tribalistas realizó en los 80 varias prácticas de Poesía Visual que ahora continúa en Youtube.

EL FIN DE LA LITERATURA Y LA ESCRITURA POST-ESTÉTICA

Dr. Mauricio Navia A.

La ciberpoesía (también llamada "poesía electrónica" o "poesía digital") es la rama de la ciberliteratura en la que predomina el elemento sugestivo, y que se caracteriza por el empleo de muy diversos recursos tecnológicos, desde el simple hipertexto hasta la imagen en movimiento. El rasgo más evidente de lo que se cataloga como "poesía virtual" o "ciberpoesía" es su variedad polimórfica y la síntesis de imágenes, textos, sonidos, ruidos, letras o vacíos.⁷

2º En la Narrativa Hipertextual está la Escritura colaborativa, (donde el lector puede modificar y colaborar con el texto) también denominada Hiperficción constructiva (donde múltiples autores construyen el texto), es uno de los tipos de narrativa hipertextual, es decir, son los textos narrativos construidos en forma de hipertexto. A diferencia de la Hiperficción explorativa, en la hiperficción constructiva el lector puede modificar la historia. La hiperficción constructiva consiste en el trabajo colaborativo de varios autores. Se denomina "hiperficción" o "narración hipertextual" a las narraciones escritas mediante hipertexto, es decir, compuestas por un conjunto de fragmentos de texto (que algunos llaman lexías) relacionados entre sí por enlaces. Se caracterizan por no tener un único camino establecido por el autor, sino que deja al lector la capacidad de elegir su camino entre varios posibles. En ocasiones no tiene ni siquiera un principio establecido. Casi nunca tiene final. Las versiones más extremas permiten al lector modificar la obra, o bien directamente, o bien colaborando con el autor original.⁸

179

7 Esta es una posible clasificación de la ciberpoesía, ordenada desde lo más simple técnicamente hasta lo más complejo:

Poesía hipertextual: es aquella que (sólo) emplea el hipertexto (la suma de textos y enlaces) para formar una obra poética. Ejemplos: Interníminos de Navegación poética Stained Word Window. Poesía en movimiento: obras poéticas en las que las palabras del texto se mueven o se modifican progresivamente, ya sea por la interacción con el usuario, o de forma automática. Ejemplos river / running, White Poem.

Holopoesía, o poesía en un entorno virtual: aunque en el mundo analógico existe algo llamado "holopoesía" (hologramas con un contenido poético), en el mundo virtual se denomina holopoesía a las obras que crean un espacio virtual por en que el usuario debe moverse para "encontrar" la poesía.

Puede haber mundos de holopoesía de dos y tres dimensiones, y también pueden existir holopoesías modificables por el lector. Ejemplos: Reflexoes no vazio, Wheels. Poesía generada por ordenador: aquella que se crea automáticamente, mediante un programa al que se le han proporcionado unas reglas lingüísticas y semánticas, con mayor o menor interacción del usuario. Ejemplos: Poetry CreatOR2, Poesía Asistida por Computadora Bacterias Argentinas. No-Poesía visual: en el límite entre la literatura y el arte visual se sitúa la "no-poesía", género que emplea los signos gráficos -las letras, los números, los signos especiales- para crear imágenes, al margen de su capacidad significativa habitual. Ejemplos: Poetría, Tipoemas y Anipoemas.

Poesía visual: abandonando completamente el mundo de la palabra como signo, y empleándola como mero elemento estético, la poesía visual se sitúa más cerca del diseño gráfico o de las artes plásticas que de la literatura. Ejemplos: Il Empty Velocity, Desde Aquí.

Más ejemplos de este tipo de obras pueden verse en el Primer Volumen de la Colección de Literatura Electrónica publicado por la Electronic Literature Organization. Destacan en ella, entre otros, Like Stars in a clear Night Sky, muy poético y técnicamente sencillo; The Set of U (poesía visual) o The House, que juega con los límites de la Holopoesía

8 Uno de los antecedentes inmediatos de este tipo de experiencia son los juegos de rol, que desde los años 70 ofrecen un tipo de entretenimiento creativo con postulados muy parecidos a la liberación que propugnan los entusiastas del hipertexto. La hiperficción constructiva de este tipo era un ejemplo de autoría compartida cuya intención era más lúdica que estética, a pesar de que al realizarse por escrito permite superar la improvisación y poca elaboración de las intervenciones personales en una partida de rol. Se pierde sin embargo la interacción inmediata y visual de los juegos de rol, que dan mucha importancia a la recuperación de la narrativa oral, pero es posible que con el tiempo se llegue a experimentar con sistemas de video.

Otros antecedentes de este tipo de creación colectiva los ofrece la considerada "alta literatura". Así, los críticos consideran que, por ejemplo, las epopeyas homéricas son resultado de la unión de varias obras menores de autores diversos, resultado, por lo tanto, de la labor de varias manos. De igual modo las novelas de caballería se iban modificando en sus distintas versiones y los autores eran anónimos. En la literatura del Siglo de Oro

EL FIN DE LA LITERATURA Y LA ESCRITURA POST-ESTÉTICA

Dr. Mauricio Navia A.

La Hiperficción explorativa: tiene un solo autor, pero da la libertad al lector de tomar decisiones sobre sus trayectos de lectura, eligiendo qué nexos establecer en cada momento. La hiperficción explorativa o La narrativa hipertextual requiere de un lector activo.

En la narrativa hipertextual las cosas cambian, los roles de emisor y receptor pueden ser intercambiables, los contenidos pueden ser abiertos, dependientes de las elecciones del usuario y no hay una sola estructura central. En resumen, la propuesta es abandonar los actuales sistemas conceptuales basados en nociones como centro, margen, jerarquía y secuencialidad y sustituirlos por la multilinealidad, nodos, nexos y redes.

Un subtipo especial dentro de la narrativa hipertextual lo compone la narrativa hipermedia, es decir, aquéllas en las que además de texto y enlaces se incluye otro tipo de elementos multimedia, como el sonido, la imagen, la imagen en movimiento, etc. Los modelos más recientes de novela hipermedia, como Golpe de gracia, se acercan mucho al mundo de los juegos de ordenador, hasta el punto de que cabe preguntarse si no son realidades similares.

Además se encuentra en la Narrativa Hipertextual La Literatura Cyberpunk que es un subgénero de la ciencia ficción, conocido por su enfoque de "Alta tecnología y bajo nivel de vida" ("High tech, Low life") y toma su nombre de la combinación de cibernética y punk. Mezcla ciencia avanzada, como las tecnologías de la información y la cibernética junto con algún grado de desintegración o cambio radical en el orden social. De acuerdo con Lawrence Person: La literatura cyberpunk es usada a menudo como una metáfora para las preocupaciones actuales sobre los efectos y el control de las corporaciones y multinacionales capitalistas sobre las personas, la corrupción en los gobiernos, la enajenación y la vigilancia tecnológica. El cyberpunk puede ser entendido como una inquietud a los lectores y un llamado a la acción. Esto a menudo expresa el sentido de rebelión, sugiriendo que uno pudiera describirlo como un tipo de ciencia ficción contracultural. En las palabras del

español tampoco era extraño ver a varios autores (algunos de ellos de primera fila) colaborando en la escritura de una sola obra. Más recientemente, en el siglo XX, los vanguardistas surrealistas inventaron el método de los cadáveres exquisitos, elaborados también por varios escritores. Por último, también en el siglo XX, era relativamente común la redacción de novelas y ensayos colectivos, normalmente con un escritor de reconocido prestigio como coordinador.

El medio escrito en papel, y la lentitud (relativa) de las comunicaciones antes de la existencia de internet hacían sin embargo que estos procesos fueran generalmente restringidos en número de participantes, y poco ágiles y directos en los medios de colaboración.

EL FIN DE LA LITERATURA Y LA ESCRITURA POST-ESTÉTICA

Dr. Mauricio Navia A.

autor y crítico David Brin, Los personajes del cyberpunk clásico son seres marginados, alejados, solitarios, que viven al margen de la sociedad, generalmente en futuros distópicos donde la vida diaria es impactada por el rápido cambio tecnológico, una atmósfera de información computarizada ubicua y la modificación invasiva del cuerpo humano.⁹ Para más información sobre el Ciberpunk viste la página de Ciberpunk en Wikipedia. Allí encontrará lo referente a Protagonistas, Literatura en Castellano, en México Cuba y España, Cine, Televisión, Juegos, Moda y otros Links en relación al Ciberpunk.

Por otro lado tenemos La literatura colaborativa en Internet: Internet ofrecía desde sus comienzos posibilidades novedosas de colaboración creativa. Inicialmente, la mayoría de estos intentos daban como resultado obras lineales, o como mucho hipertextuales: En la mayoría de estos casos, a pesar de la sigue habiendo una voz autorial que domina el proceso, y que decide lo que es bueno y puede entrar en el texto y lo que no. Recientemente, sin embargo, se han desarrollado proyectos que intentan superar esta limitación: Escribeme (<http://www.escribeme.org/>; Relátame (<http://www.relatame.com/> ; El libro flotante (<http://www.libroflotante.net/> .

181

Un paso más allá serían los proyectos desarrollados empleando el formato wiki, el mismo que emplea la Wikipedia, que facilita la cooperación entre autores. Estos son algunos ejemplos: El Wikijote; Chronicles of a Forgotten Planet; Wikiaventura. Recientemente se han desarrollado proyectos más ambiciosos de escritura colaborativa empleando el formato wiki, apoyados por instituciones educativas o editoriales. Se trata de la Wikinovela, desarrollada por la Universidad de Deusto, que es un intento de crear

⁹ El argumento de la escritura cyberpunk se centra a menudo en un conflicto entre hackers, inteligencias artificiales, y mega corporaciones, tendientes a ser puestos dentro de la Tierra en un futuro cercano, en oposición del futuro lejano o panorama de encuentros galácticos en novelas como la Fundación de Isaac Asimov o Dune de Frank Herbert. Las visiones de este futuro tienden a ser distopías post-industriales, pero están normalmente marcadas por un fomento cultural extraordinario y el uso de tecnologías en ámbitos nunca anticipados por sus creadores ("La calle encuentra sus propias aplicaciones para las cosas"). La atmósfera del género en su mayoría hace eco en el cine negro y se utiliza a menudo en este género técnicas de novelas policíacas. Entre los primeros exponentes del género cyberpunk se encuentran William Gibson, Bruce Sterling, Pat Cadigan, Rudy Rucker y Jhon Shirley. El término Cyberpunk se acuñó en los años '80 y continúa siendo actual.

Diferente de la ciencia ficción de la Nueva ola, que importó las técnicas y las preocupaciones estilísticas que ya existían en literatura y la cultura, el cyberpunk se originó en la ciencia ficción primero, antes de incrementar la tendencia dominante de su exposición. A comienzos y a mediados de los años ochenta, el cyberpunk se convirtió en un tema de moda en los círculos académicos, donde comenzó a ser objeto de investigación del postmodernismo. En este mismo período, el género ingresó a Hollywood y se convirtió en uno de los estilos de la ciencia-ficción del segmento del cine. Muchas películas influyentes tales como Blade Runner y la trilogía de Matrix se pueden ver como consecuencias prominentes de los estilos y de los temas del género. Los juegos de computadora, los juegos de tablero y los juegos de rol, tales como Shadowrun, o el apropiadamente nombrado Cyberpunk 2020, ofrecen a menudo guiones que están fuertemente influenciados por las películas y la escritura cyberpunk. Iniciando los años '90, algunas tendencias de la moda y la música fueron etiquetadas como cyberpunk.

Mientras que una gran variedad de escritores comenzó a trabajar con conceptos del cyberpunk, nuevos sub-géneros emergieron, que se centraban en la tecnología y sus efectos sociales de una manera diferente. Los ejemplos incluyen el steampunk, iniciado por Tim Powers, Kevin Wayne Jeter y James Blaylock, y el biopunk (o alternativamente rbofunk), en el cual Paul Di Filippo es prominente. Adicionalmente algunas personas consideran trabajos tales como La era del Diamante de Neal Stephenson como el inicio de la categoría postcyberpunk.

EL FIN DE LA LITERATURA Y LA ESCRITURA POST-ESTÉTICA

Dr. Mauricio Navía A.

una obra colectiva, multilingüe e hipertextual, o *A Million Penguins*, desarrollado por la conocida editorial británica Penguin.

3º Por último tenemos los conceptos de "teatro virtual", "hiperdrama" o "ciberdrama". No está muy establecido todavía, lo que hace que se emplee con muy diversos sentidos. Algunos críticos (por ejemplo, la *Electronic Literature Organization*) denominan "teatro virtual" a la creación colectiva y en red de textos teatrales, en ocasiones a partir de parámetros ya definidos, y empleando algunos de los recursos de las Nuevas Tecnologías (por ejemplo, el hipertexto).

También se ha sólido relacionar con el término de "teatro virtual" la creación de personajes de rasgos humanos, susceptibles de interactuar con estos, uno de cuyos ejemplos más conocidos es *Eliza*, supuesta psiquiatra virtual. (Hay varias versiones de *Eliza*, todas igual de insatisfactorias).

Sin embargo, en los últimos años, y sobre todo en el ámbito de la ludología se hace referencia con estos términos a entornos virtuales de carácter ficcional en los que el usuario puede transformarse en un personaje e interactuar con otros usuarios.¹⁰

En esta misma línea, aunque en un sentido algo más amplio, autores como Janet Murray emplean el término "ciberdrama" para denominar la experiencia -y las posibilidades futuras- que ofrece el ordenador para ofrecer, en forma de videojuego, un entorno virtual, enciclopédico, interactivo y espacial en el que el usuario tiene una mayor capacidad de acción. Según esta línea de pensamiento, no compartida por todos los analistas de los videojuegos, éstos abrirían nuevas posibilidades de narración que superarían las de los medios tradicionales, especialmente las de los libros en papel.

IV. Uno de los espacios más activos y fascinantes de Internet es Youtube donde además de los videos más diversos se encuentran propuestas de poesía visual, de narrativas gráficas Cyberpunk y de miles y miles de dramatizaciones virtuales. Son de interés para ser visitadas en castellano y portugués las siguientes: Revista cubana de

10 Los ejemplos más antiguos son los llamados MUDs (Multi-User Dungeons/Domains) y, más tarde los MOOs (MOO Object Oriented), similares a las primitivas aventuras gráficas en las que se actuaba mediante comandos textuales, en lugar de con un interfaz visual, como sucede en las más modernas. *Balzbur* es un ejemplo de MUD. Los MOOs presentan una mayor variedad de temas y usuarios, y un interfaz amigable para el usuario, aunque suelen mantener el ambiente ficcional de los MUDs?.

Los modelos más modernos equivalentes a los MUDs y los MOOs son aquellos juegos de ordenador en los que el usuario debe adoptar una identidad ficticia e interactuar en un mundo virtual, tal como sucede en *Myst* o en *Los Sims*. Últimamente se ha desarrollado mucho este tipo de juegos, llegando a crear auténticas vidas paralelas en universos virtuales, como *Second Life* o *World of Warcraft*.

EL FIN DE LA LITERATURA Y LA ESCRITURA POST-ESTÉTICA

Dr. Mauricio Navia A.

Literatura 33 y 1 tercio <http://revista33y1tercio.blogspot.com>; Literatura oral Cosmópolis 06; "Poesía Difusa de Nach Scratch; Floting Art, Poesía Encarcelada; Poesía Porno Lesbica; Gato Fedorento, Poesía WC casa banho. La Sentencia contemporánea reza así: nada existe sino está en Youtube. Otro maravilloso espacio de escritura virtual es los Email que no renovó la vieja tradición literaria de las cartas postales sino creó nuevos lenguajes para una escritura que ni se imprime ni se guarda sino se disuelve efímeramente en la libertad de contarse y decirse sin que se pretenda que nada quede, El Email tiene una fuerza sin precedente donde todo se escribe y se alcanzan maravillas del lenguaje pero nadie quiere hacer una obra y nadie quiere ser autor de Emails. Nada queda pero seguro que algunas de las mejores frases de muchos han sido escritas para ese Email de un tiempo y espacio maravillosamente efímero. Sabemos también que la escritura telecomunicativa, sobre todo la de los celulares, alcanza unos niveles excepcionales de síntesis y profundidad (incluso mayores que los del Hai Ku, decía un amigo). Pero además ya uno puede suscribirse a novelas por capítulos hechas para celulares. En cualquier caso creo que las formas más sintéticas de seducción, por ejemplo, ya han sido escritas en estos mensajes virtuales que se desvanecen y jamás se publicarán. Tengo un amigo que escribe literalmente novelas enteras por los mensajes del celular, a escrito más en mensajes de celular que en el resto de su vida (y es profesionalmente filósofo y literario).

183

V. Pero la más exitosa de las narrativas contemporáneas es la Novela Gráfica que tiene antecedentes en los 60` pero que se potencia en los 80´ El más exitoso de todos estos escritores es Frank Miller, cuya novela "Sin City" fue llevada al cine por Tarantino y Robert Rodríguez el 2005, con un éxito relativo en el público, pero que sin lugar a dudas abre un antes y un después en la historia del cine. Mucho más exitosa fue su otra novela gráfica "300", que el 2007 es una de las más taquilleras y que mayor impacto causa en el público. Escrita fundamentalmente en base a citas de Herodoto sobre la batalla de las Termópilas de los 300 espartanos en las guerras Médicas, es una novela visual y plásticamente libre pero con el realismo del Cyberpunk en la antigüedad trágica griega.

VI. En verdad, el escritor que no se abre a estos nuevos lenguajes y no aprehende a habitar con la escritura virtual (que ya no quiere producir obras maestras y trascendentes de autores genios que no quieren expresarnos su interior sino dialogar en el hipertexto virtual que siempre somos) está fuera de nuestra época y es un evento arqueológico que vive de nostalgias.¹¹ Los escritores y profesores de literatura que no se liberen del inmenso lastre de tantas novelas de vanguardias y se

¹¹ En realidad si se escribe o no sobre papel es irrelevante lo que no es soportable más es leer un par de frases y encontrarse con ese ego de genios malditos esteticistas que recargan la escritura con técnicas y estilos sobresaturados y repetidos para vendernos otra gran obra literaria, es decir, a sí mismos. Como si hoy fuese posible seguir pintando surrealismo o expresionismo quieren repetir las formas y fórmulas vacías de los clásicos de vanguardias. No hablo de la calidad de lo producido por esta nueva escritura del hipertexto sino de la nueva actitud no esteticista ni egolatrista-genial de los que no hacen ya literatura propiamente. A estos escritores ya no les interesa lo nuevo...lo siempre nuevo de la avantgarde moderna.

EL FIN DE LA LITERATURA Y LA ESCRITURA POST-ESTÉTICA

Dr. Mauricio Navia A.

reciclen van a seguir confinados a sus cada vez mas neuróticos ghettos gremiales donde se homenajean a sí mismos y se auto reconocen como clásicos para sí. Reconocer que cada palabra que decimos y sentimos está en la tradición a la que pertenecemos y que nosotros escribimos y reescribimos el texto universal como un gigantesco palimpsesto en esta torre de Babel de la existencia es también reconocer que no somos autores de nada, ni genios creadores de lo absolutamente nuevo, ni que expresar nuestro interior sea algo tan importante, sino que lo decisivo de toda escritura es abrir sentidos y comunicar las experiencias significantes de esta óptica de ópticas que somos. Lo decisivo es descubrir lo oculto que permanece del ser de las cosas y del hombre en la palabra. Lo decisivo es escuchar los sentidos del verbo para escuchar lo que el otro puede escuchar y así hablar desde el otro para el otro y con el otro en este hipertexto que habita en cada uno de nosotros los otros. Cada palabra mía no me pertenece, en ella hablan múltiples voces cercanas y lejanas, y resuenan múltiples sonidos polifónicos que se llenan de sentido cuando la habito junto con otros en mi tiempo vivo. Sólo así la palabra, lo dicho y lo escrito cobra vida y sentido en hombres y épocas vivas. La Ciberliteratura y todas estas nuevas formas de escritura liberadas de los imperativos estéticos de la literatura moderna hablan hoy a las generaciones vivas de hombres. Si alguien se desespera porque su Gran Literatura ya no es posible de que sea habitada por los más jóvenes, y quiere seguir llorando sobre el papel porque no pueden hacerlo sobre el ordenador, como parece que le pasa a Vargas Llosa y otros nostálgicos del Boom, lo lamentamos por él: no saben de lo que se están perdiendo.

Creo que somos afortunados porque ahora podemos también leer a los escritores premodernos y preliterarios con más justicia y libertad y apropiarnos de ellos sin los prejuicios de la Literatura moderna...y así leerlos de un modo mas sano (desestetizado) e intentar hermenéuticas, deconstrucciones y genealogías que nos aproximen o sus mundos históricos sin los prejuicios estéticos modernos.¹² Cerramos pues con nuestra cita inicial.

12 Así también como la Hermenéutica, la Genealogía y la Deconstrucción reinterpretan a los antiguos sin los prejuicios metafísicos subjetivo-modernos (que entre otras cosas piensan que podemos liberarnos de los prejuicios), así también es posible una lectura desestetizada de la literatura moderna y con ello podemos mirar las maravillas que sobrevivirán y las estupideces que sucumbirán.